

TUGAS AKHIR
PERPUSTAKAAN UMUM
KABUPATEN DAERAH TINGKAT II BANTUL
DENGAN MENCIPTAKAN SUASANA RUANG YANG REKREATIF
SEBAGAI DAYA TARIK PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN



Disusun Oleh :

AGUNG YUNI EKO W.

95 340 027

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2000

**PERPUSTAKAAN UMUM
KABUPATEN DAERAH TINGKAT II BANTUL**

**DENGAN MENCIPTAKAN SUASANA RUANG YANG REKREATIF
SEBAGAI DAYA TARIK PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN**

Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Strata satu (S1). pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia

Disusun Oleh :

AGUNG YUNIEKO W.
95 340 027

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2000

!

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERPUSTAKAAN UMUM
KABUPATEN DAERAH TINGKAT II BANTUL
DENGAN MENCIPTAKAN SUASANA RUANG YANG REKREATIF
SEBAGAI DAYA TARIK PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN**

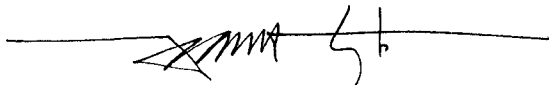
Oleh :

AGUNG YUNLEKG W.
95 340 027

Laporan Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan Pada
Tanggal 13 Juni 2000

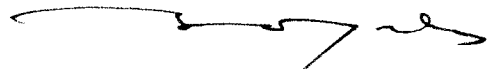
Telah Diperiksa dan Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I



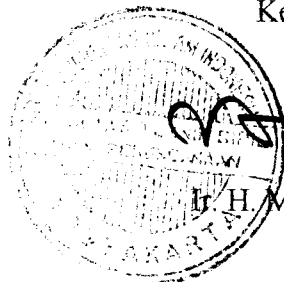
Ir. Suparwoko, MURP.

Dosen Pembimbing II



Ir. Handoyotomo, MSA.

Mengetahui
Ketua Jurusan Arsitektur
FTSP UII



Ir. H. Munichy B. Edress, M. Arch.

Seiring dengan tangis dan doaku

Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada :

- *Ibu Ibu Ibuku (Almarhumah) dan Ayahku, Tercinta*
- *Adikku Anna dan Anita, Tersayang*
- *Dewi Ruspita Murni, Terkasih*

13. Lain-lain

Mas Mukidi , Mas Sardjiman, Teman-teman Angkatan '95 , Primitif Group (Achid-Godean, Fathur-Moyudan, Doni Black-Sragen, Ersad-Kudus) , Teman seperjuangan (Achid, Fathur, Furqon, Yudhi, mBarep, Nayoko) , Teman KKN (nYusi, Endang, Kiki, Tedy, Yudhi, Tarmizi) , Teman SMA (Akhid-Unwama, Cuplis-UPN, Nining-Unwama) , Keluarga Bapak Arwanto , mBak Ixo' (makasih printnya) , Anak kost (Izah, Rohmah, Dini, Vivien, Rini, Ika, Dina) , Team Bola Volly Vollmond , Team Bola Volly Kingkong , Team Bulu Tangkis Godegan , Pengajian Rabu Pahing , PRISMA , PRINTA , Teman Pasar Godean (Thole, Loleng, Tante Win, Martini, Untung, Andrie, Rawon, Tatag, dJendrik, mBak Erna, Ali Kingkong) , Teman Rumah (si Red's, Nurul, Rubi, Dwek, Uti, Wanti, Gopeng, Gicung, Gempol, Andrek) , dan lain-lain yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap agar amal baik yang telah diberikan baik moril maupun materiil mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat menambah manfaat bagi ilmu pengetahuan pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 Juni 2000

Penulis

AGUNG YUNIEKO W.

95 340 027

1.5. Metode Pembahasan.....	7
1.5.1. Data Primer.....	7
1.5.2. Data Sekunder.....	8
1.5.3. Analisis.....	8
1.5.4. Sintesa.....	8
1.6. Sistematika Pembahasan.....	9
1.7. Keahlian Penulisan.....	9
1.8. Kerangka Pola Pikir.....	11
BAB II TINJAUAN TENTANG PERPUSTAKAAN DAN SUASANA RUANG YANG REKREATIF	
2.1. Tinjauan Umum Perpustakaan.....	12
2.1.1. Pengertian Perpustakaan.....	12
2.1.2. Fungsi Perpustakaan.....	12
2.1.3. Macam Perpustakaan.....	13
2.1.4. Kegiatan Perpustakaan.....	14
1. Pengadaan Bahan Koleksi.....	14
2. Pengolahan Bahan Koleksi.....	15
3. Pelayanan Referensi.....	15
4. Pelayanan Administrasi.....	16
2.1.5. Sistem Pelayanan pada Perpustakaan.....	16
1. Layanan Terbuka.....	16
2. Layanan Tertutup.....	16
2.1.6. Struktur Organisasi Perpustakaan.....	17
2.2. Tinjauan Perpustakaan Umum DATI II Bantul.....	17
2.2.1. Lokasi.....	17
2.2.2. Struktur Organisasi.....	18
2.2.3. Sistem Pelayanan.....	19

2.3. Suasana Ruang yang Rekreatif	20
2.3.1. Batasan dan Pengertian.....	20
2.3.2. Bentuk Kegiatan yang Rekreatif.....	20
2.3.3. Unsur-unsur Pembentuk suasana Rekreatif.....	21
2.4. Unsur-Unsur Arsitektural Pembentuk suasana Ruang yang Rekreatif	24
2.4.1. Skala Ruang.....	24
2.4.2. Bentuk Ruang	25
2.4.3. Warna Ruang.....	28
2.4.4. Organisasi Ruang.....	32
2.5. Kondisi Eksisting Unsur-unsur Arsitektural Pembentuk suasana Ruang yang Rekreatif pada Perpustakaan	32
2.5.1. Skala Ruang.....	32
2.5.2. Bentuk Ruang	35
2.5.3. Warna Ruang	36
2.5.4. Organisasi Ruang.....	37

BAB III ANALISIS PERPUSTAKAAN DENGAN SUASANA RUANG YANG REKREATIF

3.1. Pengertian dan Karakter	38
3.2. Pengertian Ruang dengan Suasana yang Rekreatif.....	38
3.3. Karakter Ruang dengan Suasana yang Rekreatif.....	38
3.4. Unsur-unsur Arsitektural Pembentuk suasana Ruang yang Rekreatif	39
3.4.1. Skala Ruang.....	39
3.4.2. Bentuk Ruang	41
3.4.3. Warna Ruang	43
3.4.4. Organisasi Ruang.....	47

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Identifikasi Permasalahan Perpustakaan DATI II Bantul	5
Tabel 2.1. Tinjauan Suasana Rekreatif	22
Tabel 2.2. Skala Ruang dengan Perbandingan D dan H	25
Tabel 2.3. Bentuk Masa dan Sifatnya	26
Tabel 2.4. Sifat Warna	31
Tabel 2.5. Warna dan Sifatnya	31
Tabel 2.6. Organisasi Ruang dan Ciri-cirinya	32
Tabel 2.7. Kondisi Eksisting skala Ruang	33
Tabel 2.8. Kondisi Eksisting Bentuk Ruang	35
Tabel 2.9. Kondisi Eksisting Warna Ruang	36
Tabel 2.10 Kondisi Eksisting Organisasi Ruang	37
Tabel 3.1. Skala Ruang Perpustakaan	40
Tabel 3.2. Sifat Warna	44
Tabel 3.3. Hubungan Warna dengan Ekspresi yang ditimbulkan	45
Tabel 3.4. Sifat dan Warna Ruang Perpustakaan	46
Tabel 4.1. Ruang berdasar Zone	50
Tabel 4.2. Konsep Skala Ruang Perpustakaan	52
Tabel 4.3. Konsep Warna Ruang Perpustakaan	54
Tabel 4.4. Besaran Ruang Perpustakaan	56

Gambar 4.18.	Bagan Jaringan air Bersih.....	63
Gambar 4.19.	Sistem Jaringan Air Bersih.....	64
Gambar 4.20.	Jaringan Telepon	64
Gambar 4.21.	Bagan Jaringan Listrik	64
Gambar 4.22.	Sistem Jaringan Listrik	65
Gambar 4.23.	Bagan Pemadam Kebakaran.....	65
Gambar 4.24.	Sistem Pemadam Kebakaran	66
Gambar 4.25.	Sistem Jaringan AC	66

ABSTRAKSI

Suatu perpustakaan sangat dibutuhkan oleh masyarakat, terutama mahasiswa dan pelajar. Untuk itu diperlukan suatu perpustakaan yang dapat menarik perhatian masyarakat/pengunjung. Agar dapat menarik perhatian masyarakat, maka dibutuhkan suatu perpustakaan yang dapat memberikan kesegaran/hiburan bagi pengunjung perpustakaan.

Untuk memenuhi kebutuhan di atas, maka dibutuhkan suatu perpustakaan yang mempunyai suasana ruang rekreatif. Jadi pengertian ruang yang rekreatif pada perpustakaan adalah keadaan suatu ruang perpustakaan yang subyektif dan dapat memberikan hiburan/kesegaran bagi pengunjung perpustakaan.

Suasana ruang yang rekreatif, yaitu karakter ruangnya harus mencerminkan *kebebasan* (tidak terikat pada sesuatu, bergerak, dan ada kecenderungan untuk berubah), *kedinamisan* (fleksibel, tidak serupa, dan cenderung mengikuti mode), dan *tidak monoton* (beraneka ragam, tidak membosankan dan bervariasi) dalam ruang geraknya. Jadi pengertian karakter ruang yang rekreatif pada perpustakaan adalah suatu bangunan perpustakaan yang mempunyai bentuk ruang yang bebas, dinamis, dan tidak monoton, sehingga pengunjung dapat leluasa dalam bergerak dan tidak merasa bosan.

Unsur-unsur yang bisa menciptakan suasana ruang yang rekreatif adalah skala ruang, bentuk ruang, warna ruang dan organisasi ruang. Skala ruang adalah skala manusia, yang meliputi skala normal dan skala intim, sehingga dapat memberikan kesan leluasa dalam bergerak. Bentuk ruang adalah bentuk dasar lingkaran yang dikomposisikan dengan bentuk lain (seperti segiempat, segitiga), serta dengan penambahan dan pengurangan dari komposisi bentuk itu sendiri, sehingga dapat diperoleh suatu bentuk yang tidak monoton. Warna ruang adalah warna-warna yang tergolong dalam warna-warna hangat, yaitu (jingga, hijau, dan biru) karena cocok untuk warna dalam kegiatan rekreasi. Organisasi ruang yang digunakan adalah organisasi cluster, karena selalu luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung, tanpa mempengaruhi karakternya.

Sehingga apabila unsur-unsur rekreatif tersebut di atas dapat tercipta dengan baik, maka akan diperoleh suatu perpustakaan dengan suasana ruang yang rekreatif dan tidak akan membosankan bagi pengunjung perpustakaan.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suatu perpustakaan muncul karena kebutuhan masyarakat, terutama mahasiswa dan pelajar, sebagai komunitas pembaca. Keberadaan perpustakaan menjadi sangat penting mana kala di era globalisasi yang penuh dengan kebutuhan informasi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka suatu perpustakaan harus dapat memenuhinya.

Menurut P. Sumardji perpustakaan merupakan suatu ruangan atau gedung, dimana di dalamnya terdapat koleksi yang terdiri dari bahan-bahan tertulis, tercetak, dan grafis lainnya (seperti film, kaset, video, dll), yang diatur menurut sistem tertentu untuk suatu keperluan studi dan penelitian untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan sumber daya manusia.¹⁾ Pada PP No. 30 tahun 1990 dijelaskan, bahwa perpustakaan adalah salah satu unit yang sangat vital dan penting sebagai tempat pengajaran, penelitian, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Sehingga secara langsung dan tidak langsung perpustakaan digunakan sebagai sarana mencerdaskan masyarakat dan bangsa.²⁾

1.1.1. Perpustakaan Umum Kabupaten DATI II Bantul.

Kota Bantul merupakan salah satu dari 5 Daerah Tingkat II di Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan kota pendidikan. Kota Bantul dalam mencukupi kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan sudah cukup maju. Demikian pula jika ditinjau dari tingkat pendidikan yang dilayani baik dari tingkat dasar, menengah, atas, dan pendidikan tinggi, sehingga dengan hal ini maka fasilitas sarana pendidikan yang dibutuhkan dan diperlukan sebagai kota pendidikan adalah Perpustakaan Umum.³⁾

¹⁾ Panduan Pemakaian Perpustakaan, UPT UGM Yogyakarta, 1997.

²⁾ Drs. H. Soekarman Kartosedono, MLS, " *Perpustakaan sebagai Lembaga Pendidikan dan Sarana Mencerdaskan Bangsa*" Media Pustakawan, Vol. 3, No. 2 Juni 1996.

³⁾ Rencana Tata Ruang Kota, Kotamadya Yogyakarta.

Perpustakaan Umum Kabupaten adalah perpustakaan umum yang dikelola oleh kabupaten, dan fungsinya sama dengan perpustakaan umum kotamadya, yaitu untuk pusat belajar, jasa referens dan informasi, penelitian dan referens bagi seluruh lapisan masyarakat.⁴⁾ Tujuan dari perpustakaan lebih diarahkan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, kecerdasan dan kemampuan masyarakat umum setempat untuk mempertinggi tingkat hidup masyarakat.

Kabupaten DATI II Bantul memiliki sebuah Perpustakaan Umum yang terletak di Jalan Jendral Sudirman, Bantul dengan luas tanah $\pm 13.500 \text{ m}^2$ dan luas bangunan $\pm 225 \text{ m}^2$. Kondisi perpustakaan umum DATI II Bantul masih jauh dari kondisi ideal sebagai perpustakaan, karena perpustakaan tersebut berupa ruangan yang dipaksakan untuk berbagai macam kegiatan, yang akhirnya mengganggu konsentrasi para pengguna, selain itu suasana ruang di dalam perpustakaan DATI II Bantul belum menampakkan suasana ruang yang rekreatif, dikarenakan ruang-ruang masih memiliki banyak kesamaan (monoton) dalam hal skala ruang, bentuk ruang, warna ruang dan organisasi ruang. Sehingga dengan kemonotonan tersebut membuat pengunjung perpustakaan tidak betah tinggal di ruang perpustakaan.⁵⁾

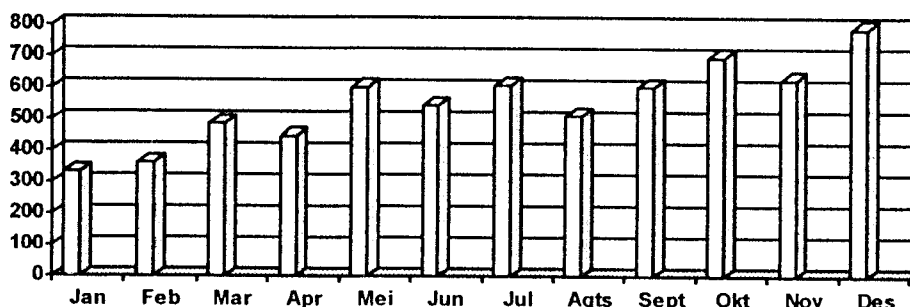
1.1.2. Perkembangan Pengunjung Perpustakaan DATI II Bantul.

Melihat perkembangan perpustakaan umum DATI II Bantul yang semakin lama semakin maju dan banyak pengunjungnya, maka perlu adanya penataan kembali perpustakaan menjadi lebih baik dan dinamis. Hal ini dikarenakan selain perpustakaan mempunyai koleksi buku dan bahan-bahan pustaka, juga memerlukan suatu alat-alat informasi, sehingga membutuhkan suatu ruangan, maka diperlukan suatu penataan ruang yang lebih baik dengan suasana rekreatif, sehingga pengunjung tidak merasa bosan datang ke perpustakaan.

⁴⁾ Sulistyio Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991, hal. 47.

⁵⁾ Sumber : hasil wawancara dengan Suyitno, BA, Kepala Perpustakaan Umum DATI II Bantul.

Gambar 1.1.
Data Pengguna Perpustakaan Umum DATI II Bantul Tahun 1999



Sumber : Laporan Bulanan Perpustakaan Umum Bantul

Sarana pendidikan di Kabupaten Bantul cukup memadai dan apabila diperinci menurut tingkatannya, yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi, sehingga dengan hal ini maka dapat diperoleh jumlah pelajar di Kabupaten Bantul. Pada tahun ajaran 1998/1999 jumlah pelajar di Kabupaten Bantul adalah sebagai berikut : SD 73.629 anak, SLTP 34.446 anak, SLTA 15.294 anak dan PT 29.005 anak.⁶⁾

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka cukup beralasan untuk pengadaan suatu bangunan perpustakaan umum yang rekreatif di daerah Kabupaten DATI II Bantul, dengan tujuan untuk mencukupi kebutuhan belajar, penerangan, informasi, dan untuk meningkatkan semangat belajar dan membaca bagi masyarakat, sehingga sumber daya manusianya semakin maju.

1.1.3. Pendekatan Perancangan suatu Perpustakaan dengan Suasana Ruang yang Rekreatif.

Pada umumnya bangunan perpustakaan saat ini merupakan sebuah bangunan gedung yang mempunyai fungsi sebagai pusat belajar dan membaca bahan-bahan pustaka, sehingga di dalamnya hanya terdapat fasilitas-fasilitas pendukung dari kegiatan di dalam perpustakaan itu sendiri, yang sebagian besar hanya terdiri dari ruang baca,

⁶⁾ Sumber : Kantor Depdikbud Kabupaten Bantul.

ruang referensi, ruang buku, ruang pengelola, ruang pelayanan, dan ruang service, sehingga dengan fasilitas ruangan tersebut akan menimbulkan kesan yang monoton dan membosankan bagi para pengunjung.⁷⁾ Untuk itu perlu diperhatikan suatu perpustakaan yang tidak membosankan, sehingga dapat menarik masyarakat untuk datang ke perpustakaan. Agar masyarakat tertarik untuk datang ke perpustakaan, maka diperlukan suatu perpustakaan yang dapat untuk sarana belajar dan mempunyai suasana ruang yang rekreatif, sehingga dengan suasana ini tidak akan membosankan bagi pengunjung perpustakaan.

Untuk memenuhi kebutuhan di atas, maka diperlukan suatu perpustakaan yang mempunyai fungsi rekreatif. Bentuk-bentuk kegiatan yang bersifat rekreatif yang diterapkan di perpustakaan antara lain, yaitu membaca buku-buku ringan (seperti novel, buku cerita), mendengarkan cerita (kegiatan penyampaian bahan dengan teknik cerita, terutama untuk anak-anak), melihat film (berupa film cerita, film dokumenter, film ilmu pengetahuan), dan melihat pameran (tentang kemajuan ilmu dan teknologi).⁸⁾ Untuk memenuhi fungsi rekreatif, maka ruang-ruang perpustakaan yang diciptakan harus dapat mendukung suasana rekreatif di dalam perpustakaan.

Ruang mempunyai arti penting bagi semua kegiatan manusia, sehingga ruang dapat dibayangkan sebagai satu kesatuan, terbatas atau tidak terbatas, seperti keadaan yang kosong yang sudah disiapkan mempunyai kapasitas untuk diisi barang.⁹⁾ Apabila ruang ini dikaitkan dengan suasana rekreatif pada perpustakaan, maka dapat diperoleh pengertian, yaitu suatu ruang yang dapat bersifat memberikan kesan hiburan / kesegaran bagi pengunjung perpustakaan.

Suasana ruang yang mendukung fungsi rekreatif, yaitu karakter ruangnya harus bisa mencerminkan *kebebasan, kedinamisan, dan tidak monoton*. Unsur-unsur untuk menciptakan suasana ruang yang rekreatif adalah *skala ruang, bentuk ruang, warna ruang dan organisasi ruang*.

⁷⁾ Sumber : hasil wawancara dengan Drs. Sungkono, SH, Kepala Perpusda DIY.

⁸⁾ Drs. P. Sumarji, *Perpustakaan Organisasi dan Tata Kerjanya*, Kanisius, 1988, hal. 21.

⁹⁾ Ir. Rustam Hakim, *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara, 1993.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Umum

Bagaimana konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan perpustakaan yang dapat menarik perhatian masyarakat/pengunjung untuk datang ke perpustakaan ?

1.2.2. Khusus

Bagaimana mendapatkan suasana ruang yang rekreatif di dalam bangunan perpustakaan, melalui skala ruang, bentuk ruang, warna ruang, dan organisasi ruang ?

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan perpustakaan umum dengan tujuan untuk sarana penerangan, informasi, ilmu pengetahuan teknologi, dan sebagai sarana belajar yang mencakup layanan informasi dan komunikasi bagi masyarakat.

1.3.2. Sasaran

Merumuskan konsep dasar perencanaan dan perancangan Perpustakaan Umum DATI II Bantul, sebagai sarana belajar dengan suasana ruang yang rekreatif yang diciptakan melalui skala ruang, bentuk ruang, warna ruang dan organisasi ruang.

1.4. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan diarahkan pada unsur-unsur pembentuk suasana ruang yang rekreatif, yaitu :

1.4.1. Skala ruang

Yang dimaksud skala disini adalah perbandingan antara elemen ruang dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan manusia. Sehingga skala yang digunakan disini adalah yang termasuk di dalam skala manusia.

1.4.2. Bentuk ruang

Bentuk ruang adalah suatu bentuk yang dapat memberikan kesan kelembutan, keindahan, statis, dan bergerak.

1.4.3. Warna ruang

Adalah warna yang dapat memperjelas karakter suatu obyek, dan tergolong pada :

1. warna hangat, karena untuk kegiatan rekreasi
2. warna dingin, karena digunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan suatu ketenangan.

1.4.4. Organisasi ruang

Organisasi ruang yang digunakan adalah organisasi yang mempunyai sifat selalu luwes dan dapat menerima pertumbuhan tanpa mempengaruhi karakternya.

1.5. Metode Pembahasan

Untuk mendapatkan suasana ruang yang rekreatif, maka diperlukan suatu analisis suasana ruang yang rekreatif. Untuk itu diperlukan suatu survei untuk mendapatkan data yang meliputi :

1.5.1. Data Primer

1. Survei lapangan

Dengan survei langsung ke lapangan untuk melihat kondisi fisik berbagai macam bangunan perpustakaan umum, untuk mendapatkan data tentang ruang-ruang yang dibutuhkan pada suatu bangunan perpustakaan.

2. Wawancara

Dengan wawancara langsung ke Instansi Pemerintah yang terkait dengan obyek, dalam hal ini wawancara dilakukan dengan staf-staf lingkungan Bappeda Kabupaten Bantul, dan wawancara dengan Kepala Perpustakaan Umum DATI II Bantul dan para stafnya, untuk mendapatkan data tentang fungsi dan peran perpustakaan bagi masyarakat.

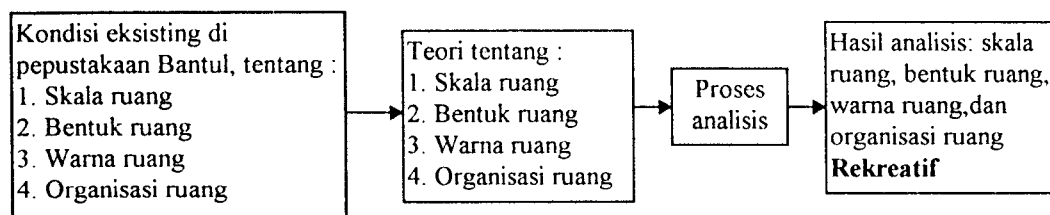
1.5.2. Data Sekunder

Yaitu data-data yang sifatnya merupakan data yang dapat membantu dalam pelaksanaan pengamatan dan analisis terhadap masalah yang ada kaitannya dengan obyek amatan, dan data ini dapat diperoleh dengan cara :

1. Laporan tahunan tentang pengguna perpustakaan di DIY dan Bantul.
2. Mempelajari rencana tata ruang dan wilayah di DIY (Bantul).
3. Mempelajari dan mengumpulkan studi literatur mengenai keperpustakaan, sehingga diperoleh data tentang perpustakaan umum dengan suasana ruang yang rekreatif.

1.5.3. Analisis

Metode analisis yang digunakan sebagai pendekatan pemecahan masalah adalah metode analisis langsung, yaitu :



1.5.4. Sintesa

Adalah metode yang digunakan untuk menjadi landasan konseptual perencanaan dan perancangan sesuai dengan pemecahan pada metode analisis, yaitu melalui tahap :

1. Konsep perencanaan bangunan pada site.
2. Konsep suasana ruang yang rekreatif.

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Yaitu berisi tentang latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup pembahasan, metodologi pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan kerangka pola pikir.

BAB II TINJAUAN UMUM

Yaitu berisi tentang tinjauan umum perpustakaan, tinjauan perpustakaan Bantul, suasana ruang yang rekreatif, unsur-unsur arsitektural pembentuk suasana ruang yang rekreatif, dan kondisi eksisting unsur-unsur arsitektural pembentuk suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan.

BAB III ANALISA PERMASALAHAN

Yaitu berisi analisis tentang suasana ruang yang rekreatif di perpustakaan, yang meliputi skala ruang, bentuk ruang, warna ruang, dan organisasi ruang.

BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep dasar perencanaan meliputi :

Konsep lokasi, konsep penzoningan dan orientasi bangunan.

Konsep dasar perancangan meliputi :

Konsep suasana ruang yang rekreatif, konsep sistem pelayanan, konsep besaran ruang, konsep penampilan bangunan, konsep struktur, konsep environment, dan konsep utilitas.

1.7. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari duplikasi dalam penulisan tugas akhir, berikut beberapa tugas akhir yang digunakan sebagai acuan :

1. Judul : *Perpustakaan Umum di Yogyakarta*, oleh Sudiarti, JUTA UII

Permasalahan : Perencanaan perpustakaan dengan menitikberatkan pada suasana ruang yang ideal, sehingga fungsi perpustakaan sebagai sumber informasi, komunikasi dan sarana belajar masyarakat dapat tercapai.

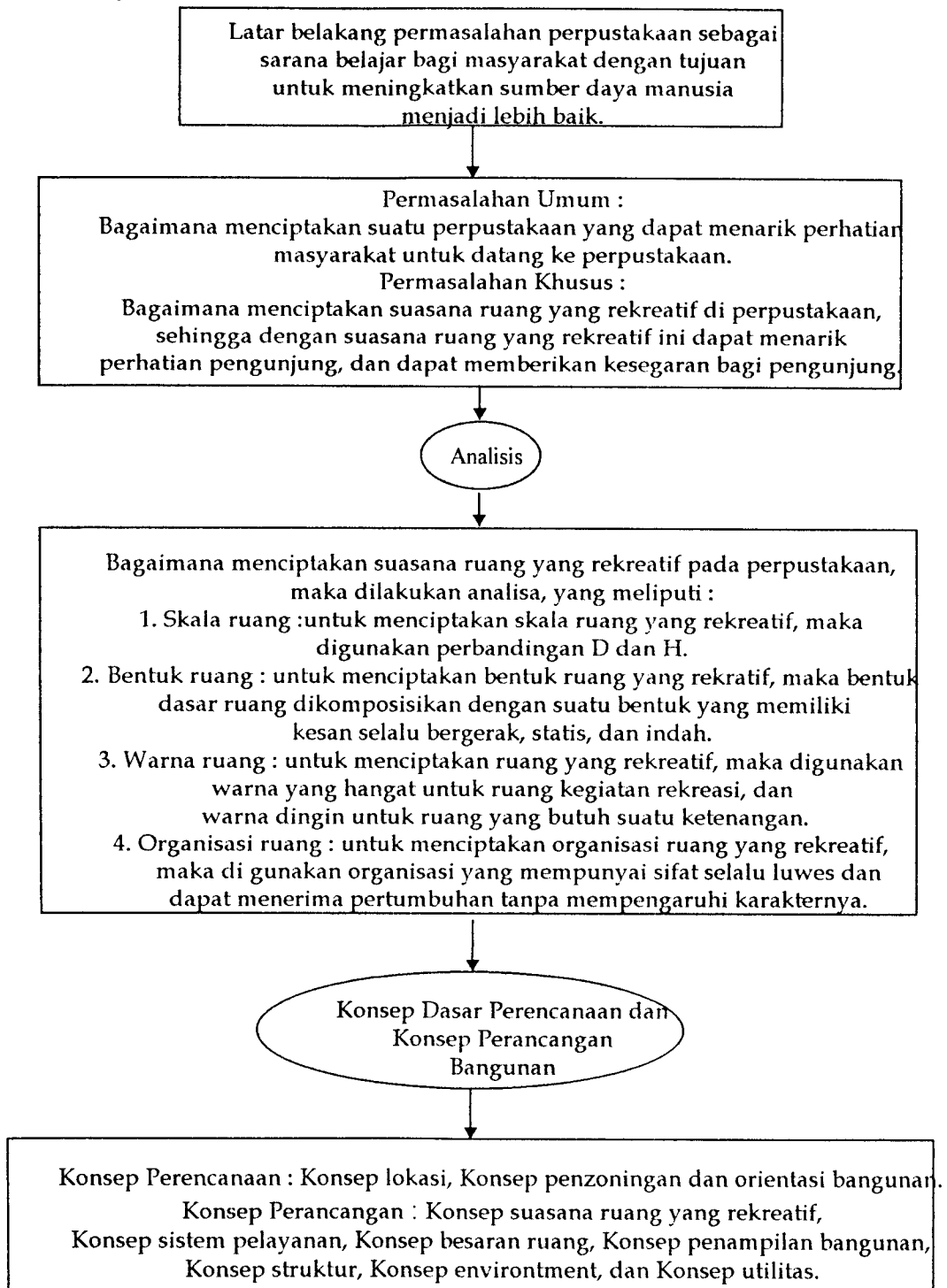
Sedangkan permasalahan yang ada disini : perencanaan perpustakaan dengan menitikberatkan pada suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan.

2. Judul : *Perpustakaan umum Kotamadya Magelang Landasan Konseptual Perancangan*, oleh Putri Kusumawati, JUTA UII.

Permasalahan : Merencanakan pola tata ruang dan pola sirkulasi yang sesuai dengan bangunan perpustakaan, sehingga dapat mendukung aktivitas di dalamnya.

Sedangkan permasalahan yang ada disini : perencanaan perpustakaan dengan menitikberatkan pada suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan.

1.8. Kerangka Pola Pikir



BAB II

TINJAUAN TENTANG PERPUSTAKAAN DAN SUASANA RUANG YANG REKREATIF

2.1. Tinjauan Umum Perpustakaan

2.1.1. Pengertian Perpustakaan¹⁾

Pengertian perpustakaan ada yang memberikan pengertian dari segi gedung dan ada pula yang memberikan pengertian dari segi koleksinya ataupun kedua-duanya. Pendefinisian dari beberapa pengertian perpustakaan, yaitu :

1. Perpustakaan merupakan suatu tempat, berupa sebuah ruangan atau gedung yang berisi buku-buku dan bahan lain untuk bacaan, studi dan referensi. (*The Random House Dictionary Of The English Language*)
2. Perpustakaan merupakan suatu himpunan bahan-bahan tertulis, tercetak ataupun grafis lainnya (termasuk film, slide, rekaman, fotografi dan pita rekam audio) yang diatur untuk digunakan. (*Encyclopedia Britanica*, 1968)
3. Perpustakaan merupakan suatu ruangan atau gedung untuk koleksi buku yang disimpan untuk pembacaan, buku-buku di dalam ruangan atau gedung. (*The Advanced Learner's Dictionary Of Current English*)
4. Perpustakaan merupakan suatu koleksi buku dalam suatu gedung atau bangunan yang mewadahnya, yang telah siap untuk dimanfaatkan bagi siapa saja yang memerlukannya. (Pemanfaatan Buku dan Perpustakaan untuk Penulisan Karya Ilmiah, Suwando Atmodjahnawi, SH)

2.1.2. Fungsi Perpustakaan²⁾

1. Perpustakaan sebagai sumber informasi

Fungsi perpustakaan untuk mendorong tercapainya kemajuan pembangunan dengan ilmu pengetahuan yang didapat dari perpustakaan. Perpustakaan sebagai sumber

¹⁾ Drs. P. Sumarji, *Perpustakaan Organisasi & Tata Kerjanya*, Kanisius 1988, hal 11-13

²⁾ Ibid

intelektual diupayakan untuk terciptanya manusia-manusia intelektual yang dapat memajukan bangsanya.

2. Perpustakaan sebagai sarana belajar

Fungsi perpustakaan yang menunjang program pendidikan dengan menyediakan buku maupun koleksinya untuk diajarkan, dipelajari, dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini agar perpustakaan tidak berkesan sebagai tempat kegiatan peminjaman dan pengembalian buku, tetapi juga terlibat juga dalam pelaksanaan proses belajar.

3. Perpustakaan sebagai pusat kebudayaan atau kultural

Perpustakaan dijadikan sebagai tempat dikumpulkannya dan dipeliharanya bahan bernilai hasil budaya dan karya manusia.

4. Perpustakaan sebagai sumber informasi

Peranan perpustakaan menjadi penting untuk tempat penyediaan dan diperolehnya informasi tertulis maupun tidak tertulis. Pendayagunaan informasi dalam segala bentuk yang potensial untuk mendukung penguasaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi secara tepat, cermat dan efisien. Karena perpustakaan merupakan alat sumber informasi yang paling murah dapat dijangkau dan digunakan fasilitasnya oleh masyarakat.

5. Perpustakaan sebagai tempat rekreasi

Masyarakat dapat menikmati rekreasi ini dengan cara membaca bacaan buku-buku cerita di dalam perpustakaan.

2.1.3. Macam Perpustakaan³⁾

Macam perpustakaan yang terdapat di Indonesia dapat disebutkan antara lain adalah sebagai berikut :

1. Perpustakaan Nasional, merupakan satu-satunya perpustakaan di suatu negara dengan koleksinya berasal dari sebagian terbesar terbitan hasil karya tulis, cetak, maupun grafis lain yang terdapat di negara bersangkutan.

³⁾ Ibid

2. Perpustakaan Perguruan Tinggi, merupakan perpustakaan milik universitas, institut, akademi, yang digunakan sebagai sarana penunjang pelaksanaan tugas-tugas yang tercantum dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi oleh Perguruan Tinggi yang bersangkutan.
3. Perpustakaan Sekolah, merupakan perpustakaan milik sekolah yang digunakan sebagai sarana penunjang melaksanakan tugas-tugas pendidikan di sekolah.
4. Perpustakaan Umum, merupakan perpustakaan dengan koleksinya yang bersifat umum, yang digunakan sebagai sarana penunjang pengembangan masyarakat pada umumnya.
5. Perpustakaan Khusus, merupakan perpustakaan dengan koleksinya yang bersifat khusus, yang digunakan sebagai sarana penunjang mengembangkan pengetahuan bagi masyarakat khusus dalam bidang ilmu tertentu, misalnya : Perpustakaan Museum Sonobudoyo di Yogyakarta.
6. Perpustakaan Lembaga atau Yayasan, merupakan perpustakaan milik suatu lembaga atau yayasan, yang digunakan sebagai sarana penunjang pelaksanaan tugas pengembangan atau kerjasama budaya, misalnya : Perpustakaan Hatta di Yogyakarta.

2.1.4. Kegiatan Perpustakaan

1. Pengadaan Bahan Koleksi

Kegiatan pengadaan bahan koleksi adalah kegiatan mengadakan bahan koleksi untuk dijadikan koleksi perpustakaan yang dilakukan dengan berbagai macam kegiatan, seperti :

- a. Kegiatan pemilihan bahan koleksi, kegiatan ini berdasarkan pada :
 - i. Kedudukan para pemakai, seperti : siswa atau mahasiswa, guru atau dosen, karyawan, masyarakat umum
 - ii. Macam bahan koleksi, seperti : buku teks, buku referensi, penerbitan berkala, dan lain-lain.
 - iii. Bidang ilmu pengetahuan, seperti : filsafat, keagamaan, bahasa, dan lain-lain.

- b. Kegiatan pelaksanaan pengadaan bahan koleksi, adalah kegiatan mengusahakan adanya bahan koleksi.

2. Pengolahan Bahan Koleksi

Kegiatan mempersiapkan bahan koleksi yang telah diperoleh, agar dengan mudah dapat diatur di tempat-tempat atau rak-rak penyimpanan sehingga memudahkan pula untuk pelayanan kepada pemakai. Kegiatan pengolahan bahan koleksi dilakukan dengan berbagai macam kegiatan, antara lain :

- a. Klasifikasi, adalah pengelompokan bahan koleksi sesuai dengan macam dan bidang ilmunya masing-masing.
- b. Katalogisasi, adalah kegiatan membuat kartu-kartu katalog untuk setiap bahan koleksi untuk memudahkan pengecekan.
- c. Pelabelan, adalah kegiatan pemberian nomor pada buku.
- d. Penyimpanan dan penyusunan koleksi pada rak-rak buku berdasarkan nomor dan bidang ilmunya masing-masing.
- e. Kegiatan-kegiatan lain, seperti penyimpanan dan penyusunan kartu katalog, perbaikan setiap koleksi yang perlu perbaikan dan pembuatan laporan akhir.

3. Pelayanan Referensi

Yaitu kegiatan pelayanan koleksi perpustakaan, terutama koleksi pustaka atau koleksi yang tidak boleh dibawa pulang. Buku referensi adalah buku yang dibuat tidak untuk dibaca seluruhnya, akan tetapi dipakai untuk mencari keterangan saja. Referensi sering kali merupakan petunjuk penulisan buku, karya ilmiah, atau karya lain. Koleksi ini dipersiapkan untuk memberi informasi, penjelasan dalam hal-hal tertentu, maka pada umumnya tidak boleh dipinjamkan untuk dibawa pulang.

Layanan referensi meliputi semua kegiatan yang ada kaitannya dengan usaha pengadaan, pengolahan, dan pendayagunaan bahan-bahan referensi untuk itu pelayanan referensi dibagi menjadi :

a. Pelayanan informasi

Yaitu pelayanan informasi yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan secara langsung atau dengan menggunakan bahan referensi dan melayani permintaan data informasi dengan menggunakan bahan-bahan referensi.

b. Pelayanan bimbingan

Yaitu pelayanan dalam hal pemilihan bahan referensi, seperti buku referensi, majalah, dan sebagainya. Selain itu juga memberikan bimbingan kepada para pengguna dalam mencari bahan, serta mengadakan bimbingan tata cara menggunakan bahan referensi seperti penelusuran informasi melalui bahan referensi.

4. Pelayanan Administrasi

Yaitu kegiatan pelayanan perbantuan bagi pengunjung yang berhubungan dengan kegiatan pendataan, administrasi, dan personalia.

2.1.5. Sistem Pelayanan Pada Perpustakaan

Sistem pelayanan perpustakaan merupakan bagian dari jasa layanan, sebagai usaha dibidang jasa perpustakaan memberikan jasa sebaik-baiknya kepada pengguna. Pelayanan merupakan tujuan akhir yang ingin dipakai oleh perpustakaan, sistem pelayanan pada perpustakaan ada 2 macam, yaitu :

1. Layanan terbuka

Dalam sistem ini, pengguna perpustakaan dapat secara bebas memilih dan mencari sendiri bahan pustaka yang diinginkan. Dalam sistem ini pengguna harus mengetahui terlebih dahulu judul dan nomor buku.

2. Layanan tertutup

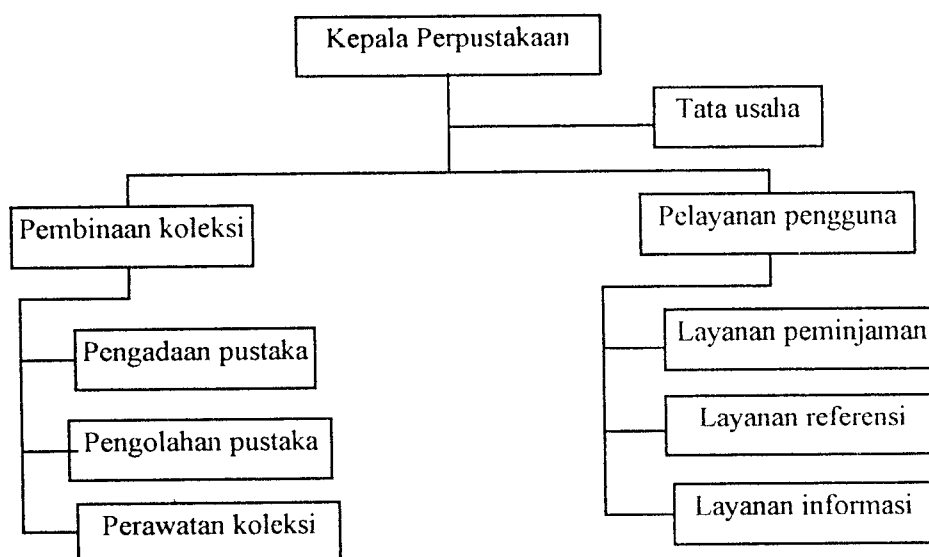
Dalam sistem ini, pengguna tidak boleh mengambil bahan pustaka yang hendak dibaca maupun dipinjam dari ruang koleksi, sehingga pengambilan bahan pustaka dilakukan oleh petugas perpustakaan.

2.1.6. Struktur Organisasi Perpustakaan⁴⁾

Struktur organisasi adalah suatu kerangka yang menunjukkan semua tugas kerja untuk mencapai tujuan organisasi, hubungan antara fungsi-fungsi tersebut, serta wewenang dan tanggung jawab setiap anggota organisasi yang melakukan tiap-tiap tugas kerja tersebut.

Struktur organisasi diperlukan untuk memberi wadah tujuan, misi, tugas pokok, dan fungsi. Jika fungsi yang diselenggarakan berlangsung secara terus menerus, maka harus dilembagakan agar memungkinkan berlakunya fungsionalisasi yang menjadi landasan peningkatan efisiensi dan efektifitas organisasi.

Bagan struktur organisasi perpustakaan dapat digambarkan sebagai berikut :



Sumber : Perpustakaan, Kepustakaan & Pustakawan, Soetimah

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Perpustakaan

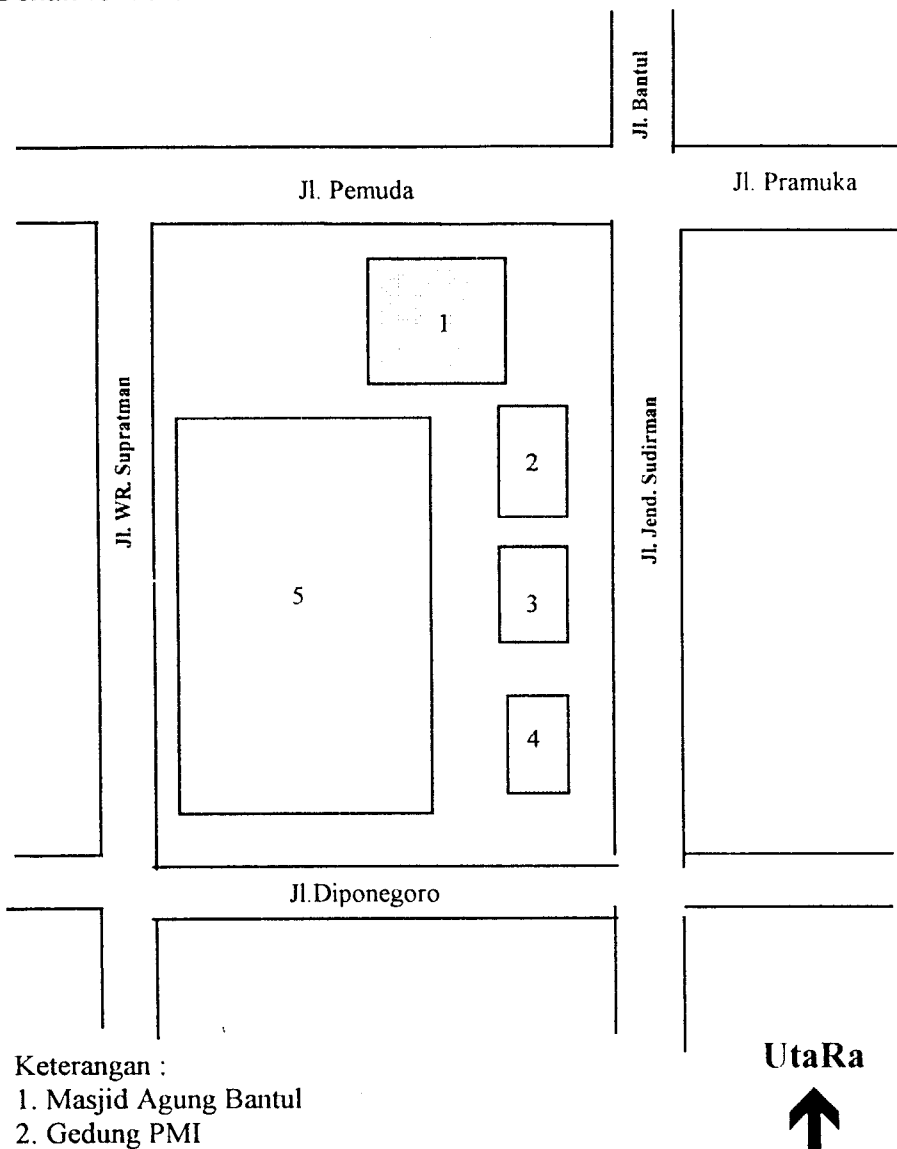
2.2. Tinjauan Perpustakaan Umum DATI II Bantul

2.2.1. Lokasi

Perpustakaan umum DATI II Bantul terletak di Jl. Jendral Sudirman No.1 Bantul, dengan luas tanah $\pm 13.500 \text{ m}^2$ dan luas bangunan $\pm 225 \text{ m}^2$.

⁴⁾ Soetimah, *perpustakaan, Kepustakaan & Pustakawan*, Kanisius 1992, hal 61

Denah lokasi :



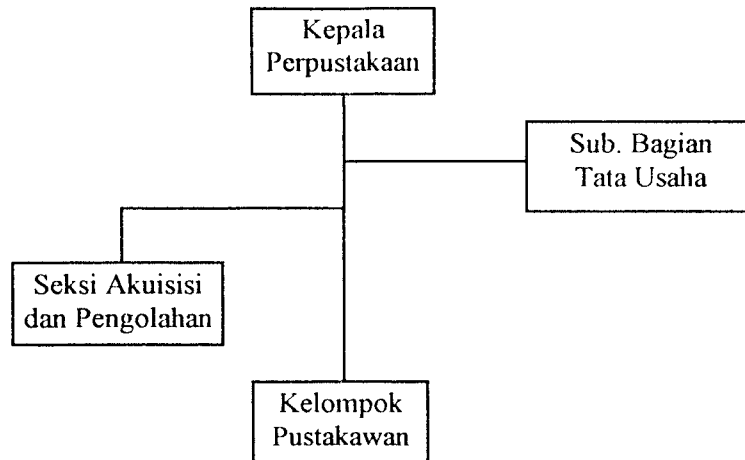
Keterangan :

1. Masjid Agung Bantul
2. Gedung PMI
3. Gedung Perpustakaan Umum Bantul
4. Gedung Pramuka
5. Lapangan Dwi Windu

Gambar 2.2. Peta Perpustakaan Bantul

2.2.2. Struktur Organisasi

Sesuai dengan Keputusan Menteri Dalam Negeri No. 56 tahun 1994, tanggal 6 Juni 1994, maka Struktur Organisasi Perpustakaan Umum DATI II Bantul adalah :



Gambar 2.3. Struktur Organisasi Perpustakaan DATI II Bantul

Kepala perpustakaan mempunyai tugas memimpin perpustakaan sesuai dengan tugas dan fungsinya agar berdaya guna dan berhasil guna serta melakukan kerja sama antar perpustakaan baik didalam maupun di luar lingkungan Kabupaten DATI II.

1. Sub Bagian Tata Usaha mempunyai tugas melaksanakan urusan Tata Usaha dan rumah tangga.
2. Seksi Akuisisi dan Pengolahan mempunyai tugas melakukan pengadaan dan pengolahan bahan pustaka.
3. Kelompok pustakawan mempunyai tugas melakukan layanan bahan informasi serta melakukan pemasyarakatan perpustakaan dan pengembangan.

Dalam melaksanakan tugasnya Kepala Perpustakaan Umum Kabupaten/ Kodya Daerah Tingkat II, Kepala Seksi Kepala Sub. Bagian dan kelompok pustakawan wajib menerapkan prinsip-prinsip koordinasi, integrasi dan sinkronisasi secara vertikal dan horisontal dalam lingkungan Perpustakaan Umum Kabupaten/Kotamadya Dati II dan instansi terkait sesuai dengan bidang tugasnya masing-masing.

2.2.3. Sistem Pelayanan

Jenis layanan yang ada di Perpustakaan Umum Kabupaten DATI II Bantul, adalah :

1. Layanan Sirkulasi

Merupakan kegiatan layanan pencatatan dalam pemanfaatan penggunaan koleksi bahan pustaka dengan tepat waktu untuk kepentingan pemakai, dimana kegiatannya meliputi jasa layanan peminjaman /peredaran koleksi perpustakaan yang dilaksanakan di dalam maupun di luar perpustakaan lengkap dengan kegiatan administrasinya yang meliputi peminjaman, pengembalian, penagihan, sanksi, dan bebas pinjam pustaka.

2. Layanan Referensi

Merupakan kegiatan pelayanan yang berupa pemberian bantuan kepada pemakai perpustakaan agar dapat menemukan informasi jasa yang dibutuhkan, serta pemberian bimbingan dalam menggunakan fasilitas yang ada di perpustakaan. Kegiatan layanan referensi telah dilaksanakan di Perpustakaan Umum DATI II Bantul, dengan pengguna jasa kebanyakan mahasiswa dan pegawai.

Sistem layanan yang digunakan di Perpustakaan Umum DATI II Bantul adalah sistem *layanan terbuka*, dimana setiap pemakai dapat secara langsung memilih dan mengambil sendiri bahan pustaka yang dikehendaki di rak buku.

2.3. Suasana Ruang yang Rekreatif

2.3.1. Batasan dan Pengertian

Rekreatif berasal dari kata *rekreasi*,⁵⁾ yang terdiri dari :

1. *Re* berarti *kembali*
2. *Creatie* berarti *ciptaan*

Sehingga dapat diartikan menciptakan kembali, maksudnya adalah menciptakan kembali suasana baru dan cocok untuk melaksanakan tugas seperti sedia kala setelah bekerja terus baik fisik maupun mental. (Echlos, 1976 ; 471)

2.3.2. Bentuk Kegiatan yang Rekreatif⁶⁾

Bentuk-bentuk kegiatan yang bersifat *rekreatif* yang diterapkan di perpustakaan, yaitu antara lain membaca buku-buku ringan (seperti novel, buku cerita), mendengarkan cerita (kegiatan penyampaian bahan dengan teknik bercerita,

⁵⁾ Drs. H. Mas'ud, *Kamus Pintar Populer*, CV. Aneka Solo, 1994

⁶⁾ Drs. P. Sumarji, *Perpustakaan Organisasi & Tata Kerjanya*, Kanisius 1988, hal 21

terutama untuk anak-anak), melihat film (berupa film cerita, film ilmu pengetahuan, film dokumenter), dan melihat pameran (tentang kemajuan ilmu dan teknologi).

2.3.3. Unsur-unsur Pembentuk suasana Rekreatif

Unsur-unsur arsitektural pembentuk suasana rekreatif yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. **Skala ruang**⁷⁾, yang dapat memberikan keleluasaan pengunjung dalam bergerak.
2. **Bentuk ruang**⁸⁾, karena pengolahan bentuk ruang yang rekreatif akan sangat mempengaruhi kesan suatu pergerakan pada ruang.
3. **Warna ruang**⁹⁾, yang dapat memberikan hiburan dan kesegaran bagi pengguna perpustakaan tersebut, dan sebagai penjabar karakter suatu obyek.
4. **Organisasi ruang**,¹⁰⁾ dapat menjelaskan ruang-ruang yang saling berkaitan di dalam suatu perpustakaan yang rekreatif.

⁷⁾ Ir. Rustam Hakim, *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lanskap*, Bumi Aksara, 1991

⁸⁾ Ibid, hal 93

⁹⁾ Ibid, hal 100

¹⁰⁾ Francis DK Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang & Susunannya*, Erlangga

TABEL 2.1. TINJAUAN SUASANA REKREATIF

NO	UNSUR PEMBENTUK SUASANA REKREATIF	MACAM	KETERANGAN
1	2	3	4
1	Skala Ruang ¹⁾	a. Manusia / Normal b. Intim c. Monumertal	Memberikan kesan leluasa dalam bergerak. Membentuk suasana akrab, dapat memberikan rasa terlindung dari gangguan. Bertujuan untuk membangkitkan semangat, kekuatan, dan keagungan.
2	Bentuk Ruang ²⁾	a. Lengkung b. Tidak teratur c. Teratur	Memberikan kesan kelembutan, kesenangan dan keindahan. Susunan terdiri dari bentuk lingkaran yang digabung dengan segiempat, segitiga (mempunyai arti yang luwes untuk menampung berbagai macam bentuk). Geometris, kubus, kotak (sehingga akan memberikan kesan yang statis, stabil, formal, dan mengarah ke monoton).
3	Warna Ruang ³⁾	a. Warna Hangat (Rekreasi)	- Putih (tenang, cerah) - Merah (panas, melelahkan) - Kuning (bebas, ceria) - Kuning hijau (tenang dan menyegarkan) - Hijau (tenang, ramah, cendekia) - Jingga (gembira dan bergairah) - Jingga kuning (lincah dan bergairah) - Abu-abu (menenangkan)

¹⁾ Rustam Hakim, *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap*.

²⁾ Ibid.

³⁾ HK. Ishaq, *Pedoman Unum dalam Merancang Bangunan*.

1	2	3	4
	b. Warna Dingin (untuk area pekerjaan rutin / monoton)	<ul style="list-style-type: none"> - Hitam (gelap, mencekam) - Biru (keras, dingin) - Biru ungu (sombong, berkhayal) - Ungu (tinggi, ekstrim) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ungu merah (tenang, peka) - Biru hitam (menekan) - Coklat hitam (menolak, jijik)
4	Organisasi Ruang ⁴⁾	<ul style="list-style-type: none"> a. Cluster b. Radial c. Terpusat d. Linier e. Grid 	<p>Selalu luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung, tanpa mempengaruhi karakternya.</p> <p>Menghasilkan pola yang dinamis, sehingga secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi pusatnya.</p> <p>Akan stabil dan tidak terarah.</p> <p>Bentuk organisasinya luwes, sehingga bisa dihubungkan dengan bentuk organisasi lain.</p> <p>Bentuknya teratur.</p>

⁴⁾ DK. Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*.

2.4. Unsur-Unsur Arsitektural Pembentuk suasana Ruang yang Rekreatif

Uraian dan pengertian dari unsur-unsur arsitektural pembentuk suasana yang rekreatif, adalah sebagai berikut :

2.4.1. Skala Ruang¹¹⁾

Skala dalam arsitektur dapat menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai bagi manusia.

Pendapat mengenai skala :¹²⁾

1. Menurut Yoshinobu Ashihara, skala merupakan perbandingan antara tinggi (H) dan lebar (D) pada suatu ruang / bangunan, sehingga dengan perbandingan tersebut akan menimbulkan sebagai berikut :
 - a. $D/H = 1$, ruang akan terasa seimbang dalam perbandingan lebar dan tinggi suatu ruang / bangunan.
 - b. $D/H < 1$, ruang yang terbentuk terlalu kecil, sehingga akan merasa akrap.
 - c. $D/H > 1$, ruang akan terasa besar, sehingga akan membangkitkan semangat, kekuatan dan kekaguman.
 - d. $D/H \geq 4$, pengaruh ruang tidak terasa.
2. Menurut Paul D. Sprieregen, menyatakan bila orang berdiri dengan :
 - a. $D/H = 1$, cenderung memperhatikan detail dari pada keseluruhan bangunan.
 - b. $D/H = 2$, cenderung untuk melihat bangunan sebagai sebuah komponen keseluruhan bersama dengan detailnya.
 - c. $D/H = 3$, bangunan dilihat dalam hubungannya dengan lingkungan.
 - d. $D/H = 4$, bangunan dilihat sebagai pembatas kedepan saja.

¹¹⁾ Ir. Rustam Hakim, *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara Jakarta, 1993, hal 54.

¹²⁾ Ibid, hal 59.

Tabel 2.2. Skala dengan Perbandingan D dan H

No	Macam Skala	Keterangan	Perbandingan D dan H	Kesimpulan
1	Skala Generik / umum	yaitu, perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain yang berhubungan di dalam lingkungannya	$D/H = 3$	tidak bisa menimbulkan suasana rekreatif, karena pengaruh ruang sudah tidak terasa.
2	Skala Manusia, dibagi 3, yaitu :	yaitu perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia	$D/H = 1$	bisa menimbulkan suasana rekreatif, karena proporsi dengan tubuh mns.
	a. Skala Intim	Merupakan skala ruang yang kecil, sehingga memberikan rasa terlindung bagi manusia yang berada di dalamnya dan dapat menimbulkan suasana akrab.	$D/H < 1$	bisa menimbulkan suasana rekreatif, karena dengan suasana akrab akan memberikan persepsi suasana yang tidak membosankan.
	b. Skala Normal	Dapat memberikan adanya kesan leluasa dalam bergerak.	$D/H = 1$	bisa menimbulkan suasana rekreatif, karena dapat memberikan keleluasaan dalam bergerak.
	c. Skala Monumental	Merupakan skala ruang yang besar, sehingga : ~ dapat membentuk suasana yang agung, berwibawa, kuat, dan sakral. ~ dapat membentuk suasana yang dapat membangkitkan semangat, kekuatan, dan kekaguman. ~ memberikan kesan penghuni tertelan oleh ruang.	$D/H > 1$	bisa menimbulkan suasana rekreatif, karena akan memberikan suasana lain dan tidak monoton, sehingga tidak membosankan.

Sumber : Unsur perencanaan dalam Arsitektur lansekap.

2.4.2. Bentuk Ruang

Bentuk terdiri dari bentuk 2 dimensi (bidang datar dengan batas garis) dan bentuk 3 dimensi (dapat membentuk suatu ruang) Bentuk dapat mempengaruhi kesan pada ruang, yaitu antara lain dapat bersifat statis atau bergerak, masif, berat, kuat, dan juga dapat memberikan kesan suatu pergerakan atau pelepasan.¹³⁾

¹³⁾ Ibid, hal 96.

Dari penampilan bentuk dibagi dalam :

1. Bentuk yang teratur

- a. meliputi bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramid.
- b. memberikan kesan statis, stabil, formal, mengarah ke arah monoton, masif (solid), sederhana, dan dapat bersifat kuat karena profil sudutnya.

2. Bentuk yang lengkung

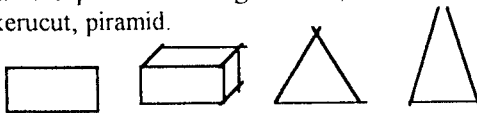
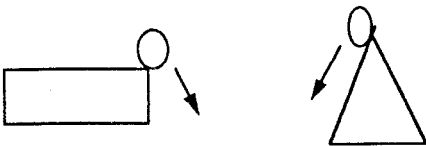
- a. meliputi bentuk-bentuk alam (lingkaran, bola, bulat)
- b. memberikan kesan kelembutan, kesenangan, keindahan, statis, bergerak, intim, dan rasa aman.


3. Bentuk yang tidak teratur

- a. meliputi susunan yang terdiri dari bentuk lingkaran yang digabung dengan bentuk lain (segi tiga, segi empat, piramida, dll).
- b. memberikan kesan yang luwes untuk menampung berbagai macam bentuk.

Sedangkan sifat dan karakter dari setiap bentuk memberikan kesan seperti :

Tabel 2.3. Bentuk Masa dan Sifatnya

No	Jenis bentuk masa	Keterangan dan bentuknya	Sifatnya
1	Bentuk teratur	<p>a. meliputi bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramid.</p>  <p>b. memberikan kesan statis, stabil, formal, mengarah ke arah monoton, masif (solid), sederhana, dan dapat bersifat kuat karena profil sudutnya.</p>	Kuat
2	Bentuk lengkung (lingkaran, bulat, bola)	<p>memberikan kesan kelembutan, kesenangan, keindahan, statis, bergerak, intim, dan rasa aman.</p> <p>a. Bila dekat dengan bentuk yang menyudut, maka akan licin dan bergerak.</p> 	a. Bergerak

		b. Bila berdiri sendiri, maka akan memusat dan stabil. 	b. Statis / diam
3	Bentuk tidak teratur	a. meliputi susunan yang terdiri dari berbagai bentuk yang digabung (segi tiga, segi empat, piramida). b. memberikan kesan yang luwes untuk menampung berbagai macam bentuk.	Luwes

Sumber : Francis DK. Ching.

Untuk mendapatkan suatu bentuk yang tidak monoton, dinamis, dan mempunyai keanekaragaman, maka bentuk ruang yang didapatkan dari komposisi gabungan ketiga bentuk dasar (yaitu segiempat, bulat, dan segitiga). Sedangkan prinsip-prinsip penyusunan komposisi adalah : ¹⁴⁾

1. Sumbu

Merupakan suatu garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang dan terhadapnya bentuk-bentuk ruang tersebut dapat disusun dengan cara teratur dan tidak teratur.

2. Simetri

Merupakan susunan yang seimbang dari pola-pola yang hampir sama dari bentuk dan ruang terhadap suatu sumbu atau pusat.

3. Irama / Pengulangan

Merupakan pola-pola yang sama dari irama-irama yang teratur atau harmonis dari garis-garis, bentuk-bentuk, potongan-potongan dan ruang-ruang.

4. Datum

Merupakan bentuk atau ruang yang teratur dan mempunyai kontinuitas dalam mengelompokkan suatu pola bentuk dan ruang.

¹⁴⁾ Francis DK. Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, hal 333

5. Transformasi

Merupakan prinsip-prinsip konsep arsitektur yang dapat dipertahankan melalui sederetan transformasi.

6. Hirarki

Perbedaan bentuk-bentuk dan ruang-ruang baik dari ukuran, potongan bentuknya, dan dari penempatannya.

2.4.3. Warna Ruang

Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai untuk memperkuat bentuk dan memperjelas karakter suatu obyek. Sistem yang digunakan untuk menyusun warna adalah teori warna, yang terdiri dari :

1. Teori Prang System ¹⁵⁾

Menurut Prang System, warna terdiri dari 3 dimensi :

a. Hue : mengenai panas / dinginnya warna.

i. Dibagi dalam 5 kelas, yaitu : primary, secondary / binary, intermediate / perantara, tertiary, dan quaternary.

ii. Panas dinginnya warna ¹⁶⁾

a. Merah dan jingga adalah warna-warna yang paling panas dari segala warna.

b. Biru dan ungu adalah warna-warna yang paling dingin.

c. Hijau adalah diantara panas dan dingin.

iii. Pengaruh dari berbagai Hue.

Warna panas memberikan rasa gembira dan menggugah hati, dari pada warna dingin yang memberikan rasa kalem dan tenang. Terlalu banyak warna panas akan sangat merangsang dan menjepit, warna dingin akan kelihatan seperti menjauh dan obyek nampak kecil.

b. Value : mengenai terang / gelapnya warna

c. Intensity : mengenai cerah / suramnya warna ¹⁷⁾

¹⁵⁾ Ir. Rustam Hakim, *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara Jakarta, 1993, hal 54.

¹⁶⁾ Depdikbud, *Dasar-dasar Desain*, 1982

- i. Warna-warna yang intensity tinggi, maka akan sangat menyolok dan menimbulkan efek yang brilian, sangat menarik.
- ii. Warna-warna yang intensity rendah, maka akan memberi kesan lebih lembut, menyenangkan.

2. Teori Munsell System¹⁸⁾

Menurut Munsell, satu warna ditentukan tiga komponen, yaitu :

- a. Hue : menyatakan kualitas warna atau intensitas panjang gelombang.
- b. Value : kesan kemudahan warna.
- c. Chroma : penyimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna.

Agar warna dapat berperan baik dalam arsitektur, maka faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam warna ruang yaitu :

1. Luas area¹⁹⁾

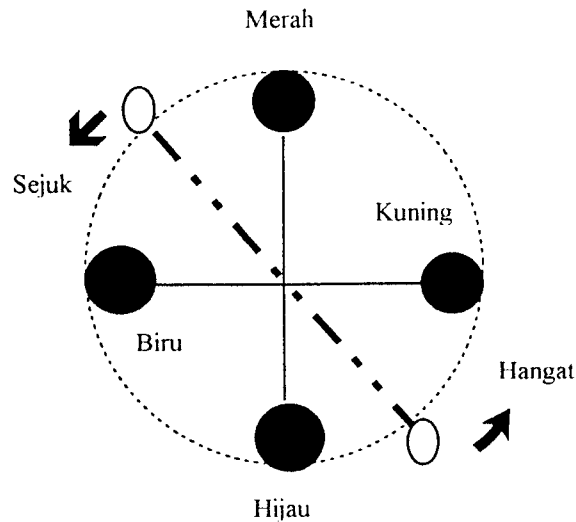
- a. Area yang luas seharusnya sifatnya tenang, semakin luas area yang digunakan maka semakin tenang warna-warna yang digunakan.
- b. Area yang kecil hendaknya mewujudkan kontras yang kuat, semakin kecil area maka semakin menyolok warnanya (kontras), kontras-kontras ini disebabkan oleh hue, value, dan intersity.

¹⁷⁾ Ibid

¹⁸⁾ Ir. Rustam Hakim, *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara Jakarta, 1993.

¹⁹⁾ Depdikbud, *Dasar-dasar Desain*, 1982

2. Lingkaran warna berpokok pada empat warna ²⁰⁾



Gambar 2.4. Lingkaran warna

3. Kombinasi warna

- a. Keselarasan yang berhubungan, artinya warna-warna harmonis yang diambil dari warna yang berhubungan, yaitu:
 - i. Monocromatic, yaitu hanya satu warna sebagai pokok komposisi yang menghasilkan nada-nada warna.
 - ii. Analogus (berurutan), yaitu menggunakan 2 warna yang letaknya di dalam lingkaran warna yang berurut dan sama sifatnya.
- b. Keselarasan yang tidak berhubungan, artinya warna-warna tampak harmonis dan warna tersebut adalah sederajat dengan yang lain, yaitu :
 - i. Komplementer, yaitu yang digunakan warna pokok adalah 2 warna yang berhadapan posisinya dengan warna primary yang sifatnya berlawanan.
 - ii. Polycromatic, yaitu komposisi yang menggunakan lebih banyak warna, dan biasanya komposisi ini sangat ramai.

Dibawah ini sifat-sifat dari warna untuk menciptakan suasana ruang yang diharapkan :

²⁰⁾ Ir. Rustam Hakim, *Unsur perancangan dalam arsitektur lansekap*, Bumi Aksara, 1993

Tabel 2.4. Sifat Warna

No	Sifat Warna	Warna
1.	Bebas, ceria, menyenangkan, hangat, panas, gembira, meriah, cemerlang.	Kuning
2.	Tenang, menyegarkan, menonjol.	Kuning hijau
3.	Tenang, ramah, cendekia, kebangkitan, kesuburan, kemudaan.	Hijau
4.	Angkuh, mantap.	Hijau biru
5.	Keras, dingin, menambah konsentrasi, tenang, keteguhan, kesetiaan.	Biru
6.	Sombong, menjauh.	Biru ungu
7.	Tinggi, ekstrem, menyempit, angkuh, kebesaran, kejayaan.	Ungu
8.	Tegang, peka, gemuk.	Ungu merah
9.	Panas, melelahkan urat syaraf, mengembang, keberanian, kekuatan.	Merah
10.	Gembira, bergairah, hangat, panas, ringan.	Jingga
11.	Lincih, bergairah, hangat.	Jingga kuning
12.	Bahagia, suci, damai, tentram, halus, lembut, kemurnian.	Putih
13.	Tenang, rendah hati, ketaatan, kesedihan	Abu-abu
14.	Ngantuk, sengsara, gelap, kebodohan.	Hitam
15.	Kebijaksanaan, sopan, hormat, dingin.	Coklat

Sumber : Pedoman umum merancang bangunan dan Kuliah interior design.

Melihat dari tabel 2.4. maka warna dapat dibagi menjadi 2, yaitu warna hangat dan dingin. Warna mempunyai pengaruh dan sifat, sebagai berikut :

Tabel 2.5. Warna dan Sifatnya

No	Warna	Pengaruh terhadap ruang	Macam Warna	Sifat Warna
1.	Hangat	<ul style="list-style-type: none"> ~ Warna hangat digunakan untuk area rekreasi. ~ Lebih menyenangkan. ~ Benda-benda kelihatan lebih besar dan lebih panjang. ~ Ukuran ruang akan tampak lebih kecil, sehingga warna yang digunakan efeknya panas. ~ Memberi rasa gembira dan menggugah hati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Putih • Kuning • Kuning hijau • Hijau • Abu-abu • Merah • Jingga • Jingga kuning 	<ul style="list-style-type: none"> • Tenang, cerah • Bebas, ceria • Tenang, senang • Tenang, ramah • Menenangkan • Panas, melelahkan • Gembira, bergairah • Lincih, bergairah
2.	Dingin	<ul style="list-style-type: none"> ~ Warna dingin digunakan untuk area dimana dilakukan pekerjaan rutin / monoton, seperti membaca belajar. ~ Benda-benda kelihatan lebih kecil dan lebih pendek. ~ Ukuran ruang tampak lebih luas, sehingga warna yang digunakan efeknya tenang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hitam • Biru • Biru ungu • Ungu • Ungu merah • Biru hitam • Coklat hitam 	<ul style="list-style-type: none"> • Gelap, mencekam • Keras, dingin • Sombong, berkhayal • Tinggi, ekstrim • Tenang, peka • Menekan • Menolak, jijik

Sumber : Pedoman umum merancang bangunan dan Unsur perancangan dalam arsitektur lansekap.

2.4.4. Organisasi Ruang

Tabel 2.6. Organisasi Ruang dan Ciri-cirinya

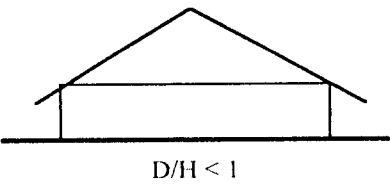
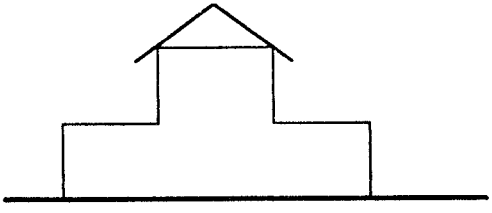
No	Jenis Organisasi Ruang	Ciri-ciri Organisasi
1	Terpusat	<ul style="list-style-type: none"> • Akan stabil dan tidak terarah. • Bentuknya relatif kompak dan teratur. • Mempunyai bentuk sekunder yang beda dengan bentuk lain. • Menciptakan konfigurasi yang secara geometris teratur dan simetris terhadap 2 sumbu atau lebih.
2	Linier	<ul style="list-style-type: none"> • Terdiri dari sederetan ruang-ruang. • Bentuk berulang-ulang yang mirip dalam ukuran, bentuk dan fungsi. • Fleksibel/luwes dan dapat bereaksi dengan bentuk organisasi lain • Menunjukkan arah, menggambarkan arah, mekar dan tumbuh. • Menghubungkan dan mengorganisasikan ruang-ruang menurut arah panjangnya.
3	Radial	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan unsur-unsur organisasi terpusat dan linier. • Susunan organisasi menghasilkan suatu pola yang dinamis, bergerak, dan berputar mengelilingi pusatnya. • Mempunyai ruang pusat yang dominan.
4	Cluster	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung, tanpa mempengaruhi karakternya. • Bentuk tidak teratur. • Memiliki orientasi ke segala arah. • Menerima bentuk yang beda ukuran, bentuk dan fungsinya.
5	Grid	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk teratur. • Kekuatan timbul dari keteraturan dan keutuhan pola-pola yang menembus unsur-unsur yang diorganisir. • Bentuk ruang memiliki hubungan bersama, walaupun beda ukuran, bentuk dan fungsinya. • Bentuk ruangnya diatur dalam pola grid 3 dimensi.

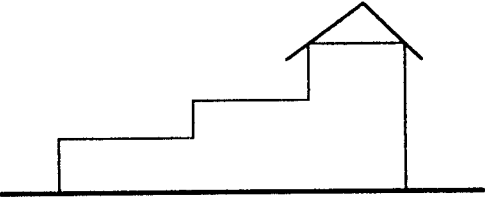
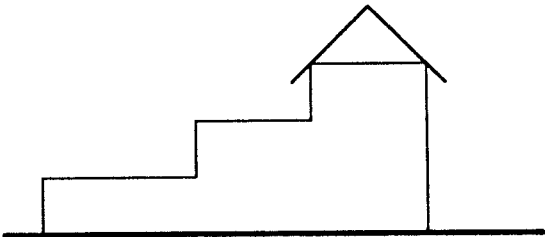
Sumber : DK. Ching.

2.5. Kondisi Eksisting Unsur-Unsur Arsitektural Pembentuk suasana Ruang yang Rekreatif pada Perpustakaan

2.5.1. Skala Ruang

Tabel 2.7. Kondisi Eksisting Skala Ruang

Perpustakaan Pembanding 1	Kondisi Eksisting 2
Perpustakaan Bantul *	<ul style="list-style-type: none"> • perbandingan D dan H adalah $D/H < 1$, sehingga ruang tampak pendek dan menimbulkan suasana intim bagi pengunjung. • tidak ada permainan skala ruang, sehingga tidak bisa mencerminkan suatu kebebasan dan kedinamisan. • menimbulkan suasana yang monoton dan tidak bisa memberikan kesegaran bagi pengunjung. • keleluasaan pengunjung dalam bergerak tidak bisa terpenuhi, karena tidak adanya permainan skala. • Gambar : tidak ada permainan skala  <p style="text-align: center;">$D/H < 1$</p>
Perpustakaan Badran *	<ul style="list-style-type: none"> • perbandingan D dan H adalah : ~ $D/H = 1$ (untuk ruang koleksi, ruang informasi, ruang sirkulasi, ruang tamu, ruang kepala) ~ $D/H > 1$ (untuk void) • sudah ada sedikit permainan skala, tetapi belum bisa menimbulkan suasana yang menyegarkan bagi pengunjung, karena permainan skala hanya pada void saja. • Gambar : permainan skala pada void  <p style="display: flex; justify-content: space-around;"> $D/H = 1$ Berada di Rg. Koleksi $D/H > 1$ Berada di Void </p>

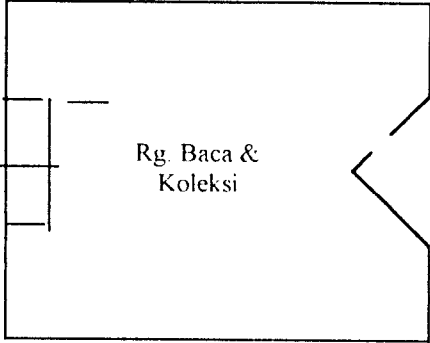
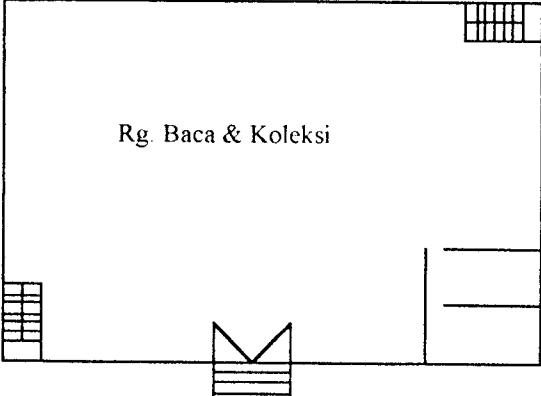
1	2
<p>Perpustakaan Bibliothe que Sainte Genevieve, karya Henri Labrouste di Paris. **</p>	<ul style="list-style-type: none"> • perbandingan D dan H adalah : <ul style="list-style-type: none"> ~ $D/H < 1$, sehingga ruang dapat menimbulkan suasana intim dan akrab. (ruang informasi, ruang baca) ~ $D/H = 1$, sehingga dapat memberikan pengunjung leluasa dalam bergerak. (ruang koleksi, ruang pameran, ruang seminar) ~ $D/H > 1$, sehingga memberikan suasana lain yang tidak monoton, memberi kesegaran dan tidak monoton. (hall/ lobby) • ada permainan skala, sehingga akan menyegarkan bagi pengunjung dan leluasa dalam bergerak. • Gambar : permainan skala  <p style="text-align: center;">$D/H < 1$ $D/H = 1$ $D/H > 1$</p>
<p>Perpustakaan Glasgow Scholl of Art, karya Charles Rennie Mackintosh **</p>	<ul style="list-style-type: none"> • perbandingan D dan H adalah : <ul style="list-style-type: none"> ~ $D/H < 1$, sehingga ruang dapat menimbulkan suasana intim dan akrab. (ruang informasi, ruang seminar) ~ $D/H = 1$, sehingga dapat memberikan pengunjung leluasa dalam bergerak. (ruang baca) ~ $D/H > 1$, sehingga memberikan suasana lain yang tidak monoton, memberi kesegaran dan tidak monoton. (ruang koleksi, ruang lobby, ruang pameran) • ada permainan skala, sehingga tidak monoton • Gambar : permainan skala  <p style="text-align: center;">$D/H < 1$ $D/H = 1$ $D/H > 1$</p>

Sumber : * Pengamatan penulis pada perpustakaan di Bantul dan Badran.

** Arsitektur Modern, Yulianto Sumalyo, Gadjah Mada University Press, 1997.

2.5.2. Bentuk Ruang

Tabel 2.8. Kondisi Eksisting Bentuk Ruang

Perpustakaan Pembanding 1	Kondisi Eksisting 2
Perpustakaan Bantul *	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk ruang hanya bentuk dasar, yaitu segiempat sehingga menimbulkan kesan yang sederhana dan monoton. • Bentuk ruang hanya serupa, yaitu berupa segiempat dan tidak fleksibel, sehingga tidak mencerminkan kedinamisan. • Bentuk ruang hanya satu ragam yaitu segiempat, dan tanpa kombinasi, sehingga tidak variatif. 
Perpustakaan Badran *	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk ruang hanya bentuk dasar, yaitu segiempat sehingga menimbulkan kesan yang sederhana dan monoton. • Bentuk ruang hanya serupa, yaitu berupa segiempat dan tidak fleksibel, sehingga tidak mencerminkan kedinamisan. • Bentuk ruang hanya satu ragam yaitu segiempat, dan tanpa kombinasi, sehingga tidak variatif. 

2.5.4. Organisasi Ruang

Tabel 2.10. Kondisi Eksisting Organisasi Ruang

Perpustakaan Pembanding	Kondisi Eksisting
Perpustakaan Bantul *	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk ruangnya teratur. • Bentuk ruang memiliki hubungan bersama, walaupun beda ukuran, bentuk dan fungsi. • Bentuk organisasi yang digunakan adalah Grid.
Perpustakaan Badran *	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk ruangnya teratur. • Bentuk ruang memiliki hubungan bersama, walaupun beda ukuran, bentuk dan fungsi. • Bentuk organisasi yang digunakan adalah Grid.
Perpustakaan Bibliothe que Sainte Genevieve, karya Henri Labrousse di Paris. **	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai ruang pusat yang dominan. • Luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung, tanpa mempengaruhi karakternya. • Bentuk organisasi yang digunakan adalah Radial.
Perpustakaan Glasgow Scholl of Art, karya Charles Rennie Mackintosh **	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki orientasi ke segala arah. • Luwes dalam menerima pertumbuhan. • Mekar dan tumbuh, sehingga menghubungkan dan mengorganisasikan ruang menurut arah panjangnya. • Bentuk organisasi yang dipakai adalah Radial dan Cluster.

Sumber : * Pengamatan penulis pada perpustakaan di Bantul dan Badran.

** Arsitektur Modern, Yulianto Sumalyo, Gajah Mada University Press, 1997.

kecenderungan untuk melakukan perubahan / berimprovisasi)³⁾, *kedinamisan* (sesuatu yang fleksibel, tidak serupa, dan cenderung mengikuti mode)⁴⁾, dan *tidak monoton* (beraneka ragam, tidak membosankan dan mempunyai kecenderungan yang variatif)⁵⁾ dalam ruang gerakanya.

Jadi pengertian karakter suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan adalah *suatu bangunan perpustakaan yang mempunyai bentuk tata ruang yang bebas, dinamis dan tidak monoton, dimana keberadaan ruangan tersebut terbuka untuk masyarakat umum, sehingga pengunjung dapat leluasa dalam bergerak dan mampu memberikan kesegaran/hiburan bagi pengunjung perpustakaan ini tidak akan merasa bosan, karena adanya keleluasaan dalam bergerak dan tidak monoton.*

Cara menciptakan karakter ruang dengan suasana yang rekreatif, yaitu dengan jalan mengolah " **ruang** ", sehingga nantinya mampu memberikan kesegaran / hiburan bagi pengguna, karena adanya keleluasaan dalam bergerak dan tidak akan merasa bosan, serta tidak monoton dalam bentuk dan susunannya.

3.4. Unsur-Unsur Arsitektural Pembentuk suasana Ruang yang Rekreatif

Uraian dari unsur-unsur arsitektural pembentuk suasana yang rekreatif, adalah sebagai berikut :

3.4.1. Skala Ruang

Skala ruang pada perpustakaan belum bisa menciptakan suasana yang rekreatif, karena keadaan skala ruang dalam perpustakaan masih monoton (dalam arti belum ada permainan skala yang dapat menyegarkan bagi pengunjung).

Untuk menciptakan suasana rekreatif pada perpustakaan, maka sifat monoton pada skala ruang ini harus dihilangkan. Ruang-ruang pada perpustakaan membutuhkan suatu fungsi dan tuntutan yang berbeda, maka dengan hal ini diperlukan skala yang berbeda pula. Dengan memenuhi hal tersebut, maka skala ruang yang monoton dapat

³⁾ Frutz Wilkening, *Tata ruang*, Kanisius, Yogyakarta, 1987.

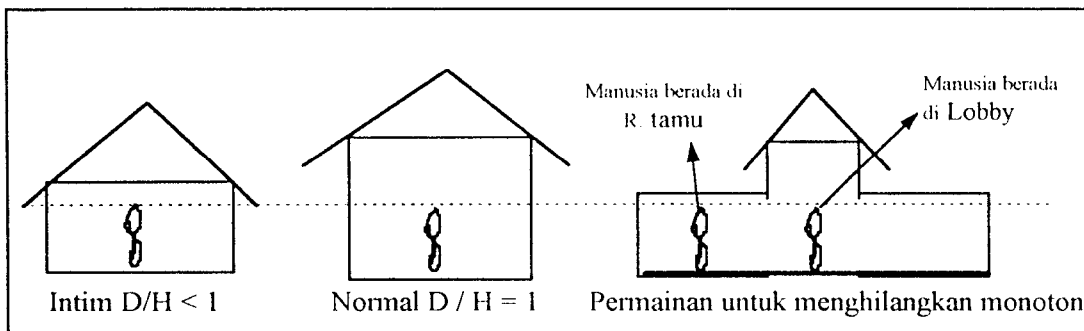
⁴⁾ Francis DK Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang & Susunannya*, Erlangga.

⁵⁾ Sumber: Catatan kuliah *Teori Arsitektur*, Ir. Saifullah

dihilangkan dengan permainan skala pada ruang-ruang perpustakaan yang membutuhkan fungsi dan tuntutan yang berbeda.

Dengan melihat perbandingan D dan H pada **Tabel 2.2. BAB II**, maka skala ruang yang digunakan untuk menciptakan suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan yang membuat pengguna leluasa dalam bergerak, sehingga tidak menyebabkan pengguna bosan adalah :

1. *skala intim* , karena membuat suasana akrab dan terlindung dari gangguan dan
2. *skala normal*, karena pengguna dapat leluasa dalam bergerak dan tidak monoton.



Sumber : Analisa Penulis

Gambar 3.1. Skala Ruang

Skala dalam ruang perpustakaan antara ruang satu dengan ruang yang lain dibedakan, karena untuk menghilangkan monoton dan dengan permainan skala ini, maka akan memberikan kesegaran bagi pengunjung.

Tabel 3.1. Skala Ruang Perpustakaan

Kelompok Ruang	No	Jenis Ruang	Skala Ruang	Perhitungan Perbandingan D dan H
1	2	3	4	5
Ruang Penerimaan	1	Ruang hall / lobby	normal	• Skala Normal $D / H = 1 \rightarrow D = H$ $D (\text{lebar}) = H (\text{tinggi})$ $\text{Luas} = \text{panjang} \times \text{lebar}$ $= p \times D \rightarrow p = L / D$ Kesimpulan : $H = D$ $p = L / D$
	2	Ruang informasi	intim	
	3	Ruang tamu	intim	
Ruang Pengelola	4	Ruang pimpinan	normal	
	5	Ruang tamu	intim	
	6	Ruang staff	normal	
	7	Ruang rapat	normal	
	8	Lavatory	normal	

1	2	3	4	5
Ruang Pelayanan	9	Ruang administrasi	normal	<ul style="list-style-type: none"> • Skala Intim $D / H < 1$ $D < H$ Luas = panjang x lebar = $p \times D$ lebar = D = L / p Kesimpulan : $p = L / H$ $l = L / p$ (Contoh Perhitungan Perbandingan D dan H ada di Lampiran)
	10	Ruangpenitipan	normal	
	11	Ruang pengolahan	normal	
	12	Ruang staff	normal	
	13	Ruang foto copy	normal	
	14	Ruang hall / lobby	normal	
Ruang Fungsional	15	Ruang staff	normal	
	16	Ruang koleksi	normal	
	17	Ruang baca anak	normal	
	18	Ruang baca dewasa	normal	
	19	Ruang pameran	normal	
	20	Ruang film	normal	
Ruang Pendukung	21	Ruang diskusi	intim	
	22	Ruang diklat	normal	
	23	Mushola	normal	
	24	Ruang seminar	normal	
	25	Kantin	normal	
	26	Ruang rapat	normal	
	27	Ruang lab. bahasa	normal	
	28	Ruang tamu	intim	
	29	Gudang	normal	
	30	Lavatory	normal	
	31	Ruang MEE	normal	
	32	Parkir	normal	

Sumber : Analisa Penulis.

3.4.2. Bentuk Ruang

Bentuk ruang segiempat memberikan kesan sederhana dan monoton. Agar dapat menciptakan suasana ruang yang rekreatif, sehingga membuat pengunjung leluasa dalam bergerak (khususnya diterapkan pada ruang pameran), maka bentuk segiempat tersebut dikomposisikan dengan bentuk lain. Dalam komposisi bentuk ini ada suatu penambahan dan pengurangan dari bentuk sehingga nantinya dapat tercipta suatu bentuk ruang yang tercipta dapat memberikan suatu keanekaragaman bentuk dan tidak monoton.

Bentuk ruang dapat diciptakan melalui suatu komposisi dari bentuk dasar (segitiga, segiempat, lingkaran) atau suatu bentuk komposit dengan penggabungan, penambahan ataupun pengurangan dari bentuk dasar, sehingga nantinya dapat diperoleh

suatu bentuk ruang yang tidak monoton dan beraneka ragam, sehingga tidak membosankan bagi pengunjung perpustakaan. Dalam penentuan komposisi bentuk dasar pada ruang perpustakaan yang menjadi pertimbangan adalah kemudahan dan efisien dalam penataan ruang dan dengan adanya pola struktur yang jelas. Sehingga bentuk yang digunakan untuk mendasari ruang perpustakaan, sehingga membuat pengunjung leluasa dalam bergerak adalah bentuk dasar *lingkaran*, dengan pertimbangan sebagai berikut :

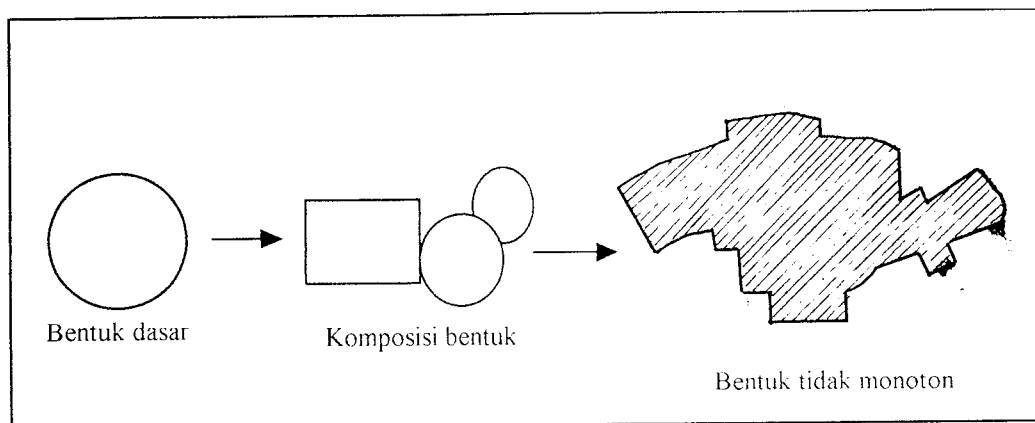
1. Bentuk lingkaran merupakan bentuk yang mempunyai sifat licin dan bergerak.
2. Bentuk lingkaran memberikan kesan kelembutan, keindahan, kesenangan, dan rasa aman.
3. Dalam pengembangan modul struktur merupakan bentuk yang efisien dan pola strukturnya sudah jelas.
4. Efisien dalam penataan ruang, sehingga ruang yang ada dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin.
5. Memudahkan dalam pengaturan hubungan antar ruang-ruang di dalam perpustakaan.

Sedangkan untuk menciptakan suatu perpustakaan dengan suasana ruang yang rekreatif, sehingga membuat pengunjung leluasa dalam bergerak dan memberikan kesan dinamis adalah dengan cara mengolah bentuk dasar lingkaran yang dikomposisikan dengan bentuk lain (seperti segiempat, segitiga) , dan diciptakan melalui perbedaan bentuk-bentuk baik ukuran maupun pada susunan bentuknya. Dengan komposisi bentuk yang berbeda ini akan memberikan keanekaragaman dari suatu bentuk ruang, sehingga akan menghilangkan suasana monoton dan kebosanan dari para pengunjung.

Dengan demikian prinsip penyusunan komposisi yang dapat mencerminkan suasana rekreatif pada perpustakaan adalah prinsip hirarki, karena prinsip ini mempunyai karakter bentuk yang berbeda dari ukuran, potongan bentuk dan penempatannya, sehingga dengan adanya perbedaan ini akan menciptakan suatu keanekaragaman dan akan menjadi suatu bentuk yang dinamis dan tidak monoton.

Jadi bentuk ruang yang digunakan untuk menciptakan suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan, sehingga tidak menyebabkan pengguna bosan adalah *bentuk*

dasar lingkaran yang dikomposisikan dengan bentuk lain (seperti segiempat, segitiga) , dan diciptakan melalui perbedaan bentuk baik ukuran maupun pada susunan bentuknya. Dengan komposisi bentuk yang berbeda ini akan memberikan keanekaragaman dari suatu bentuk ruang, sehingga akan menghilangkan suasana monoton dan kebosanan dari para pengunjung.



Gambar 3.2. Bentuk Ruang

Sumber : Analisa Penulis

3.4.3. Warna Ruang

Warna ruang perpustakaan tidak bisa mencerminkan suasana yang rekreatif, karena dalam membuat komposisi warna, sifat dari warna itu sendiri kurang diperhatikan, sehingga sifat warna yang tidak baik, bisa digunakan untuk warna ruang (misal : hitam = mencekam, gelap, ngantuk). Untuk itu dalam menciptakan suasana rekreatif pada perpustakaan, maka sifat warna dan ekspresi dari warna tersebut perlu diperhatikan juga, agar komposisi warna yang dihasilkan nantinya bisa baik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan adalah sebagai berikut :

I. Panas dinginnya warna.⁶⁾

- a. Merah dan jingga adalah warna-warna yang paling panas dari segala warna.

⁶⁾ Depdikbud, *Dasar-dasar Desain*, 1982

- b. Biru dan ungu adalah warna-warna yang paling dingin.
- c. Hijau adalah diantara panas dan dingin.

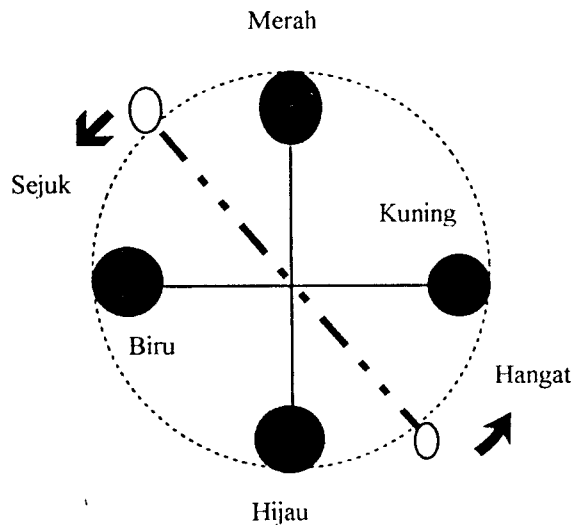
2. Pengaruh dari berbagai Hue.⁷⁾

Warna panas memberikan *rasa gembira* dan *menggugah hati*, dari pada *warna dingin* yang memberikan *rasa kalem* dan *tenang*.

3. Luas area⁸⁾

Area yang luas seharusnya sifatnya tenang, semakin luas area yang digunakan maka semakin tenang warna-warna yang digunakan.

4. Lingkaran warna berpokok pada empat warna⁹⁾



Gambar 3.3. Lingkaran warna

5. Sifat warna untuk menciptakan suasana ruang yang diharapkan.

Tabel 3.2. Sifat Warna

No	Sifat Warna	Warna
1	2	3
1.	Bebas, ceria, menyenangkan, hangat, panas, gembira, meriah, cemerlang.	Kuning
2.	Tenang, menyegarkan, menonjol.	Kuning hijau
3.	Tenang, ramah, cendekia, kebangkitan, kesuburan, kemudahan.	Hijau
4.	Angkuh, mantap.	Hijau biru
5.	Keras, dingin, menambah konsentrasi, tenang, keteguhan, kesetiaan.	Biru

⁷⁾ Ibid

⁸⁾ Ibid

⁹⁾ Ir. Rustam Hakim, *Unsur perancangan dalam arsitektur lansekap*, Bumi Aksara, 1993

1	2	3
6.	Sombong, menjauh.	Biru ungu
7.	Tinggi, ekstrem, menyempit, angkuh, kebesaran, kejayaan.	Ungu
8.	Tegang, peka, gemuk.	Ungu merah
9.	Panas, melelahkan urat syaraf, mengembang, keberanian, kekuatan.	Merah
10.	Gembira, bergairah, hangat, panas, ringan.	Jingga
11.	Lincih, bergairah, hangat.	Jingga kuning
12.	Bahagia, suci, damai, tentram, halus, lembut, kemurnian.	Putih
13.	Tenang, rendah hati, ketaatan, kesedihan	Abu-abu
14.	Ngantuk, sengsara, gelap, kebodohan.	Hitam
15.	Kebijaksanaan, sopan, hormat, dingin.	Coklat

Sumber : Pedoman umum merancang bangunan dan Kuliah interior design.

Melihat dari **tabel 3.2.** maka warna yang dapat mengekspresikan suasana ruang yang rekreatif, yaitu dengan menggunakan warna-warna sebagai berikut :

Tabel 3.3. Hubungan Warna dengan Ekspresi yang ditimbulkan

No	Warna	Pengaruh terhadap ruang	Macam Warna	Sifat Warna
1.	Hangat	~ Warna hangat digunakan untuk area rekreasi. ~ Lebih menyenangkan. ~ Benda-benda kelihatan lebih besar dan lebih panjang. ~ Ukuran ruang akan tampak lebih kecil, sehingga warna yang digunakan efeknya panas. ~ Memberi rasa gembira dan menggugah hati.	<ul style="list-style-type: none"> • Putih • Kuning • Kuning hijau • Hijau • Abu-abu • Merah • Jingga • Jingga kuning 	<ul style="list-style-type: none"> • Tenang, cerah • Bebas, ceria • Tenang, senang • Tenang, ramah • Menenangkan • Panas, melelahkan • Gembira, bergairah • Lincih, bergirah
2.	Dingin	~ Warna dingin digunakan untuk area dimana dilakukan pekerjaan rutin / monoton, seperti membaca belajar. ~ Benda-benda kelihatan lebih kecil dan lebih pendek. ~ Ukuran ruang tampak lebih luas, sehingga warna yang digunakan efeknya tenang.	<ul style="list-style-type: none"> • Hitam • Biru • Biru ungu • Ungu • Ungu merah • Biru hitam • Coklat hitam 	<ul style="list-style-type: none"> • Gelap, mencekam • Keras, dingin • Sombong, berkhayal • Tinggi, ekstrim • Tenang, peka • Menekan • Menolak, jijik

Sumber : Pedoman umum merancang bangunan dan Unsur perancangan dalam arsitektur lansekap.

Jadi dengan melihat hal-hal yang diperhatikan dalam menciptakan suasana yang rekreatif (**tabel 3.3. dan lingkaran warna**), maka warna yang digunakan adalah sebagai berikut :



1. *Jingga*, karena merupakan warna yang paling panas/hangat dari segala warna.
2. *Biru*, karena merupakan warna yang paling dingin dari segala warna.
3. *Hijau*, karena merupakan warna diantara panas dan dingin, dan mempunyai sifat yang tenang dan ramah.

Untuk menghilangkan sifat monoton dari warna, maka antara ruang yang satu dengan ruang yang lain dikomposisikan dengan baik, sehingga akan memberikan kesegaran bagi pengunjung.

Tabel 3.4. Sifat dan Warna Ruang Perpustakaan

Kelompok Ruang	No	Jenis Ruang	Sifat Ruang	Warna Ruang
1	2	3	4	5
Ruang Penerimaan	1	Ruang hall / lobby	Gembira, ramai, bergairah.	jingga
	2	Ruang informasi	Ramah, tenang.	hijau
	3	Ruang tamu	Tenang, keteguhan, setia.	biru
Ruang Pengelola	4	Ruang pimpinan	Tenang, setia, keteguhan, ramah.	biru
	5	Ruang tamu	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru
	6	Ruang staff	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	7	Ruang rapat	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru
	8	Lavatory	Tenang,	hijau
Ruang Pelayanan	9	Ruang administrasi	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	10	Ruangpenitipan	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	11	Ruang pengolahan	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	12	Ruang staff	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	13	Ruang foto copy	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	14	Ruang hall / lobby	Gembira, ramai, bergairah.	jingga
Ruang Fungsional	15	Ruang staff	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	16	Ruang koleksi	Gembira, ramai, bergairah.	jingga
	17	Ruang baca anak	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru
	18	Ruang baca dewasa	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru
	19	Ruang pameran	Gembira, ramai, bergairah.	jingga
	20	Ruang film	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru
	21	Ruang diskusi	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru

1	2	3	4	5
Ruang Pendukung	22	Ruang diklat	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	23	Mushola	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	24	Ruang seminar	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	25	Kantin	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru
	26	Ruang rapat	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	27	Ruang lab. bahasa	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	28	Ruang tamu	Tenang, setia, keteguhan, ramah	biru
	29	Gudang	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	30	Lavatory	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	31	Ruang MEE	Gembira, ramah, bergairah.	hijau
	32	Parkir	Gembira, ramah, bergairah.	hijau

Sumber : Analisa Penulis

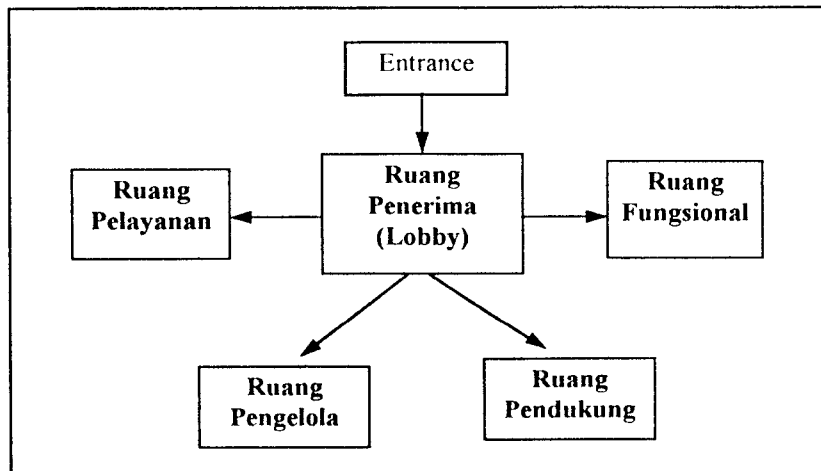
3.4.4. Organisasi Ruang

Jenis organisasi ruang menurut Francis DK. Ching di bagi menjadi : terpusat, linier, radial, cluter, dan radial. Organisasi ruang grid yang teratur tidak luwes untuk menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya.

Organisasi ruang yang dapat mendukung suasana rekreatif pada perpustakaan yaitu suatu organisasi yang menjadikan ruang-ruang di dalam perpustakaan :

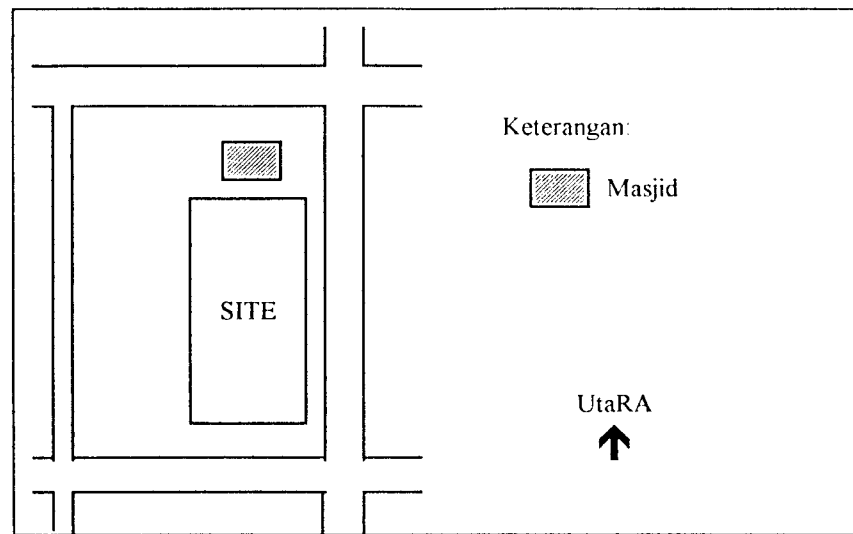
1. keluwesan di dalam penataan ruangnya.
2. dapat menerima pertumbuhan dalam penciptaan ruang yang beda bentuk, ukuran, dan fungsi.
3. memiliki orientasi ke segala arah, sehingga orientasi ruang di dalam bangunan tidak monoton.
4. bentuk/konfigurasi ruang tidak teratur, sehingga dengan tidak keteraturan ini menjadikan ruangan yang tidak monoton.

Dengan melihat analisa di atas dan dengan melihat sifat dari organisasi ruang pada **tabel 2.6. BAB II**, maka organisasi yang digunakan dalam menciptakan suasana yang rekreatif pada perpustakaan adalah *organisasi cluster*.



Gambar 3.4. Organisasi Ruang Perpustakaan

Sumber : Analisa Penulis



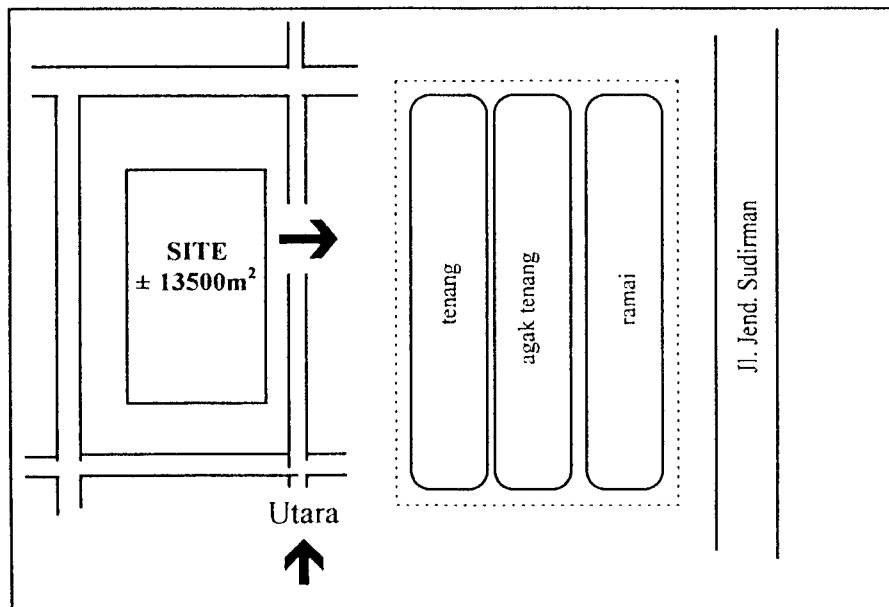
Gambar 4.1. Lokasi / Site

4.1.2. Penzoningan

Berdasarkan fungsi perpustakaan yang memerlukan suasana tenang, maka zone dapat dibagi menjadi 3, yaitu : zone ramai, zone agak tenang, dan zone tenang.

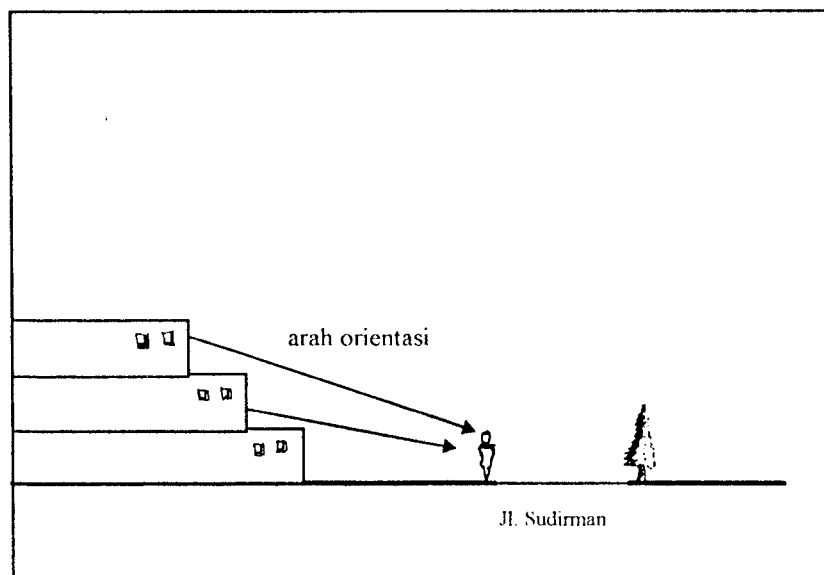
Tabel 4.1. Ruang Berdasar Zone

Zone Ramai	Zone Agak Tenang	Zone Tenang
<ul style="list-style-type: none"> • hall / lobby • ruang informasi • ruang pameran • kantin • parkir • ruang foto copy • lavatory • ruang penitipan 	<ul style="list-style-type: none"> • ruang tamu • ruang staff • ruang pimpinan • ruang administrasi • ruang pengolahan • ruang tamu • ruang film • ruang diskusi • ruang diklat • ruang rapat • ruang pelayanan • mushola 	<ul style="list-style-type: none"> • ruang seminar • ruang lab. bahasa • ruang baca • ruang koleksi



Gambar 4.2. Penzoningan

Letak site yang berada di pusat kota, maka fasade bangunan dan penataannya memiliki orientasi, terutama orientasi ke arah Jl. Jend. Sudirman. Orientasi ke arah Jl. Jend. Sudirman terpilih, karena merupakan jalan kabupaten yang menghubungkan kota Bantul dengan Kota Yogyakarta. Selain itu jalan ini merupakan jalur sirkulasi utama.



Gambar 4.3. Orientasi Bangunan

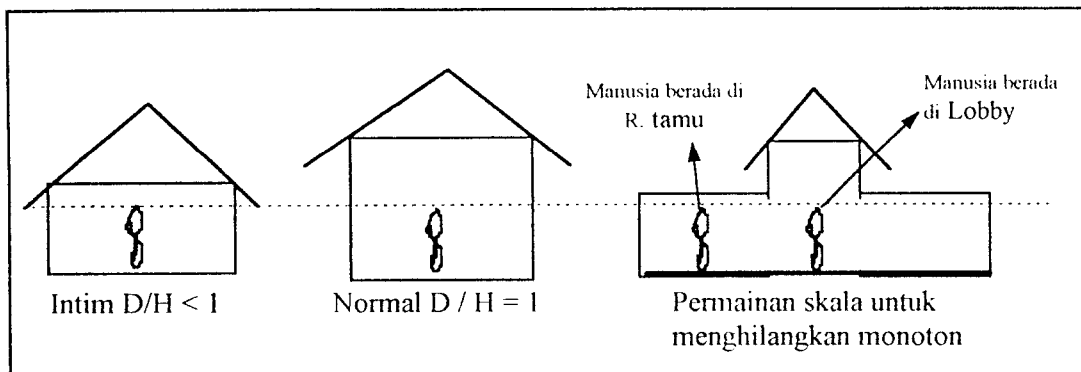
4.2. Konsep Perancangan

4.2.1. Konsep Suasana Ruang yang Rekreatif

Untuk menciptakan suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan, sehingga akan memberikan kesegaran / hiburan bagi pengguna dan tidak akan membuat pengguna bosan, maka konsep perancangannya adalah sebagai berikut :

1. Skala Ruang

Skala ruang yang dipakai untuk membuat suasana ruang rekreatif adalah *skala intim* dan *skala normal*, karena skala ini memberikan suasana akrab dan pengguna dapat leluasa dalam bergerak.



Gambar 4.4. Skala Ruang

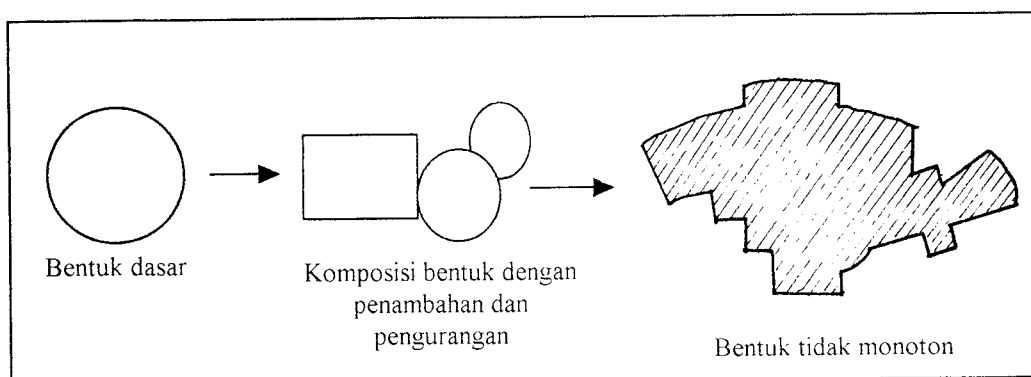
Tabel 4.2. Konsep Skala Ruang Perpustakaan

Kelompok Ruang	No	Jenis Ruang	Skala Ruang	Ukuran panjang (p), lebar (D) dan tinggi (H) ruangan
1	2	3	4	5
Ruang Penerimaan	1	Ruang hall / lobby	normal	$p = 20 ; D = 5 ; H = 5$
	2	Ruang informasi	intim	$p = 1,5 ; D = 3,3 ; H = 3,5$
	3	Ruang tamu	intim	$p = 4,5 ; D = 3,3 ; H = 3,5$
Ruang Pengelola	4	Ruang pimpinan	normal	$p = 6 ; D = 5 ; H = 5$
	5	Ruang tamu	intim	$p = 4,5 ; D = 3,3 ; H = 3,5$
	6	Ruang staff	normal	$p = 3,6 ; D = 5 ; H = 5$
	7	Ruang rapat	normal	$p = 6 ; D = 5 ; H = 5$
	8	Lavatory	normal	$p = 1,5 ; D = 4 ; H = 4$
Ruang Pelayanan	9	Ruang administrasi	normal	$p = 3 ; D = 5 ; H = 5$
	10	Ruangpenitipan	normal	$p = 1,5 ; D = 4 ; H = 4$
	11	Ruang pengolahan	normal	$p = 7 ; D = 5 ; H = 5$
	12	Ruang staff	normal	$p = 3,6 ; D = 5 ; H = 5$
	13	Ruang foto copy	normal	$p = 4 ; D = 5 ; H = 5$
	14	Ruang hall / lobby	normal	$p = 40 ; D = 5 ; H = 5$

1	2	3	4	5
Ruang Fungsional	15	Ruang staff	normal	p = 3,6 ; D = 5 ; H = 5
	16	Ruang koleksi	normal	p = 100 ; D = 5 ; H = 5
	17	Ruang baca anak	normal	p = 50 ; D = 4 ; H = 4
	18	Ruang baca dewasa	normal	p = 108 ; D = 5 ; H = 5
	19	Ruang pameran	normal	p = 70 ; D = 5 ; H = 5
	20	Ruang film	normal	p = 40 ; D = 5 ; H = 5
	21	Ruang diskusi	intim	p = 14,5 ; D = 3,4 ; H = 3,5
Ruang Pendukung	22	Ruang diklat	normal	p = 9 ; D = 5 ; H = 5
	23	Mushola	normal	p = 7 ; D = 5 ; H = 5
	24	Ruang seminar	normal	p = 15 ; D = 5 ; H = 5
	25	Kantin	normal	p = 11 ; D = 5 ; H = 5
	26	Ruang rapat	normal	p = 6 ; D = 5 ; H = 5
	27	Ruang lab. bahasa	normal	p = 30 ; D = 5 ; H = 5
	28	Ruang tamu	intim	p = 4,5 ; D = 3,3 ; H = 3,5
	29	Gudang	normal	p = 4 ; D = 5 ; H = 5
	30	Lavatory	normal	p = 1,5 ; D = 4 ; H = 4
	31	Ruang MEE	normal	p = 4 ; D = 5 ; H = 5
	32	Parkir	normal	p = 32 ; D = 5 ; H = 5

2. Bentuk Ruang

Bentuk ruang yang dapat menciptakan suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan, sehingga membuat pengguna leluasa dalam bergerak adalah bentuk dasar lingkaran yang dikomposisikan dengan bentuk lain (seperti segiempat, segitiga) , dan diciptakan melalui perbedaan bentuk baik ukuran maupun pada susunan bentuknya. Dengan komposisi bentuk yang berbeda ini akan memberikan keanekaragaman dari suatu bentuk ruang, sehingga akan menghilangkan suasana monoton dan kebosanan dari para pengunjung.



Gambar 4.5. Bentuk Ruang

3. Warna Ruang

Warna ruang yang digunakan untuk menciptakan suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan adalah sebagai berikut :

- a. *Jingga*, karena merupakan warna yang paling hangat/panas dari segala warna.
- b. *Biru*, karena merupakan warna yang paling dingin dari segala warna.
- c. *Hijau*, karena mempunyai sifat tenang dan ramah.

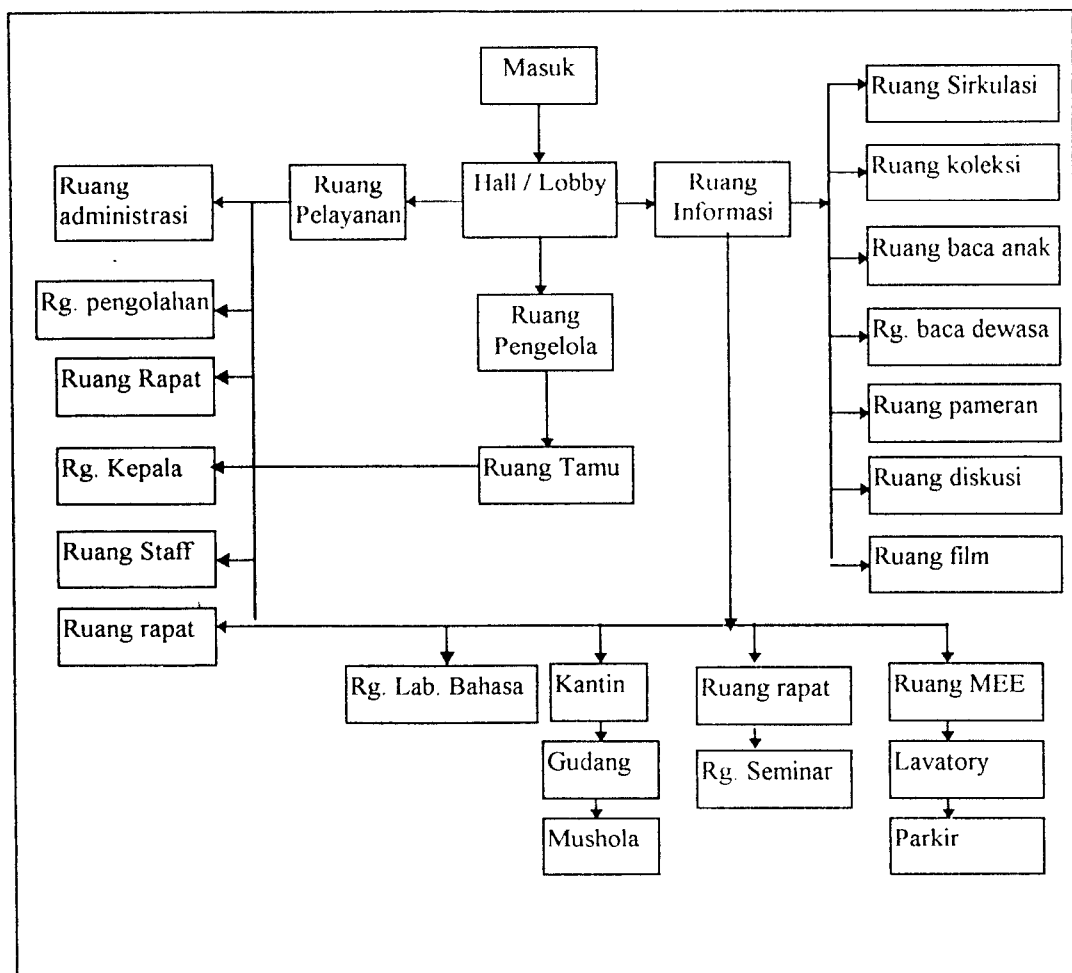
Tabel 4.3. Konsep Warna Ruang Perpustakaan

Kelompok Ruang	No	Jenis Ruang	Warna Ruang
Ruang Penerimaan	1	Ruang hall / lobby	jingga
	2	Ruang informasi	hijau
	3	Ruang tamu	biru
Ruang Pengelola	4	Ruang pimpinan	biru
	5	Ruang tamu	biru
	6	Ruang staff	hijau
	7	Ruang rapat	biru
	8	Lavatory	hijau
Ruang Pelayanan	9	Ruang administrasi	hijau
	10	Ruangpenitipan	hijau
	11	Ruang pengolahan	hijau
	12	Ruang staff	hijau
	13	Ruang foto copy	hijau
	14	Ruang hall / lobby	jingga
Ruang Fungsional	15	Ruang staff	hijau
	16	Ruang koleksi	jingga
	17	Ruang baca anak	biru
	18	Ruang baca dewasa	biru
	19	Ruang pameran	jingga
	20	Ruang film	biru
	21	Ruang diskusi	biru
Ruang Pendukung	22	Ruang diklat	hijau
	23	Mushola	hijau
	24	Ruang seminar	hijau
	25	Kantin	biru
	26	Ruang rapat	hijau
	27	Ruang lab. bahasa	hijau
	28	Ruang tamu	biru
	29	Gudang	hijau
	30	Lavatory	hijau
	31	Ruang MEE	hijau
	32	Parkir	hijau

4. Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang digunakan dalam perpustakaan adalah *organisasi cluster*, karena dengan organisasi ini maka ruang-ruang perpustakaan yang tercipta akan luwes, dapat menerima pertumbuhan, memiliki orientasi ke segala arah, dan konfigurasinya tidak teratur, sehingga dengan organisasi cluster ini akan memberikan suasana menyegarkan bagi pengguna (tidak monoton).

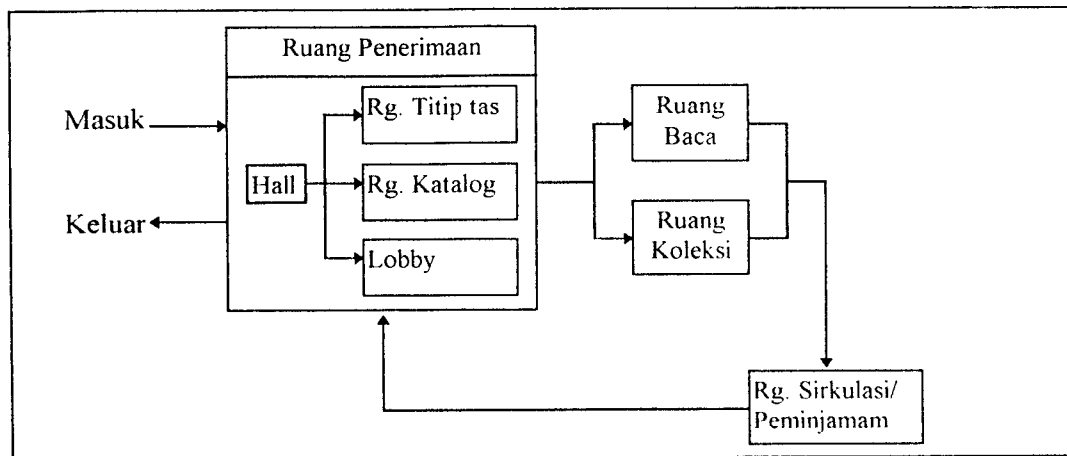
Berdasarkan ruang-ruang perpustakaan, maka organisasi cluster di perpustakaan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.6. Organisasi Ruang

4.2.2. Konsep Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang digunakan dalam perpustakaan yang berfungsi untuk melayani masyarakat umum adalah *sistem pelayanan terbuka*, sehingga bentuk pelayanan terbuka adalah sebagai berikut :



Gambar 4.7. Sistem Pelayanan Terbuka

4.2.3. Konsep Besaran Ruang

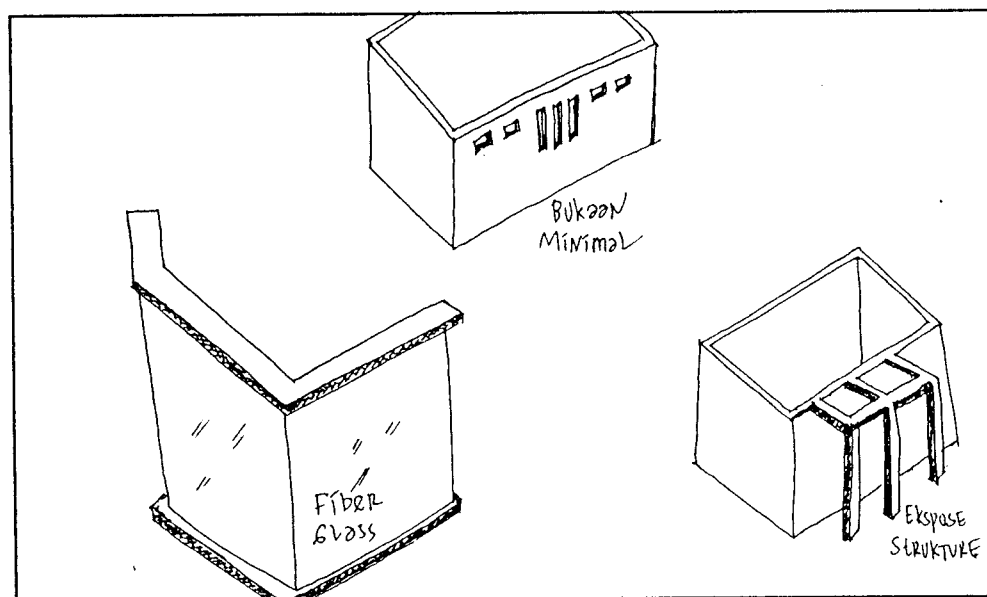
Tabel 4.4. Besaran Ruang Perpustakaan

Kelompok Ruang	No	Jenis Ruang	Besaran Ruang (M ²)
1	2	3	4
Ruang Penerimaan	1	Ruang hall / lobby (asumsi)	200
	2	Ruang informasi (asumsi untuk 10 orang) standar per orang 0,5 m ² ; 10 x 0,5 m ²	5
	3	Ruang tamu (asumsi untuk 5 orang) standar per orang 3m ² ; 5 x 3 m ²	15
Ruang Pengelola	4	Ruang pimpinan (standar)	30
	5	Ruang tamu (asumsi untuk 5 orang) standar per orang 3m ² ; 5 x 3 m ²	15
	6	Ruang staff (asumsi untuk 5 orang) standar per orang 9m ² ; 5 x 9m ²	45
	7	Ruang rapat (asumsi untuk 30 orang) standar per orang 2m ² ; 30 x 2m ²	60
	8	Lavatory <ul style="list-style-type: none"> • WC minimal 1,2 x 1,8 (standar) • Urinoir minimal 0,6 x 1,5 (standar) • Toilet minimal 0,9 x 0,9 (standar) 1 KM/WC dapat melayani 25 orang	2,16 0,9 0,81

1	2	3	4
Ruang Pelayanan	9	Ruang administrasi (asumsi)	15
	10	Ruangpenitipan (asumsi 1 ruang untuk 5 rak) 1 rak titipan = 0,4 x 3 x 5	6
	11	Ruang pengolahan (asumsi)	70
	12	Ruang staff (asumsi untuk 2 orang) standar per orang 9m ² ; 2 x 9m ²	18
	13	Ruang foto copy (asumsi)	20
	14	Ruang hall / lobby (asumsi)	200
Ruang Fungsional	15	Ruang staff (asumsi untuk 2 orang) standar per orang 9m ² ; 2 x 9m ²	18
	16	Ruang koleksi (asumsi)	500
	17	Ruang baca anak (asumsi untuk 200 orang) standar per orang 2m ² ; 200 x 2m ²	400
	18	Ruang baca dewasa (asumsi untuk 500 orang) standar per orang 2,7 m ² ; 500 x 2,7 m ²	1350
	19	Ruang pameran (asumsi)	350
	20	Ruang film (asumsi)	200
Ruang Pendukung	21	Ruang diskusi (asumsi untuk 25 orang) standar per orang 2m ² ; 25 x 2m ²	50
	22	Ruang diklat (asumsi)	60
	23	Mushola (asumsi)	40
	24	Ruang seminar (asumsi)	75
	25	Kantin (asumsi untuk 40 orang) standar per orang 1,4m ² ; 40 x 1,4m ²	56
	26	Ruang rapat (asumsi untuk 30 orang) standar per orang 2m ² ; 30 x 2m ²	60
	27	Ruang lab. bahasa (asumsi)	65
	28	Ruang tamu (asumsi untuk 5 orang) standar per orang 3m ² ; 5 x 3 m ²	15
	29	Gudang (asumsi)	80
	30	Lavatory <ul style="list-style-type: none"> • WC minimal 1,2 x 1,8 (standar) • Urinoir minimal 0,6 x 1,5 (standar) • Toilet minimal 0,9 x 0,9 (standar) 1 KM/WC dapat melayani 25 orang	2,16 0,9 0,81
	31	Ruang Utilitas (Asumsi)	55
	32	Parkir <ul style="list-style-type: none"> • truk / 2 truk • sepeda motor (asumsi 200 motor) • sepeda (asumsi 50 sepeda) • mobil pribadi (asumsi) 	80 75 20 150
Jumlah keseluruhan			4405,83 m ²

4.2.4. Konsep Penampilan Bangunan

1. Penampilan bangunan dengan meminimalkan bukaan untuk ruang-ruang koleksi, karena pertimbangan sinar ultraviolet dari matahari yang mengarah pada bangunan (bangunan menghadap ke Timur).
2. Untuk memperoleh view yang baik (pada hall dan lobby), maka digunakan kaca transparan dari fiberglass.
3. Untuk menghilangkan kesan monoton, maka struktur diekspose untuk memperkuat karakter serta dapat menjadi barrier terhadap sinar matahari yang langsung masuk ke dalam ruangan.



Gambar 4.8. Penampilan Bangunan

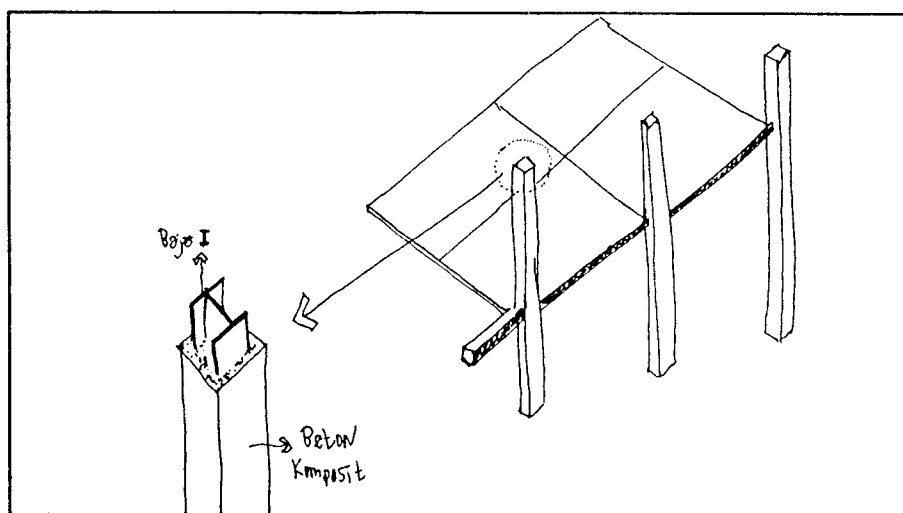
4.2.5. Konsep Struktur

Pemilihan sistem struktur dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Penyesuaian dengan fungsi dan bentuk ruang.
2. Sistem struktur yang dapat menjamin terhadap kondisi fisik, geografis, gempa dan kelembaban.
3. Dari segi pemeliharaan mudah.

Dari kriteria diatas, maka sistem struktur yang digunakan adalah :

- a. Struktur rangka, dimana kolomnya dari beton komposit yang kesemuanya menggunakan sistem baja, karena baja merupakan bahan yang fleksibel.
- b. Struktur atap menggunakan *space frame*, dengan tujuan untuk menghilangkan suasana monoton dan untuk memberi kesegaran bagi pengunjung yang memerlukan pencahayaan alami yang baik.



Gambar 4.9. Sistem Struktur

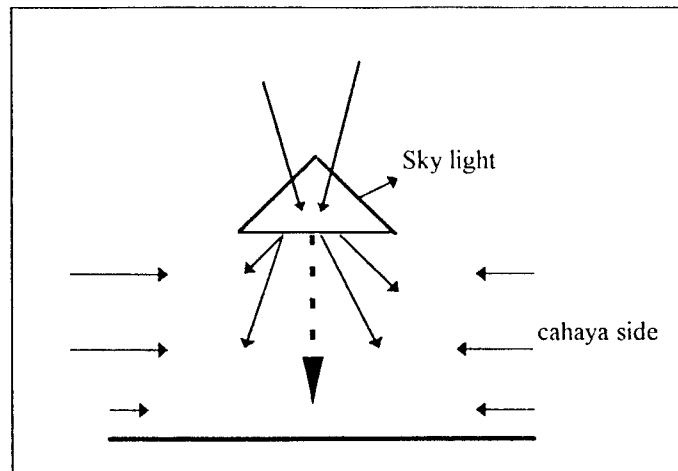
4.2.6. Konsep Environment Ruang Perpustakaan

1. Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan diperpustakaan adalah cahaya alami dan buatan, dengan tujuan agar pengguna dalam membaca matanya tidak cepat lelah, maka sistem pencahayaan itu adalah sebagai berikut :

a. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami yang digunakan untuk menerangi ruangan adalah cahaya dari sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan melalui atap sky light dan jendela pada ruang.



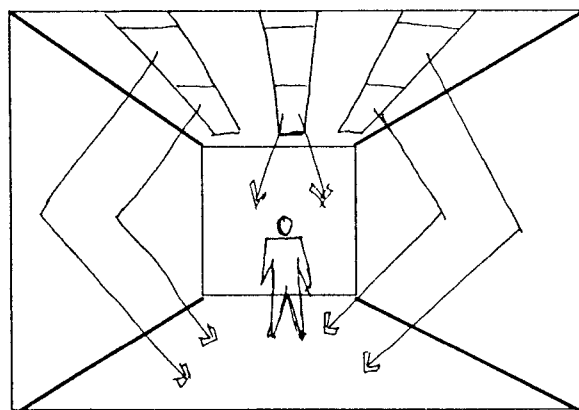
Gambar 4.10. Pencahaya Alami

b. Pencahaya buatan

Untuk penerangan yang merata, maka digunakan lampu fluorensi dengan sistem penerangan linier, dengan maksud untuk penerangan yang merata ke seluruh ruangan.

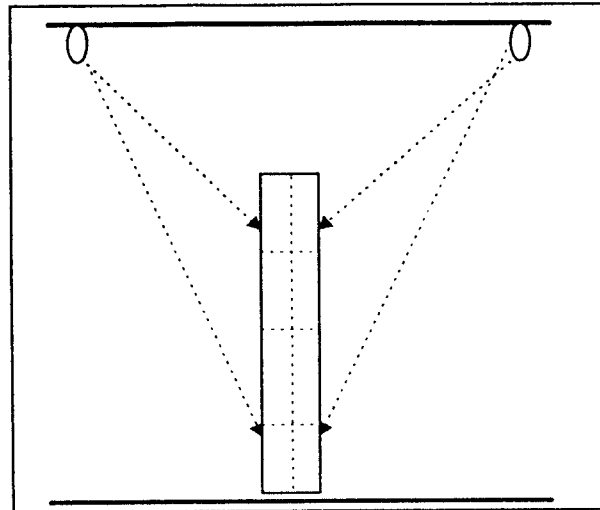
Penggunaan sistem penerangan linier dengan lampu fluorensi, karena :

- i. intensitasnya rendah.
- ii. memancarkan sinar yang baik dan tidak panas.
- iii. menghasilkan cahaya yang menyebar, sehingga cahaya yang dihasilkan merata.
- iv. mata tidak cepat lelah.



Gambar 4.11. Pencahaya Linier

Untuk penerangan rak buku, maka digunakan lampu fluorensi jenis spot light, karena bisa diatur penerangannya dan dapat diubah-ubah.

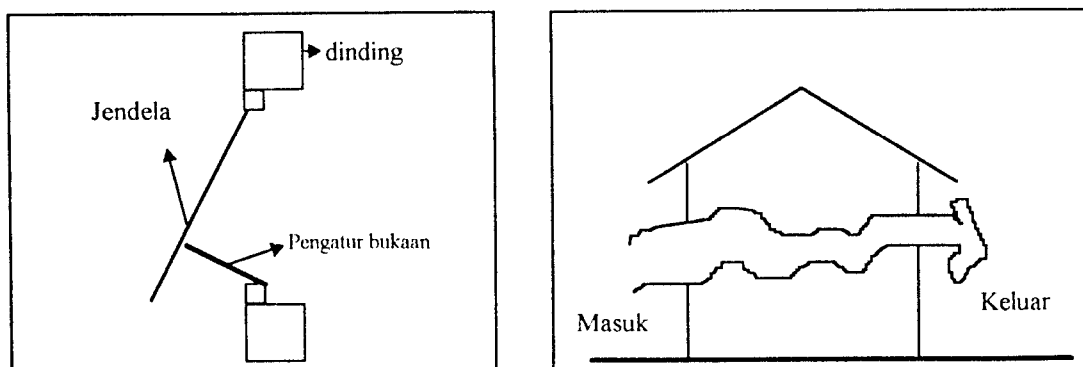


Gambar 4.12. Penerangan untuk Rak Koleksi

2. Penghawaan

a. Alami

- i. Menggunakan jendela yang bisa diatur bukaannya, sehingga aliran udara dari luar dapat dikontrol kecepatannya.
- ii. Menggunakan ventilasi silang, sehingga pergantian udara dapat berjalan dengan baik dan tidak bisa menyebabkan panas di dalam ruangan.



Gambar 4.13. Penghawaan Alami

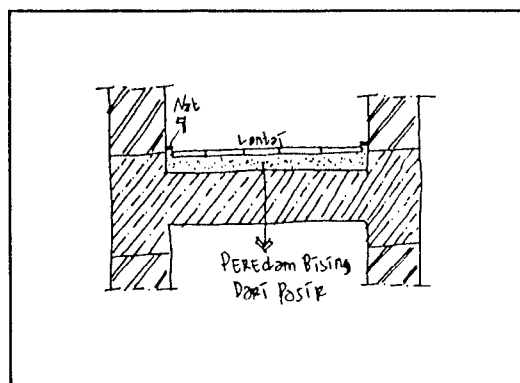
b. Buatan

Untuk tercapainya penghawaan yang baik dan tidak menurunkan gairah membaca, maka digunakan AC pada ruang fungsional di dalam perpustakaan.

3. Kebisingan

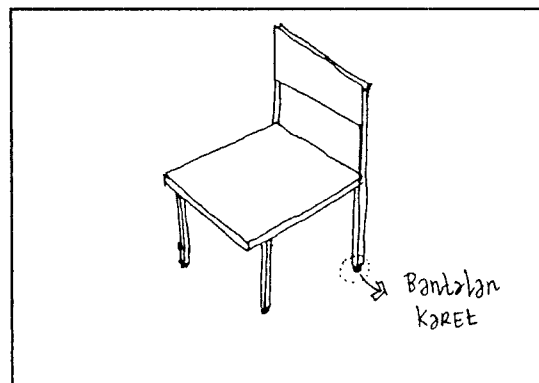
a. Dari dalam bangunan

i. Mengisolasi lantai



Gambar 4.14. Isolasi Lantai

ii. Isolasi elemen furniture dengan memberikan bantalan karet.



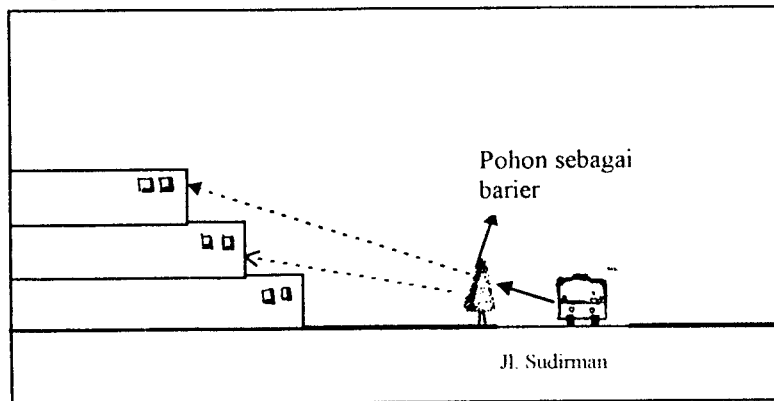
Gambar 4.15. Isolasi Bunyi Furniture

iii. Pelemahan dengan cara menstimulir dengan bunyi-bunyi lain (misal : musik yang lembut).

iv. Memisahkan ruang baca dengan ruang yang lain, karena ruang baca butuh suatu ketenangan dan konsentrasi.

b. Dari luar bangunan

Dengan memberikan jarak yang cukup dari sumber kebisingan dan sebagai barier digunakan pohon.

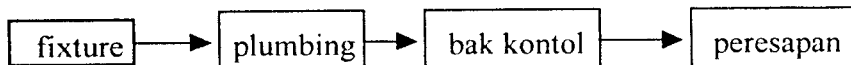


Gambar 4.16. Isolasi Bunyi dari Luar

4.2.7. Konsep Utilitas

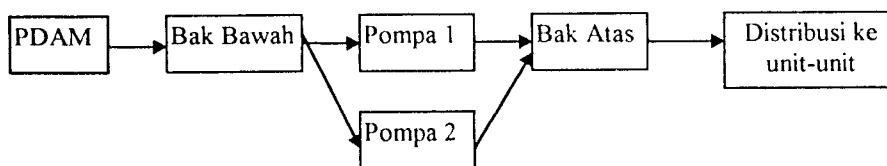
Utilitas pada bangunan perpustakaan meliputi : jaringan air kotor, jaringan air bersih, listrik, AC, penanggulangan kebakaran, dan penangkal petir.

1. Jaringan air kotor menggunakan sistem peresapan.

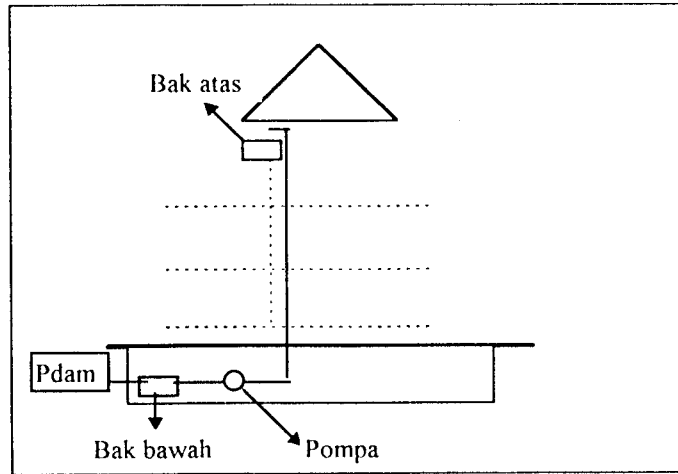


Gambar 4.17. Bagan Jaringan Air Kotor

2. Jaringan air bersih menggunakan sistem down feed, lebih hemat dalam pengoperasiannya, jika dibandingkan dengan dipompa terus menerus.

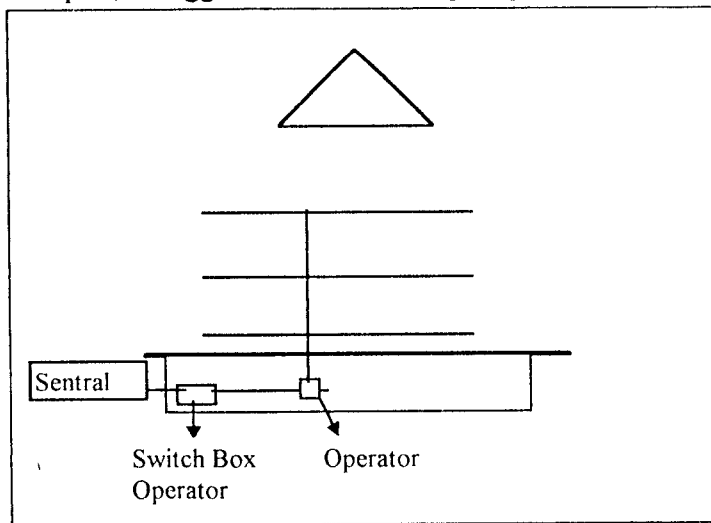


Gambar 4.18. Bagan Jaringan Air Bersih



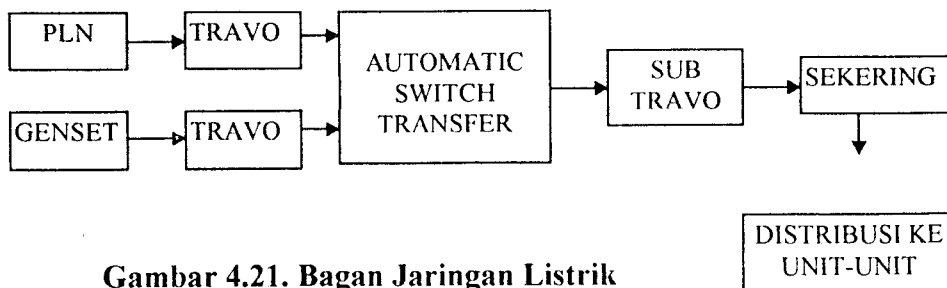
Gambar 4.19. Sistem Jaringan air Bersih

3. Jaringan telepon, menggunakan sistem langsung

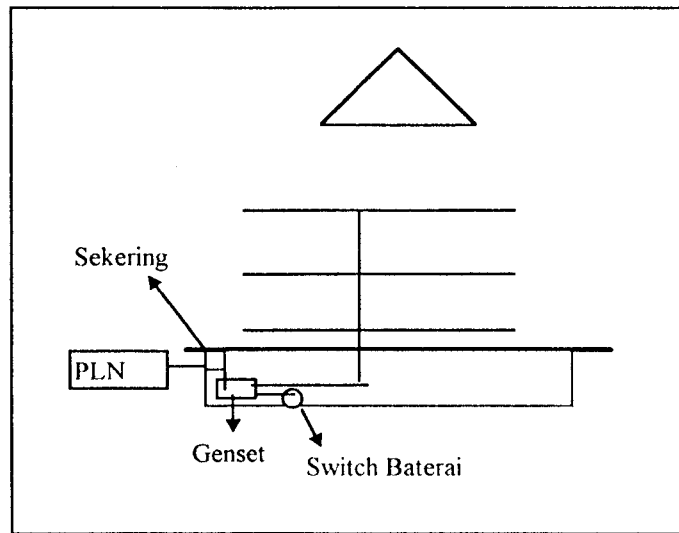


Gambar 4.20. Jaringan Telepon

4. Jaringan listrik menggunakan PLN dan genset (sebagai cadangan)

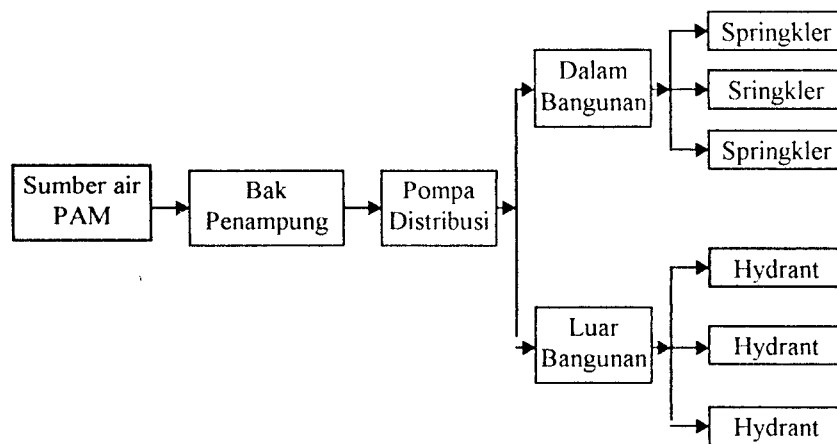


Gambar 4.21. Bagan Jaringan Listrik

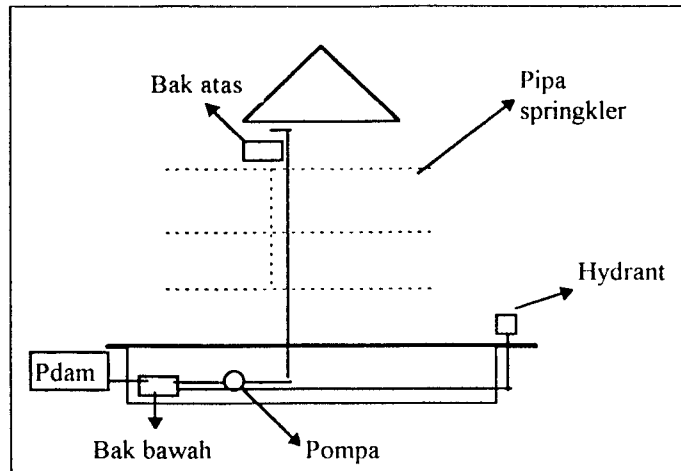


Gambar 4.22. Sistem Jaringan listrik

5. Pemadam kebakaran dengan menggunakan sistem hydrant dan springler.

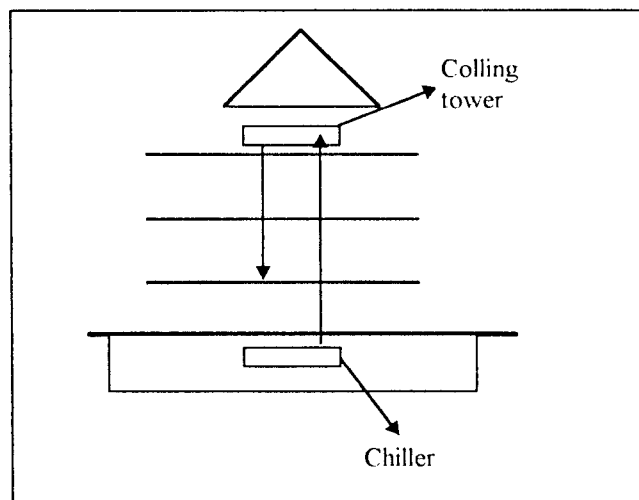


Gambar 4.23. Bagan Pemadam Kebakaran



Gambar 4.24. Sistem Pemadam Kebakaran

6. Jaringan AC dengan sistem central



Gambar 4.25. Sistem Jaringan AC

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, *Dasar-dasar Desain*, 1982.
- Francis DK. Ching,, *Arsitektur, Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga,
- Frazer E. Pole, *Dasar Perencanaan Gedung Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia*, ITB, 1981.
- Frutz Wilkening, *Tata Ruang*, Kanisius, Yogyakarta, 1987.
- HK. Ishar, *Pedoman Umum Dalam Merancang Bangunan*.
- Mas'ud, *Kamus Pintar Populer*, CV. Aneka Solo, 1994.
- Neufert, *Data Arsitek*, Erlangga.
- Kastosedono, *Perpustakaan sebagai Lembaga Pendidikan dan Sarana Mencerdaskan Bangsa*, 1996.
- Panduan Pemakaian Perpustakaan*, UPT Perpustakaan UGM Yogyakarta, 1997.
- P. Sumardji, , *Mengelola Perpustakaan* , Kanisius, 1978.
- P. Sumardji, *Pelayanan Perpustakaan* , Kanisius, 1993.
- P. Sumardji, *Perpustakaan Organisasi dan Tata Kerjanya*, Kanisius, 1988.
- Rencana Tata Ruang Kota*, Bantul.
- Rencana Tata Ruang Kota*, Kotamadya Yogyakarta.
- Rustam Hakim, *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara, 1993.
- Soekarman Kastosedono, *Perpustakaan sebagai Lembaga Pendidikan dan Sarana Mencerdaskan Bangsa*, 1996.
- Soetimah, *Perpustakaan Kepustakaan dan Pustakawan*, Kanisius, 1992.
- Sulityo Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, PT. Gramedia Utama, 1997.
- Yulianto Sumalyo, *Arsitektur Modern*, Gadjah Mada University Press, 1997.

PERHITUNGAN SKALA RUANG

Berdasarkan tabel 4.1. (Skala Ruang Perpustakaan) dan tabel 4.3. (Konsep Besaran Ruang Perpustakaan), maka contoh perhitungan P (panjang); D (lebar) dan H (tinggi) adalah sebagai berikut :

- Skala Intim

$$D/H < 1 \longrightarrow D < H \longrightarrow \boxed{L/p < H}$$

Luas = panjang x lebar

$$L = p \times D$$

$$l = L/p$$

Contoh hitungan :

1. Ruang Informasi, Luas = 5 m²

$$H = 3,5 \text{ m (standar)}$$

$$L/p < H$$

$$5/p < 3,5$$

$$5 < 3,5 \times p$$

$$p = 5/3,5$$

$$= 1,42 \approx 1,5$$

Kesimpulan : p = 1,5 m D = 3,3 m H = 3,5 m

$$L = p \times l$$

$$5 = 1,5 \times l$$

$$l = 5/1,5$$

$$= 3,3$$

2. Ruang Tamu, Luas = 15 m²

$$H = 3,5 \text{ m (standar)}$$

$$15/p < 3,5$$

$$p = 15/3,5$$

$$= 4,28 \approx 4,5$$

$$L = p \times l$$

$$15 = 4,5 \times l$$

$$l = 3,3 \text{ m}$$

Kesimpulan : p = 4,5 m D = 3,3 m H = 3,5 m

3. Ruang Diskusi , Luas = 50 m²

$$H = 3,5 \text{ m (standar)}$$

$$50 / p < 3,5$$

$$p = 50 / 3,5$$

$$= 14,28 \approx 14,5$$

$$L = p \times l$$

$$50 = 14,5 \times l$$

$$l = 50 / 14,5$$

$$= 3,4$$

Kesimpulan : $p = 14,5 \text{ m}$ $D = 3,4 \text{ m}$ $H = 3,5 \text{ m}$
--

• Skala Normal

$$D / H = 1 \longrightarrow D = H \longrightarrow p = L / D$$

Contoh Hitungan :

1. Ruang hall / Lobby , Luas = 200 m²

$$H = 5 \text{ m (standar)}$$

$$D = H = 5$$

$$L = p \times l$$

$$p = 200 / 5$$

$$= 40$$

Kesimpulan : $p = 40 \text{ m}$ $D = 5 \text{ m}$ $H = 5 \text{ m}$
--

2. Ruang Pimpinan , Luas = 30 m²

$$H = 5 \text{ m (standar)}$$

$$D = H = 5$$

$$L = p \times l$$

$$p = 30 / 5$$

$$= 6$$

Kesimpulan : $p = 6 \text{ m}$ $D = 5 \text{ m}$ $H = 5 \text{ m}$

3. Ruang Baca Anak , Luas = 200 m^2

$H = 4 \text{ m}$ (standar)

$D = H = 4$

$L = p \times l$

$p = 200 / 4$
 $= 50$

Kesimpulan :

$p = 50 \text{ m}$

$D = 4 \text{ m}$

$H = 4 \text{ m}$

4. Ruang Mushola , Luas = 35 m^2

$H = 5 \text{ m}$ (standar)

$D = H = 5 \text{ m}$

$L = p \times l$

$p = 35 / 5$
 $= 7$

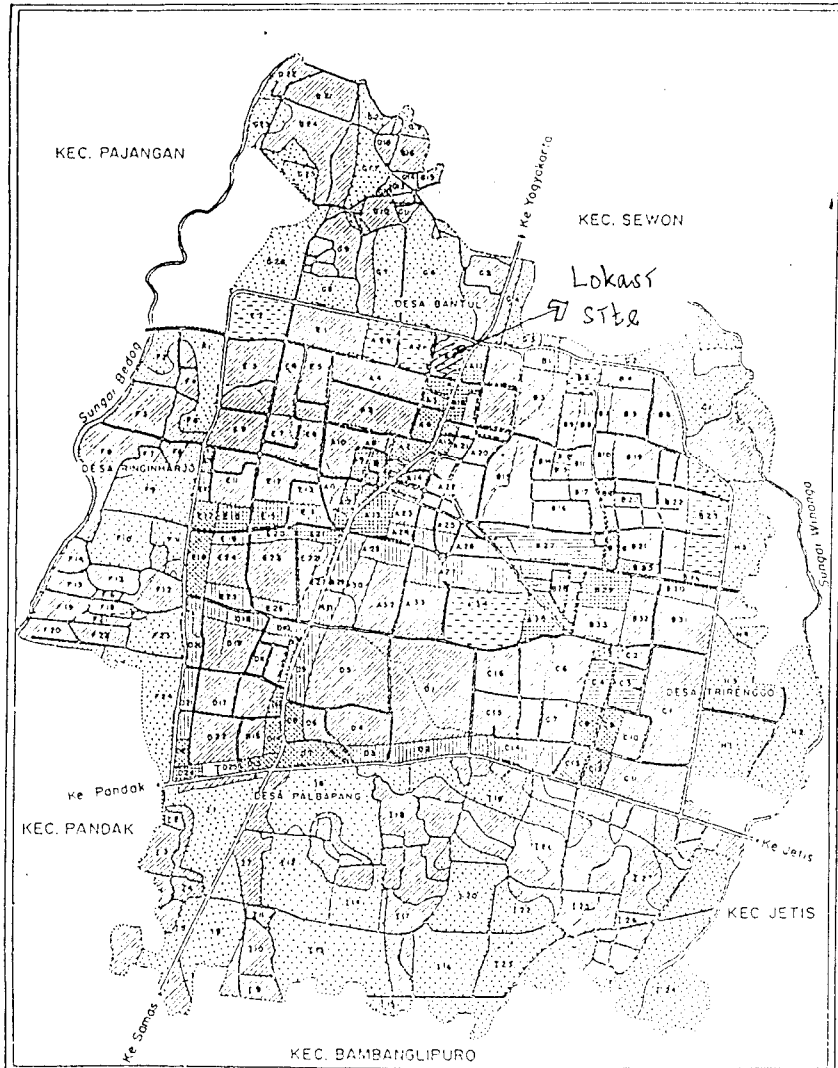
Kesimpulan :

$p = 7 \text{ m}$

$D = 5 \text{ m}$

$H = 5 \text{ m}$

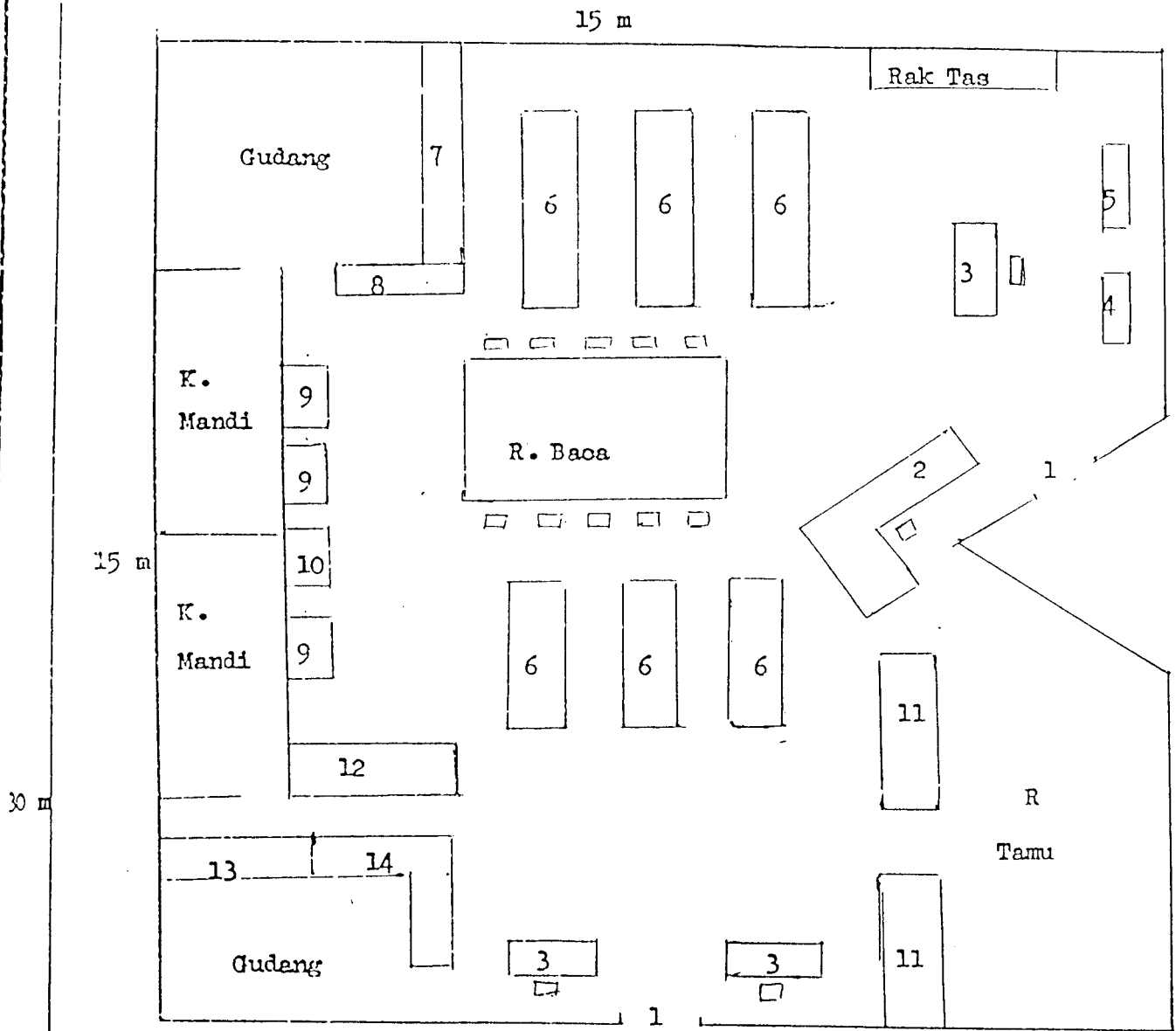
PETA PEMANFAATAN RUANG KOTA BANTUL



PEMERINTAH KABUPATEN DAERAH TINGKAT II BANTUL
RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA BANTUL

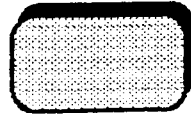
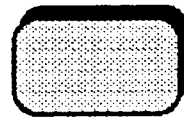
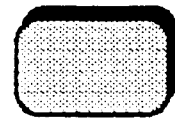
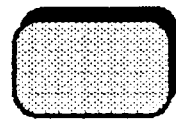
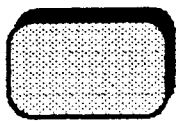
Legenda:		RTH		PETA PEMANFAATAN RUANG	
Batas Kecamatan	Batas Kelurahan	Perumahan	Fasilitas Pelayanan Air-Tenar-Bak	Sumber	
Sungai	Jalan	Perdagangan	Perikanan	Dikerukil Dien	
IBUKOTA KABUPATEN	IBUKOTA KECAMATAN	Campuran	Perumahan	Dikerukil Dien	
IBUKOTA KELURAHAN					
					Skala: 1 : 22.500

DENAH RUANGAN YANG ADA



Keterangan :

- | | | |
|--------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Pintu. | 6. Rak Buku | 11. Almari Referensi. |
| 2. Sirkulasi. | 7. Almari | 12. Rak Majalah. |
| 3. Meja. | 8. Almari Arsip. | 13. Almari. |
| 4. Papan Informasi | 9. Katalog. | 14. Almari |
| 5. Papan Display. | 10. Holder. | |



NAMA : AGUNG YUNI EKO W.
NO. MHS : 95 340 027



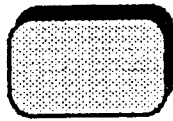
DOSEN I : IR SUPARWOKO, MURP.
DOSEN II : IR, HANDOYOTOMO, MSA.



Spesifikasi Bangunan

Nama Bangunan : Perpustakaan Umum Kabupaten Daerah Tingkat II Bantul.

Fungsi Bangunan : Sebagai sarana belajar masyarakat dengan tujuan agar untuk meningkatkan sumber daya manusia.

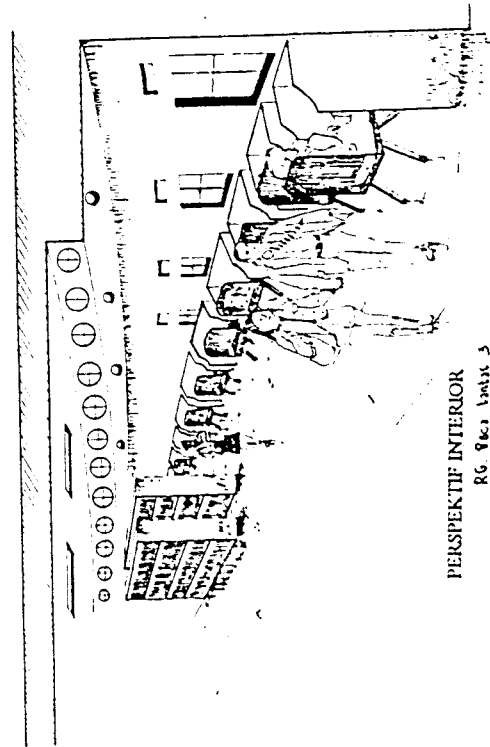
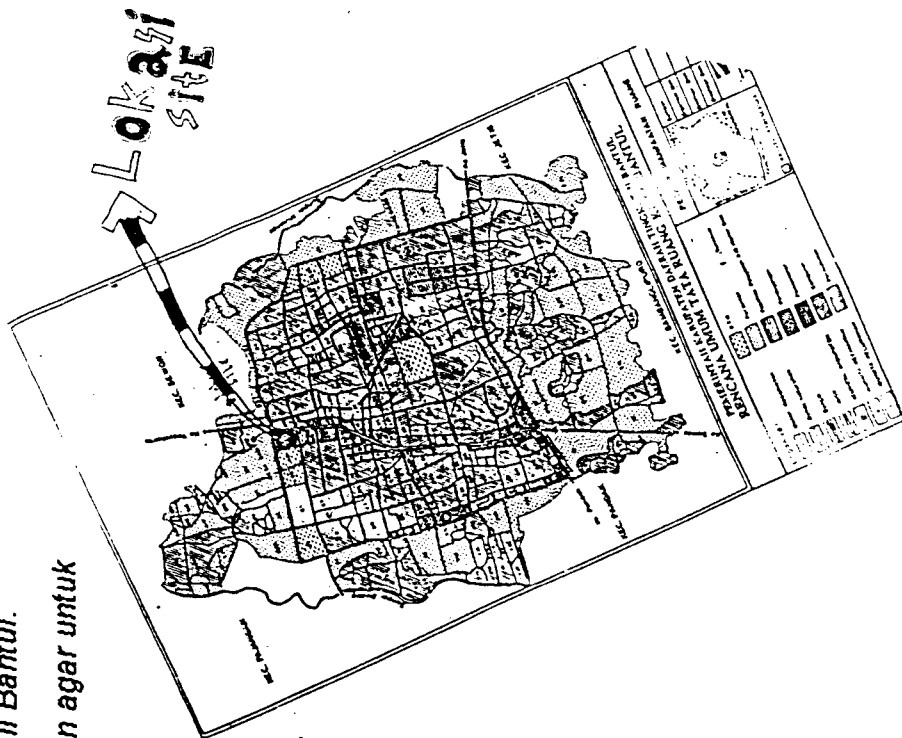
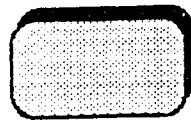
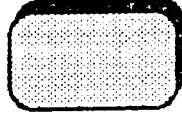
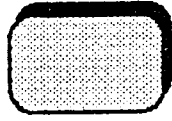


Lokasi : Di Jalan Jendral Sudirman No. 1 Bantul

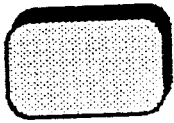
Luas Site : $135\text{ m} \times 100\text{ m} = 13.500\text{ m}^2 = 1,3\text{ Ha}$.

Batas Lahan : Site Perpustakaan Umum ini berbatasan dengan :

- Sebelah Utara : Masjid Agung Bantul
- Sebelah Timur : Pemukiman Penduduk
- Sebelah Selatan : Pemukiman Penduduk
- Sebelah Barat : Lapangan Sepak Bola



PERSPEKTIF INTERIOR
Rg. 9031 Lembar 3



Permasalahan :

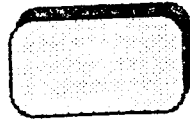
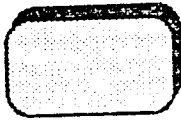
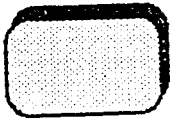
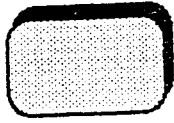
Permasalahan Umum

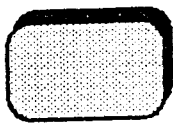
Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan bangunan perpustakaan yang dapat menarik perhatian masyarakat/pengunjung untuk datang ke perpustakaan ?

Permasalahan Khusus

Bagaimana mendapatkan suasana ruang yang rekreatif di dalam bangunan perpustakaan, melalui :

- skala ruang
- bentuk ruang
- warna ruang dan
- organisasi ruang

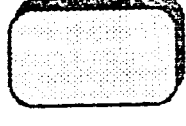
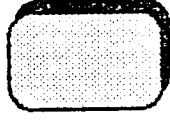
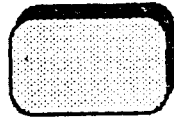




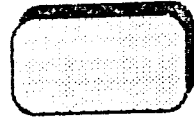
Pemilihan Site

Prinsip pendirian gedung perpustakaan yang utama harus mengacu pada RUTRK (Rencana Umum Tata Ruang Kota) dengan mempertimbangkan antara lain :

- Berada di pusat kegiatan masyarakat / di pusat kota.
- Berada di daerah yang tenang, jauh dari kebisingan.
- Berdekatan dengan lingkungan pendidikan
- Harus mudah dikunjungi / aksesibilitas mudah.
- Penggunaan lokasi site yang sudah terbangun, bukan merupakan bangunan yang mempunyai nilai sejarah dengan tujuan agar tidak merusak nilai preservasi budaya.

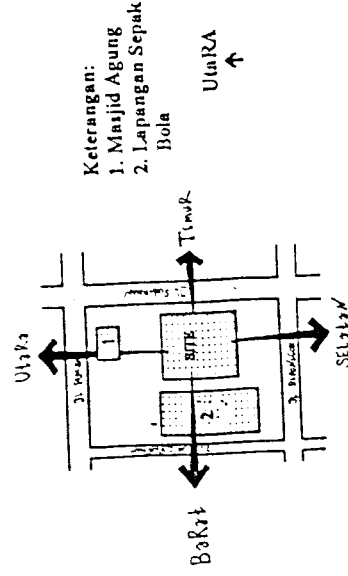


Dengan mengacu pada RUTRK, maka diperoleh lokasi yaitu di Jl. Jendral Sudirman Bantul, tepatnya di perpustakaan yang lama, karena terletak pada daerah yang strategis dan merupakan pusat kota.



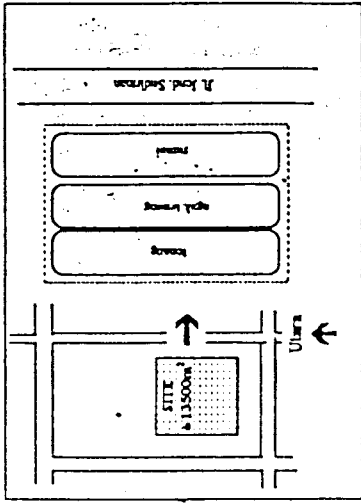
View

- View ke Timur : Pemukiman penduduk
- View ke Barat : Tanah lapang + Pemukiman
- View ke Utara : Masjid Agung + persawahan
- View ke Selatan : Pemukiman penduduk



Sistem Penzoningan

Berdasarkan fungsi perpustakaan yang memerlukan suasana tenang, maka zone dapat dibagi menjadi 3, yaitu : zone ramai, zone agak tenang, dan zone tenang.



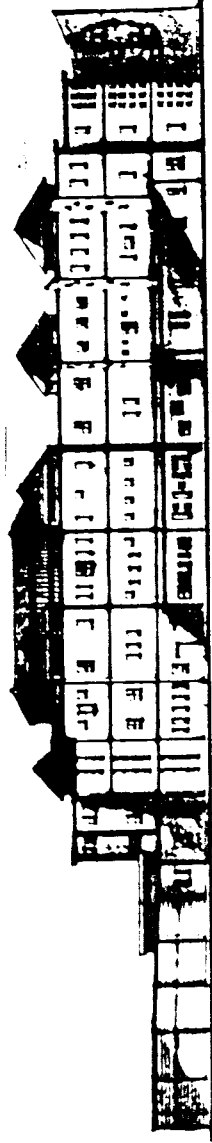
Kebutuhan Ruang

NO	Kelompok Ruang	Luasan M ²
1	Ruang Penerimaan	224
2	Ruang Pengelola	153,87
3	Ruang Pelayanan	329
4	Ruang Fungsional	2868
5	Ruang Pendukung	834,97
Jumlah Seluruh		4405,83

Jumlah kebutuhan besaran ruang untuk seluruh bangunan Perpustakaan Umum

Kabupaten Bantul :

1. Jumlah luasan ruang : 4405,83 m²
2. Luas site 135 m x 100 m = 13500 m² = 1,3 Ha
3. Sisa luasan site untuk ruang terbuka, yaitu sebagai taman dan area parkir.

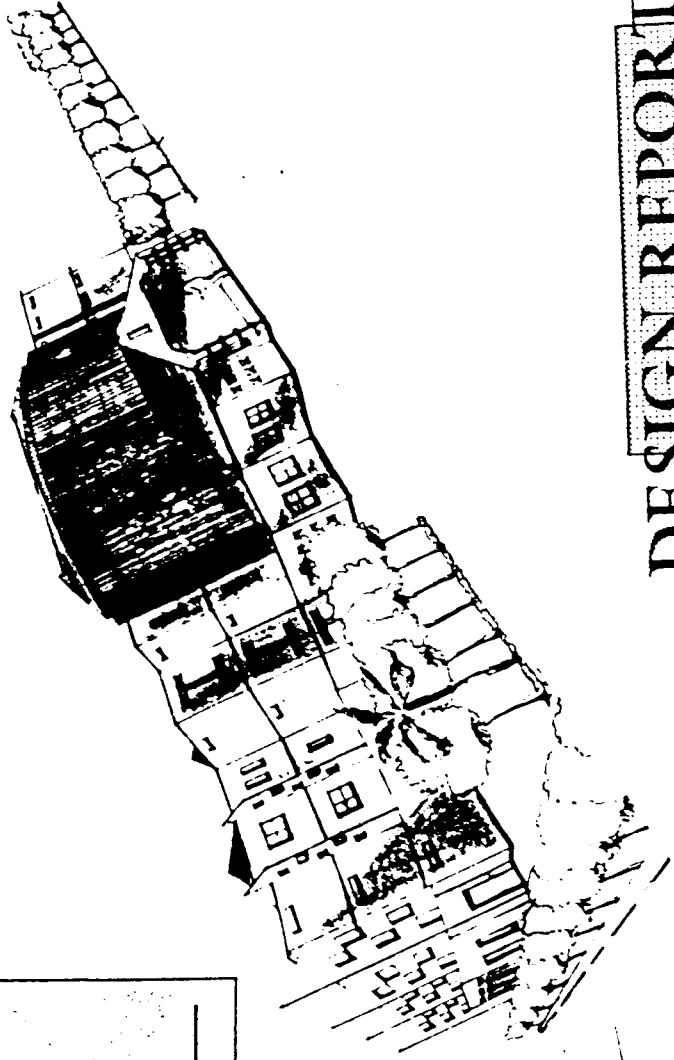
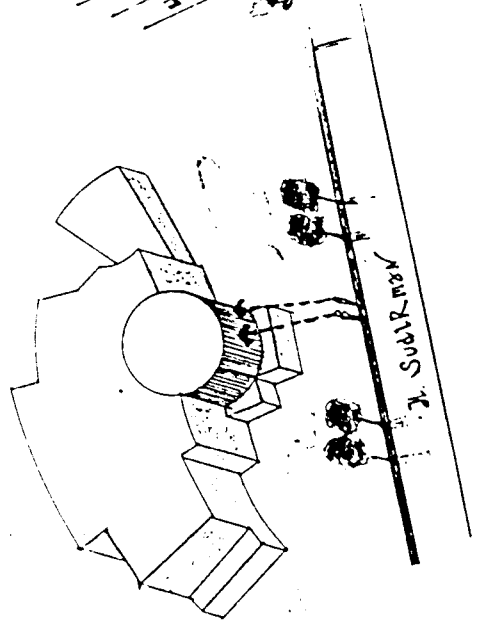
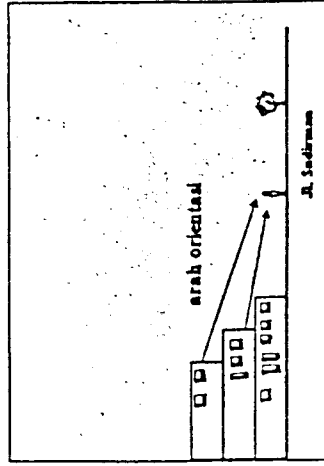


TAMPAK BARAT

KEKUALIFAN
DAERAH TINGKAT II BANTUL

Orientasi Bangunan

Letak site yang berada di pusat kota, maka fasade bangunan dan penataannya memiliki orientasi utama ke arah Jl. Sudirman. Orientasi ke arah Jl. Sudirman terpilih, karena merupakan jalan kabupaten yang menghubungkan kota Bantul dengan Kota Yogyakarta. Selain itu jalan ini merupakan jalur sirkulasi utama.



DESIGN REPORT

Tugas Akhir Periode IV-2000 95 340 027

Bentuk ruang adalah bentuk dasar lingkaran yang dikomposisikan

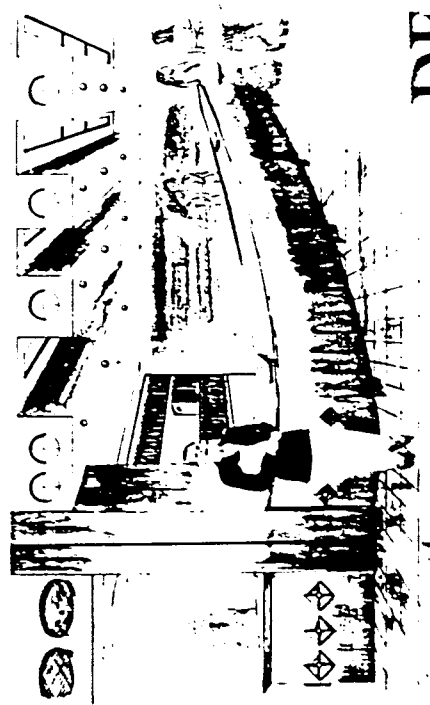
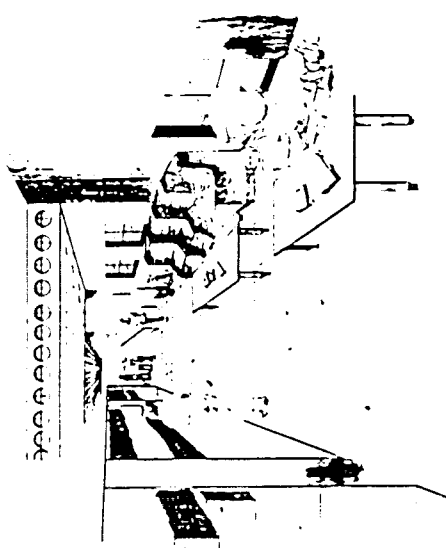
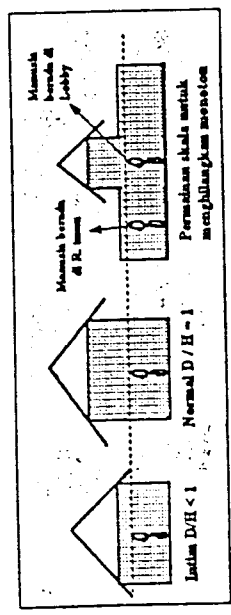
LEKUNOLAN
DAERAH TINGKAT II BANTUL

Konsep Perancangan

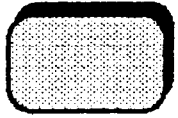
Untuk menciptakan suasana ruang yang rekreatif pada perpustakaan, maka konsep perancangannya adalah sebagai berikut :

1. Skala Ruang

Skala ruang yang dipakai untuk membuat suasana ruang rekreatif adalah skala intim dan skala normal, karena skala ini memberikan suasana akrab dan pengguna dapat leluasa dalam bergerak.



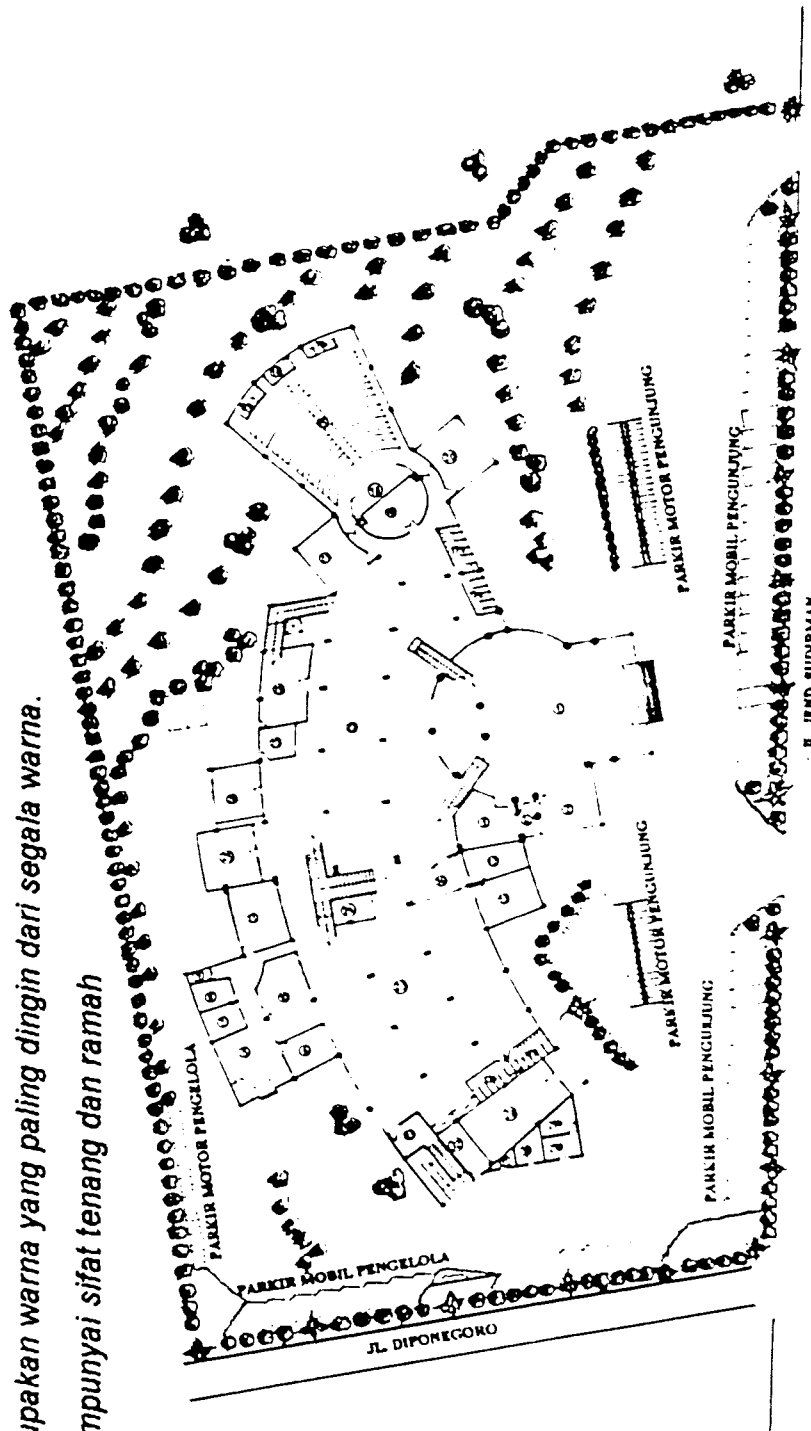
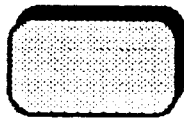
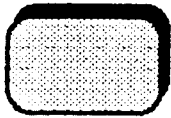
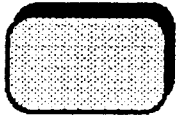
PERSEKITARAN



3. Warna Ruang

Warna ruang yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Jingga, karena merupakan warna yang paling hangat/panas dari segala warna.
- b. Biru, karena merupakan warna yang paling dingin dari segala warna.
- c. Hijau, karena mempunyai sifat tenang dan ramah

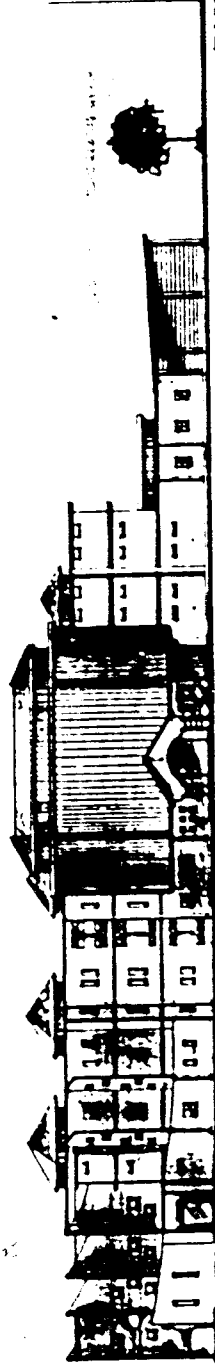
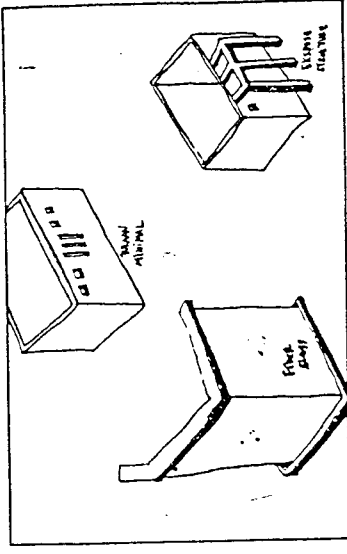


DESIGN REPORT

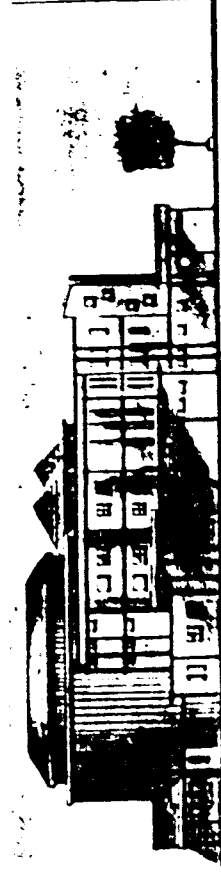
Tugas Akhir Periode IV-2000 95 340 027

Konsep Penampilan Bangunan

1. Penampilan bangunan dengan meminimalkan bukaan untuk ruang-ruang koleksi, karena pertimbangan sinar ultraviolet dari matahari yang mengarah pada bangunan (bangunan menghadap ke Timur).
2. Untuk memperoleh view yang baik (pada hall dan lobby), maka digunakan kaca transparant dari fiberglass.
3. Untuk menghilangkan kesan monoton, maka struktur diekspose untuk memperkuat karakter serta dapat menjadi barrier terhadap sinar matahari yang langsung masuk ke dalam ruangan.



TAMPAK TIMUR



TAMPAK UTARA

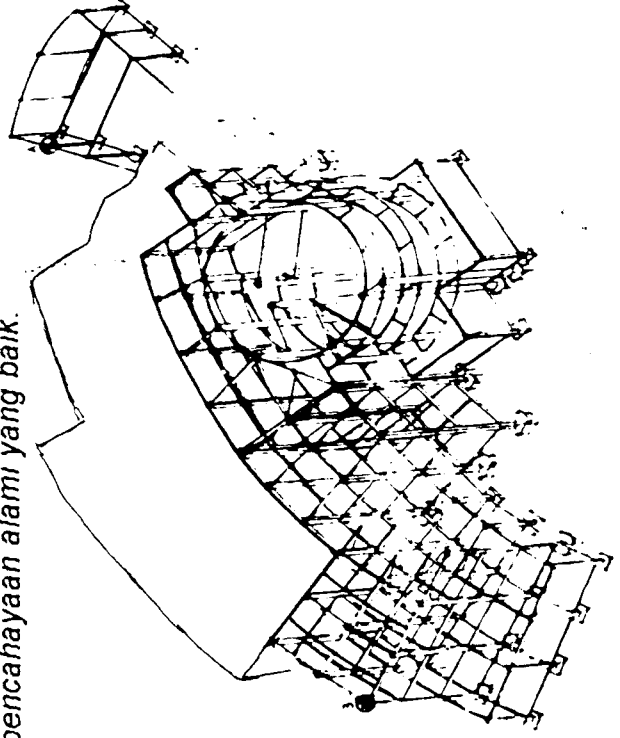
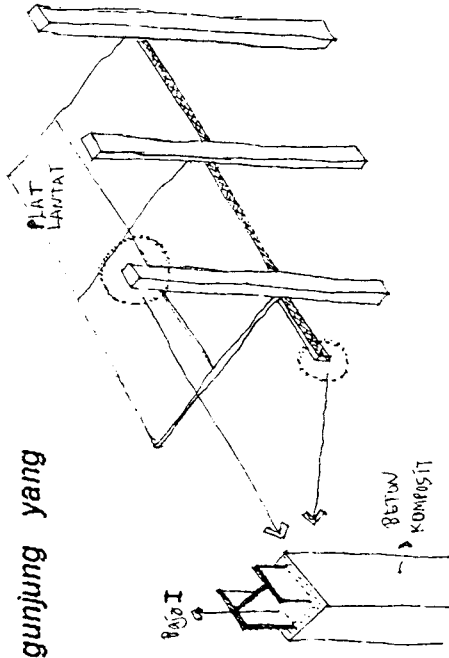
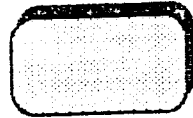
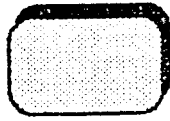
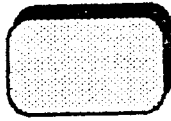
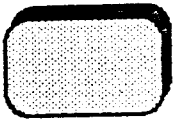
Konsep Struktur

Pemilihan sistem struktur dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Penyesuaian dengan fungsi dan bentuk ruang.
2. Sistem struktur yang dapat menjamin terhadap kondisi fisik, geografis, gempa dan kelembaban.
3. Dari segi pemeliharaan mudah.

Dari kriteria diatas, maka sistem struktur yang digunakan adalah :

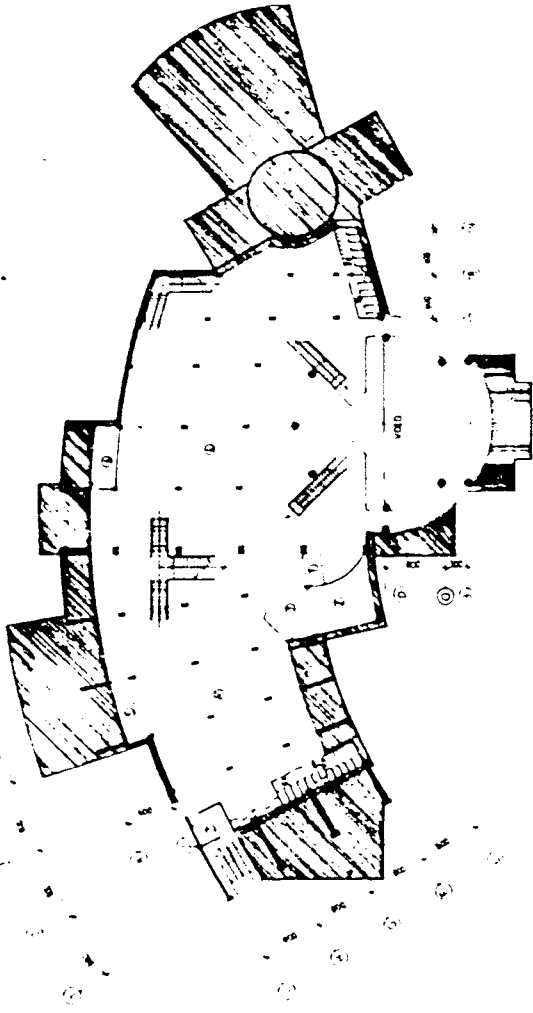
- a. Struktur rangka, dimana kolomnya dari beton komposit yang kesemuanya menggunakan sistem baja, karena baja merupakan bahan yang fleksibel.
- b. Struktur atap menggunakan space frame, dengan tujuan untuk menghilangkan suasana monoton dan untuk memberi kesegaran bagi pengunjung yang memerlukan pencahayaan alami yang baik.



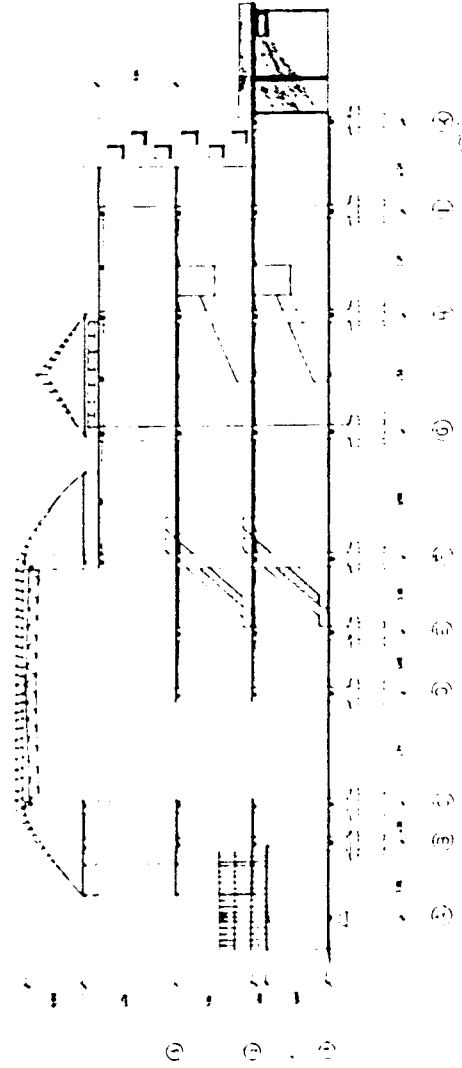
DESIGN REPORT

Tugas Akhir Periode IV-2000 95 340 027

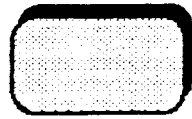
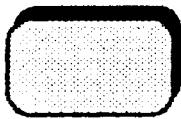
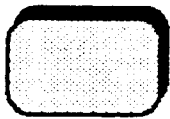
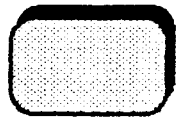
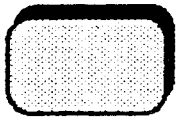
PERKUSIAKAWAN CANGKAM KALABE
 DAERAH TINGKAT II BANTUL



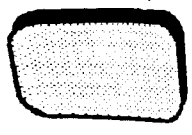
DAERAH LANTAI 3



POTONGAN II-II



Tugas Akhir Perencanaan



Utilitas Bangunan

Sistem utilitas yang ada pada Perpustakaan Umum Kabupaten Bantul :

- Jaringan Air Bersih
Air bersih dari PAM, dan didistribusikan ke bangunan dengan menggunakan sistem down feed.
- Jaringan Air Kotor
Pembuangan air kotor langsung disalurkan ke riof kota, dan kotoran padat disalurkan ke septictank dan sumur peresapan.
- Jaringan Telepon
Menggunakan sistem langsung dan menggunakan sistem operator, dengan didukung telepon antar ruang.
- Jaringan Listrik
Menggunakan arus listrik dari PLN, dan dipersiapkan genset apabila ada gangguan dari PLN. Listrik dari genset ini diaktifkan pada kontrol panel dan didistribusikan ke ruang-ruang.
- Jaringan Pemadam Kebakaran
Menggunakan sistem hydrant dan springkler
- Jaringan AC
Menggunakan sistem sentral

DESIGN REPORT

Tugas Akhir Periode IV-2000 95 340 027