

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	7 Juni 2006
NO. JUDUL :	001076
NO. INV. :	51200001076011
NO. INDUK :	

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN**

**PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA
TRANSFORMASI KARAKTERISTIK ANAK KE DALAM DESAIN**

**CHILDREN LIBRARY IN YOGYAKARTA
TRANSFORMATION OF CHILDREN CHARACTERISTICS INTO DESIGN**



**DIRAJA DI TEMPAT
TEBAK DIDAWA PULANG**

**DISUSUN OLEH :
ARIF JULIANDI
93340048**

**DOSEN PEMBIMBING :
IR. H. REVIANTO BUDI SANTOSA M.ARCH**

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2005**

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA
TRANSFORMASI KARAKTERISTIK ANAK KE DALAM DESAIN**

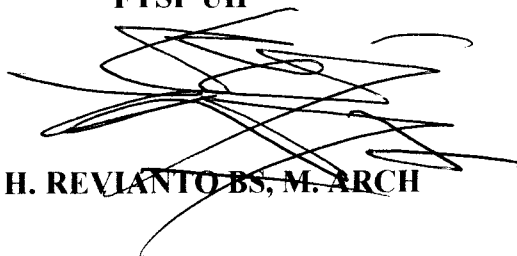
**CHILDREN LIBRARY IN YOGYAKARTA
TRANSFORMATION OF CHILDREN CHARACTERISTICS INTO DESIGN**

DISUSUN OLEH:
ARIF JULIANDI
93340048

YOGYAKARTA AGUSTUS 2005

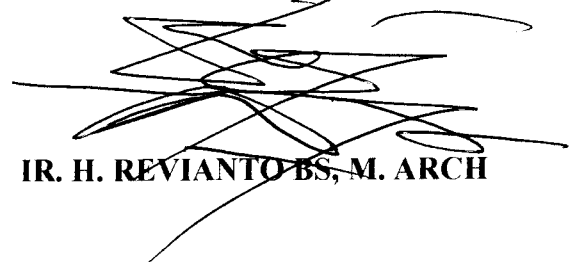
MENGESAHKAN

**KETUA JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP UIH**



IR. H. REVIANTO BS, M. ARCH

**DOSEN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR**



IR. H. REVIANTO BS, M. ARCH

Persembahan.....

Kupersembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku, terutama buat Almarhum Ayah yang tidak sempat melihat hasil karya ini, dan Ibu yang telah dengan sabar menanti, memberi dorongan semangat yang tak henti-hentinya, dan selalu mendo'akan hingga terselesaikan hasil karya ini.

Dan, tak lupa juga kepada istriku tercinta.....Insya Allah semoga kini kau bisa membanggakanmu.....Amin!

Your children are not your children. They are the sons and daughters of life's longing for itself. They come through you but not from you. And though they are with you yet they belong not you. You may give them your love but not you thoughts, For they have their own thoughts. You may house they bodies but not they souls, For their soul dwell in the house of tomorrow, which you cannot visit, not even in your dreams. You may strive to be like them, but seek not to make them like you. For life goes not backward nor tarries with yesterday. You are the bows from which your children as living arrows are sent forth. The archer sees the mark upon the path of the infinite, and He bends you with His might that His arrows may go swift and far. Let your bending in the archer's hand be for gladness; For even as He loves the arrow that flies, so He loves also the bow that is stable.

(Kahlil Gibran "The Prophet")

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang.

Alhamdulillah wal syukurillah, puja dan puji kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya, salam dan shalawat kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW pembawa berkah serta rahmat, hingga akhirnya penulis dapat menempuh tugas akhir dan menyelesaikan karya ini.

Psikologi dan karakteristik anak telah banyak dikemukakan oleh para ahli, baik pada masa lalu maupun pada saat sekarang. Kalau pada zaman Romawi dan Yunani, sudah ada para ahli yang memperhatikan pendidikan anak namun anak belum dipandang sebagai bentuk manusia yang tersendiri. Selama berabad-abad, psikologi karakteristik hanya merupakan hasil introspeksi dan bagian dari filsafat. Pada zaman J.A. Comenius (1592-1671), para pendidik sudah mulai memperhatikan sifat-sifat khas yang dimiliki setiap anak. Comenius mengatakan bahwa anak tidak boleh dianggap sebagai orang dewasa yang bertubuh kecil. Dalam bukunya, *Didactica Magna*, ia menganjurkan agar pengajaran dapat menarik perhatian anak. Dalam proses tersebut, aktivitas anak benar-benar diperhatikan, walaupun pada zaman itu usaha-usaha untuk mempelajari jiwa anak belum sebaik keadaan sekarang.

Pendekatan-pendekatan terhadap dunia anak dengan mencoba memahami karakteristiknya dan merumuskan jenis-jenis kegiatan yang dibutuhkan dalam merancang sebuah perpustakaan yang baik untuk anak-anak, guna mendukung riset dan penelitian dalam karya ini yang masih jauh dari kesempurnaan, tetapi diharapkan mampu memberikan sedikit hal yang berarti bagi generasi kecil kita dan generasi yang akan datang.

Kritik dan Saran sangat dibutuhkan oleh penulis agar dapat membangun karya yang lebih baik lagi kelak. Tidak lupa juga penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini yang telah banyak membantu secara moral dan-

Jiwa manusia terbagi atas jiwa badaniah dan rohani. Jika jiwa badaniah akan gugur bersama-sama dengan raga manusianya, jiwa rohani tidak pernah berakhir, akan bersifat abadi. Jiwa rohani bertempat pada rasio dan logika dan merupakan bagian jiwa yang tertinggi. (Plato, 427-347)

ABSTRAKSI

Arif Juliandi (2005). **Perpustakaan Anak di Yogyakarta: Transformasi Karakteristik Anak kedalam Desain.**

Yogyakarta: Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki karakteristik tertentu dan perbedaan dengan orang dewasa. Ciri khas ini dapat kita kenali baik secara fisik, sosial, tingkah laku maupun psikisnya. Karakteristik umum pada anak tidak lepas dari kegiatan bermain karena dapat dikatakan anak mengisi kebutuhan atau kegiatan rekreasinya sepanjang hari dengan bermain. Namun selain itu, anak pun membutuhkan lingkungan fisik yang dapat memberikan rasa aman, bebas, nyaman, hangat dan sekaligus dapat merangsang perkembangan fisik dan motoriknya.

Perpustakaan anak dapat menjadi salah satu tempat yang memungkinkan anak melakukan kegiatan belajar dan juga bermain. Melalui pendekatan terhadap karakteristik anak sebagai pelaku kegiatan perpustakaan, maka ditentukan batasan dan kategori usia anak. Batasan dan kategori usia itu adalah antara usia 3 s/d 15 tahun dan dikelompokkan menjadi 2, yakni kelompok usia pra sekolah dan sekolah. Selanjutnya, dalam proses perancangan turut dipertimbangkan pula kebutuhan bagi 2 kelompok usia dan intelegualitas (tingkat pendidikan) anak tersebut, termasuk kebutuhan dalam menciptakan program kegiatan dan ruang. Konsep rancangan kegiatan dan ruang dibuat dengan mengadopsi karakteristik anak yang ditransformasikan kedalam perancangan. Konsep itu juga didukung oleh lanskap yang aman bagi anak, bentuk bangunan yang menarik serta fasilitas sarana dan prasarana pendukung, sehingga kompleksitas perpustakaan nantinya dapat bermanfaat dan menjadi sahabat bagi anak-anak sebagai pengguna perpustakaan.

ABSTRACT

Arif Juliandi (2005). **Children Library in Yogyakarta: Transformation of Children Characteristics into Design.**

Yogyakarta: Department of Architecture, Indonesian Islamic University.

Children are little human beings who have particular characteristics and differences from adults. The specific characteristics can be recognized physically, socially, behavioural, as well as psychologically. General characteristics of children cannot be separated from playing activity because children are able to fulfil their needs for recreation by playing all day. However, children also need physical environment which can provide them with secure, free, comfort and warm feelings ,while at the same time can stimulate their physical and motoric development.

Children library may be one of the places where children can play and learn. Approach to characteristics of children is applied to find age limit and categories of children as library users. They are between 3 and 15 years old and divided into two categories, pre-school and school age. Furthermore, design process also considers the necessity for these two age groups and children intelligence, including the necessity in preparing activity and space programme. Design concepts of activity and space are created by adopting the children characteristics above, which are transformed into design. The concepts are also supported by a landscape that is safe for children with attractive building, facilities and supporting facilities, so that the complexity of the library can be useful and friendly for children.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Perpustakaan Anak	1
-------------------------------	---

1.1.2 Karakteristik Anak	3
--------------------------------	---

1.2 BATASAN PERMASALAHAN

1.2.1 Pengertian Perpustakaan	8
-------------------------------------	---

1.2.2 Pengertian Anak.....	8
----------------------------	---

1.3 RUMUSAN MASALAH

1.3.1 Permasalahan Umum	8
-------------------------------	---

1.3.2 Permasalahan Khusus	9
---------------------------------	---

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan	9
--------------------	---

1.4.2 Sasaran Umum.....	9
-------------------------	---

1.4.3 Sasaran Khusus	9
----------------------------	---

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1 Pembahasan Non Arsitektural	10
---	----

1.5.2 Pembahasan Arsitektural	10
-------------------------------------	----

1.6 METODOLOGI PEMBAHASAN

1.6.1 Identifikasi Masalah	11
----------------------------------	----

1.6.2 Pengumpulan Data	11
------------------------------	----

1.6.3	Analisis dan Sintesis	11
1.6.4	Perumusan Konsep	12
1.7	SISTEMATIKA PENULISAN	13
1.8	KEASLIAN PERANCANGAN	14

BAB II TINJAUAN TEORITIS TERHADAP PERPUSTAKAAN ANAK

2.1	PERPUSTAKAAN ANAK	
2.1.1	Pengertian Perpustakaan Anak	15
2.1.2	Model Kegiatan	15
2.1.2.1	Karakteristik dan Kegiatan	15
2.1.2.2	Kegiatan Membaca	17
2.1.2.3	Permainan Edukatif	18
2.1.2.4	Definisi Kelompok Kegiatan	22
2.1.3	Sistem Pelayanan Perpustakaan	22
2.1.3.1	Struktur Organisasi	22
2.1.3.2	Program Pelayanan	24
2.1.3.3	Peminjaman Koleksi Pustaka	24
2.2	TINJAUAN BENTUK	
2.2.1	Pengertian Bentuk	25
2.2.2	Bentuk-bentuk Dasar	26
2.2.3	Komposisi Bentuk	27
2.2.3.1	Geometri Sederhana	28
2.2.3.2	Keragaman Artikulasi	29
2.3	TINJAUAN RELASI RUANG	
2.3.1	Pengertian Ruang	30
2.3.2	Relasi Ruang Luar dan Dalam	30
2.3.3	Relasi Fisik dan Visual	31
2.3.4	Syarat-syarat Khusus Ruang	31
2.4	TINJAUAN SKALA DAN PROPORSI	
2.4.1	Skala Manusia dan Proporsi	33

2.4.2	Skala Ruang	33
2.4.3	Besaran Ruang	36
2.4.3.1	Kapasitas Pengguna	36
2.4.3.2	Jumlah Koleksi Buku	37
2.4.3.3	Jumlah Tempat Duduk	37
2.4.3.4	Fungsi dan Kebutuhan	38

BAB III ANALISIS

3.1	PERTIMBANGAN PEMILIHAN LOKASI DAN ANALISA SITE	
3.1.1	Pertimbangan Lokasi	40
3.1.2	Pemilihan Lokasi	41
3.1.2.1	Kriteria Pemilihan Site	41
3.1.2.2	Batasan Site	42
3.1.3	Pemanfaatan Site	43
3.2	ANALISA BENTUK DAN KOMPOSISI	
3.2.1	Bentuk Ruang	45
3.2.2	Komposisi Bentuk	46
3.3	ANALISA RELASI RUANG	
3.3.1	Relasi Ruang Luar dan Dalam	48
3.3.2	Relasi Fisik dan Visual	49
3.4	ANALISA SKALA DAN PROPORSI	
3.4.1	Skala Manusia dan Proporsi	50
3.4.2	Skala Ruang	52
3.4.3	Besaran Ruang	53
3.4.3.1	Jumlah Koleksi pada Modul	53
3.4.3.2	Dimensi dan Kapasitas Ruang	54

BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

4.1	GAGASAN	56
4.2	SPESIFIKASI	

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Perpustakaan Anak

Yogyakarta merupakan salah satu dari beberapa kota di Indonesia yang mengalami perkembangan yang begitu pesat, baik pada sektor sosial, ekonomi, budaya, pendidikan dan juga pada sektor pendukung lainnya. Sektor pendidikan mendapat tempat yang begitu penting dengan semakin meningkatnya jumlah pelajar dari berbagai tingkatan pendidikan, baik pada pendidikan pra-sekolah sampai tingkat pendidikan tinggi. Hal ini diperkuat dengan citra Yogyakarta sebagai kota pelajar.

Semakin tumbuh dan berkembangnya sarana-sarana pendidikan seperti sekolah, universitas, akademi, lembaga formal dan non formal, akan lebih baik lagi jika diimbangi oleh sarana pendukung lainnya seperti perpustakaan. Namun perlu kita cermati tentang perkembangan perpustakaan pada umumnya dan perpustakaan anak pada khususnya yang masih belum memadai jumlahnya sehingga sarana ini kurang bisa diakses oleh semua masyarakat dari berbagai lapisan usia yang semakin meningkat pula jumlahnya.

Selain jumlahnya yang kurang memadai, perpustakaan pun dirasakan kurang dapat berbenah diri. Menurut Agus Priyono, koordinator program Coca Cola Indonesia, “Perpustakaan di Indonesia masih banyak yang menggunakan konsep lama. *Nggak* boleh berisik, harus duduk dengan tertib di kursi... Padahal di luar negeri *nggak* begitu.”¹ Maka tidak heran bila pengunjung kurang berminat untuk mendatangi perpustakaan. Padahal selain fungsi informatif, perpustakaan juga harus memiliki fungsi edukatif dan rekreatif sehingga perpustakaan benar-benar menjadi milik masyarakat.²

¹ REMAJA, *Republika*, Ahad 3 April 2005, “Wajah Perpustakaan Kita : Ada yang Minim, Ada yang Canggih”

² OPINI, *Surabaya Post*, 14 September 2000, Gatot Tri R, “Perpustakaan menuju Masyarakat Baru”

Perpustakaan merupakan salah satu sumber belajar yang amat penting, yang memungkinkan para tenaga kependidikan dan peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuannya dengan membaca bahan pustaka yang mengandung ilmu pengetahuan yang diperlukan, sehingga perpustakaan memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar.³ Anak membutuhkan sarana perpustakaan sebagai penunjang pendidikan luar sekolah yang tidak formal namun dapat memenuhi kebutuhan anak akan ilmu dan kebutuhan rekreasinya.

Dengan mengetahui karakteristik anak diharapkan dapat membantu kita untuk melakukan pendekatan dalam pola-pola bentuk desain yang tidak asing dan bersahabat bagi anak-anak. Kelompok anak pra-sekolah yang lebih ingin bebas bermain dilakukan dengan pendekatan aktivitas permainan edukatif, yang diharapkan kegiatan ini dapat memenuhi kebutuhan anak akan bermain dan belajar dengan merangsang pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, mental dan juga intelektualitas anak.

Melalui pendekatan tersebut maka kebutuhan kegiatan dan ruang dapat diorientasikan keluar ruang perpustakaan dengan fasilitas pendekatan kegiatan dan ruang seperti; ruang permainan edukatif yang menyajikan kegiatan bercerita atau dongeng, keterampilan, bermain bebas dan sebagainya. Di samping fungsi kompensasi dan melonggarkan maka permainan juga mempunyai sumbangan penting pada proses kreatif seseorang.⁴ Sedangkan pada kelompok sekolah, kegiatan bermain bukan merupakan prioritas, sehingga pendekatan diarahkan kepada sistem pelayanan dan koleksi pustaka yang dibutuhkan pada tingkatan intelektualitas pendidikan mereka. Walau pada hubungan kegiatan antara keduanya (kelompok pra-sekolah dan sekolah) diberikan ruang terbuka bagi mereka untuk berinteraksi dan bermain.

³ Undang-Undang no 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab VIII pasal 5

⁴ F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditoko " Psikologi Perkembangan " ; Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Gajah Mada University Press.

Perpustakaan akan menjadi sahabat anak-anak dengan program penyajian dengan pendekatan yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan kelompok intelektual anak. Sesuai dengan tuntutan tersebut, suasana ruang luar dan dalam perpustakaan yang telah ditransformasikan sehingga memiliki lanskap dan bentuk bangunan yang menarik bagi pelaku kegiatan perpustakaan. Demikian juga perlu adanya fasilitas sarana dan pra-sarana pendukung, sehingga kompleksitas perpustakaan mampu menarik minat anak tanpa merasa segan dan terasing untuk mendatangi perpustakaan dan merasa tertarik untuk mengikuti program-program kegiatan didalamnya.

1.1.2 Karakteristik Anak

Karakteristik umum pada anak tidak lepas dari kegiatan bermain, karena dapat dikatakan anak mengisi kebutuhan atau kegiatan rekreasinya sepanjang hari dengan bermain. Anak membutuhkan lingkungan fisik yang dapat memberikan rasa aman, bebas, nyaman, hangat dan sekaligus dapat merangsang perkembangan fisik dan motoriknya.⁵ Karakteristik anak menyesuaikan dengan perkembangan fisik dan juga mental anak, pertumbuhan sensorik, motorik dan juga kognitif turut mempengaruhi karakteristik anak secara keseluruhan.

Beberapa karakteristik anak dapat kita kenali baik secara fisik, sosial, tingkah laku dan psikisnya. Pada anak ada kebebasan, dengan mana ia mampu memilih dan merubah tingkah laku sendiri dan mulai memahami bahwa banyak hal baru serta peristiwa-peristiwa aneh yang ada didepan hidungnya yang perlu untuk dieksplorasi dan dicobanya, sebab didorong oleh rasa keingin tahuannya. Anak memiliki kecenderungan untuk menggunakan semua kapasitas, kemungkinan, kekuatan dan

⁵ R. Handayani, Perpustakaan Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta ; Suasana Ruang yang Memberikan Kenyamanan Gerak Sesuai dengan Karakteristik Anak yang Aktif dan Dinamis, (Skripsi Sarjana Tak diterbitkan, Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia)

kemampuannya secara spontan, aktif dan dinamis. Setiap tingkah laku anak merupakan tingkah laku sosial, sebab mempunyai relasi/kaitan dengan orang lain.⁶

- ***Karakteristik Fisiologis***

Anak memiliki karakteristik bentuk fisik yang lebih kecil dari orang dewasa, anak-anak sering disebut dengan makhluk kecil yang polos. Proporsi tubuh yang mini pada umumnya akan terus berkembang seiring dengan pertumbuhannya. Tumbuh berarti bertambah dalam ukurannya. Tumbuh dapat berarti bahwa sel tubuh bertambah banyak atau sel tumbuh dalam ukuran. Mengukur pertumbuhan biasanya dengan mengukur tubuh anak. Pertumbuhan dipengaruhi oleh jumlah dan macam makanan yang dikonsumsi tubuh. Namun pada kenyataannya pertumbuhan tubuh tidak hanya dipengaruhi oleh makanan yang dikonsumsi saja tetapi juga proses sosial.⁷

Pada umumnya perubahan fisik pada anak-anak sampai pada usia 5 tahun mengalami pertumbuhan yang pesat, namun pada perkembangannya tiap anak memiliki tempo perkembangannya sendiri. Mulai usia 3 tahun anak sudah dapat berjalan dengan baik, berlari, melompat dan memanjat atau menuruni anak tangga. Pada usia ini juga anak sudah mulai dapat mengikuti kegiatan-kegiatan fisik secara kelompok, dengan kata lain aktifitas-aktifitas senso-motorik telah dapat diintegrasikan menjadi aktifitas yang dikordinasi.⁸ Ketika umur 10 tahun dapat dilihat bahwa anak laki-laki agak lebih besar sedikit dari pada anak perempuan, sesudah itu maka wanita lebih unggul dalam panjang badan, tetapi setelah \pm 15 tahun anak laki-laki mengējarnya dan tetap unggul dari pada anak perempuan. Umumnya sampai umur 12 tahun anak bertambah panjang 5 sampai 6 cm tiap tahunnya.

⁶ DR. Kartini Kartono, "Psikologi Anak", (Psikologi Perkembangan) Penerbit Mandar Maju /1995/ Bandung

⁷ DR. Soemiarti Patmonodewo, " Pendidikan Anak Pra sekolah " Cetakan Kedua, Juli 2003.

⁸ F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditoko " Psikologi Perkemban ; Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Gajah Mada University Press.

- ***Karakteristik Psikologis***

Melalui pendekatan karakteristik psikologis pada anak dapat dicermati beberapa sifat dasar yang menonjol yang merupakan ciri khas umum yang melekat pada anak dalam kehidupan kesehariannya, sifat-sifat tersebut yaitu;

Anak memiliki *sifat yang polos dan aktif*, sifat ini yang nantinya akan memberikan pengaruh terhadap lingkungan maupun terhadap perkembangan anak itu sendiri. Pada sifat ini anak masih dipengaruhi oleh pola pikirnya sendiri yang tidak logis dan mendorong anak untuk lebih ingin bebas karena anak tidak betah berada pada posisi berdiam yang terlalu lama dan juga melakukan sesuatu yang dapat memberikan kesenangan untuknya.⁹

Sifat sederhana dan dinamis memberikan rasa kepercayaan terhadap diri anak, ketegasan dan penjagaan jarak terhadap orang lain yang dinyatakan dalam sikap menghargai kebiasaan dan tidak menjalin persahabatan yang hangat dan akrab hanya dengan beberapa anggota kelompok teman sebaya yang dipilih. Anak suka mencari perhatian dan akan merasa senang bila segala tindak tanduknya mendapat perhatian dan pujian sebagai kompensasi dari suatu aktifitas yang telah dilakukannya. Anak lebih menyenangi warna-warna dasar yang mencolok dan bentuk-bentuk sederhana yang beragam, nyata dan mudah untuk dipahami.¹⁰

Anak memiliki *sifat ingin tahu* atau keingintahuan yang besar, Maw dan Maw menyatakan ada beberapa reaksi positif tentang keingintahuan anak tersebut, antara lain; mengamati dan mengeksplorasi diri sendiri dan lingkungan terdekatnya, bereaksi terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tak layak, atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak kearah objek tersebut, memeriksa dan mempermainkannya dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk beluk unsur-unsur tersebut.¹¹

Anak juga memiliki *sifat fantasi* yang menakjubkan. Kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang baru dengan pertolongan tanggapan yang telah ada,

⁹ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Penerbit Erlangga, 1991 : 226-227

¹⁰ F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditoko " *Psikologi Perkembangan* " ; Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Gajah Mada University Press.

¹¹ Ibid

dinamakan fantasi. Anak-anak sangat luas dan leluasa fantasinya, artinya dapat membuat gambaran khayal yang banyak dan luar biasa sehingga orang dewasa menganggapnya mustahil, misalnya sapu dan tongkat diciptakan menjadi kuda-kudaan, kursi dibalikan menjadi kereta kuda, dan sebagainya.

Anak-anak masih belum mampu membedakan antara gambaran pengamatan, gambaran ingatan dengan gambaran fantasi karena akal dan pengertian yang mereka miliki masih sederhana, sedangkan perasaan dan keinginannya sangat menggebu-gebu. Cerita dongeng yang luar biasa isinya, berada diluar alam nyata, sangat menarik perhatian mereka. Cerita dongeng sangat penting bagi pembentukan kepribadian anak-anak.¹² Namun pada akhir masa kanak-kanak, dorongan fantasi akan mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan perkembangan pikirannya.

- *Karakteristik Sosial*

Sikap sosial pada anak dimulai sejak anak berumur satu tahun, walau baru berhubungan dengan ibu, ayah atau orang dewasa lainnya yang tinggal bersama-sama didalam satu rumah. Perkembangan sosial barulah agak nyata saat anak mulai memasuki masa kanak-kanak. Kemampuan sosialisasi anak adalah melalui hasil belajar, bukan sekadar hasil dari kematangan saja. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak.

Pada masa kanak-kanak, anak sudah mulai suka membentuk masyarakat kecil yang anggotanya terdiri dari dua atau tiga orang anak. Bermain bersama-sama walaupun kelompok itu hanya dapat bertahan dalam waktu yang relatif singkat. Dalam kegiatan semacam itu anak sudah memiliki hubungan dengan suatu masyarakat yang baru, yang didalamnya mulai terjadi perkembangan baru yaitu perkembangan sosial.¹³ Pada mulanya anak tidak mengerti tingkah laku apa yang pantas dipuji dan dihargai atau sebaliknya, sering terlihat bahwa anak menirukan anggota kelompok yang paling aktif dan paling berkuasa.

¹² DRS.Zulkifli L, "Psikologi Perkembangan", Penerbit PT Remaja Rosdakarya – Bandung (2003).

¹³ Ibid

Perkembangan sosial dan kepribadian pada usia pra-sekolah sampai akhir masa sekolah ditandai meluasnya lingkungan sosial. Anak-anak mulai melepaskan diri dari keluarga, ia makin mendekatkan diri pada orang lain disamping keluarga. Meluasnya lingkungan sosial pada anak menyebabkan anak mendapat pengaruh-pengaruh yang ada di luar pengawasan orang tua. Dalam proses emansipasi dan individu maka teman-teman sebaya mempunyai peranan yang besar.¹⁴

- ***Karakteristik Tingkah laku***

Teori tingkah laku sosial menurut Bandura (1977) kebanyakan tingkah laku orang terjadi karena pengamatan atau belajar model. Belajar model adalah proses menirukan tingkah laku orang lain yang dilihat, secara sadar atau tidak. Sinonim dengan belajar model ini adalah imitasi, identifikasi dan belajar melalui observasi. Belajar model merupakan bentuk belajar yang kompleks. Model yang ditiru bukan hanya orang-orang yang konkrit ada, melainkan juga model-model simbolis, misalnya yang dilihat pada film dan juga model yang dibaca dalam buku.¹⁵

Tingkah laku anak juga berkaitan erat dengan gerakan-gerakan tubuh anak terhadap respon lingkungannya. Anak bergerak dan bermain dengan aktif, bebas dan berani sesuai dengan karakter sifatnya yang polos namun aktif, sederhana tapi dinamis serta selalu ingin tahu dan berfantasi. Anak lebih ingin bergerak dengan bebas karena anak tidak senang diatur, terutama pada anak pra-sekolah. Pesatnya kemampuan motorik membuat lingkup gerak anak semakin luas, keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh seperti melompat, berlari, bermain dan melakukan segala aktifitas kesehariannya. Sedangkan keterampilan motorik halus misalnya membalikan halaman buku, menggunakan gunting, menulis, menggambar dan menggabungkan kepingan puzzle.¹⁶

Anak sering melakukan gerakan yang spontan, yang secara tiba-tiba bergerak untuk melakukan kegiatan yang dianggapnya menarik tanpa harus disuruh ataupun

¹⁴ F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditoko " Psikologi Perkembangan " ; Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Gajah Mada University Press.

¹⁵ Ibid

¹⁶ Ibid

dikomando. Banyak gerakan anak-anak yang kurang jelas tujuannya. Setelah mereka terus melatih motoriknya, dikemudian hari anak akan lebih terampil menguasai otot-ototnya. Semakin bertambah pengalamannya, semakin berkurang ia melakukan gerakan-gerakan yang tidak jelas tujuannya.¹⁷ Karena anak-anak akan terus bergerak dengan bebas dan spontan, mereka membutuhkan orang dewasa yang dapat membimbing dan mengawasi bila sewaktu-waktu di perlukan

1.2 BATASAN PERMASALAHAN

1.2.1. Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan sebagai suatu unit kerja yang mengumpulkan, menyimpan dan memelihara koleksi bahan pustaka yang di kelola dan di atur secara sistematis dengan cara tertentu, untuk digunakan oleh pemakainya sebagai sumber informasi.¹⁸

1.2.2. Pengertian Anak

Anak-anak adalah manusia atau individu kecil yang sedang mengalami perkembangan baik fisik maupun mental. Anak-anak merupakan manusia yang berusia dibawah 15 tahun dan belum pernah menikah yang sedang dalam fase pertumbuhan fisik dan perkembangan mental serta memiliki sifat yang spesifik.¹⁹

1.3 RUMUSAN MASALAH

1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang model kegiatan Perpustakaan Anak yang dapat mengakomodasi tuntutan karakteristik anak usia 3-15 tahun antara usia anak pra-sekolah dan sekolah yang dapat meningkatkan perkembangan intelektualitas anak?

¹⁷ DRS.Zulkifli L, "Psikologi Perkembangan", Penerbit PT Remaja Rosdakarya – Bandung.

¹⁸ Wahyu Nugroho, " Perancangan Ulang Perpustakaan Umum Kodya Surakarta ; Perpustakaan sebagai Layanan Informasi yang Edukatif dan Rekreatif " (Skripsi Sarjana Tak Diterbitkan, Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 1996)

¹⁹ E. Rachman , " Lingkungan Fisik dan Pendidikan Anak ", Majalah Asri, no 61, 88

1.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang ruang perpustakaan bagi anak usia pra-sekolah dan sekolah antara usia 3 s/d 15 tahun serta bentukkan arsitekturalnya yang mencerminkan karakteristik anak?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1. Tujuan

Mendapatkan konsep ruang dalam dan ruang luar pada fasilitas pelayanan perpustakaan anak di Yogyakarta melalui pendekatan karakteristik anak usia 3 s/d 15 tahun antara kelompok usia anak pra-sekolah dan sekolah sebagai fasilitas peningkatan Intelegualitas anak.

1.4.2. Sasaran Umum

- ❖ Aspek kajian untuk menentukan lokasi dan site Fasilitas Perpustakaan Anak yang menampung kegiatan anak pra-sekolah dan sekolah yang sesuai dengan faktor kebutuhan dan keberadaan lingkungan dalam suatu kawasan tertentu dengan mempertimbangkan Rancangan Tipikal yang dapat di sesuaikan dengan lokasi site terpilih.
- ❖ Aspek kajian karakteristik anak untuk mendapatkan gambaran pelayanan kegiatan perpustakaan bagi anak pra-sekolah dan sekolah.
- ❖ Aspek kajian ruang yaitu jumlah ruang, persyaratan, besaran ruang dan perkiraan jumlah pengunjung yang akan ditampung.

1.4.3. Sasaran Khusus

Aspek kajian khusus berhubungan dengan upaya perancangan pola bentuk dan susunan ruang dalam dan luar melalui pendekatan karakteristik anak usia 3 s/d 15 tahun antara kelompok usia anak sekolah dan pra-sekolah sebagai fasilitas peningkatan Intelegualitas anak, meliputi :

- ❖ Aspek kajian kegiatan dan kebutuhan ruang, bagi kelompok anak pra-sekolah dan sekolah.
- ❖ Aspek kajian pola penyusunan masa, bentuk masa, skala dan sirkulasi.
- ❖ Aspek kajian hubungan ruang dan pola organisasi ruang yang sesuai dengan kegiatan dan karakteristik anak.

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan diarahkan pada sistem perancangan dan pelayanan ruang-ruang perpustakaan dengan penekanan pada transformasi karakteristik anak kedalam desain arsitektural.

1.5.1. Pembahasan Non Arsitektural

Kajian teoritis mengenai :

- ❖ Pembahasan mengenai tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak melalui pendekatan karakteristik umum anak pada usia 3 s/d 15 tahun antara usia pra-sekolah sampai usia sekolah.
- ❖ Pembahasan pola kegiatan anak untuk tahapan pra-operasional dan operasional bagi kelompok pra-sekolah dan sekolah.
- ❖ Pembahasan terhadap model kegiatan perpustakaan.

Kajian faktual mengenai :

- ❖ Potensi Yogyakarta.
- ❖ Karakteristik kegiatan Perpustakaan Anak.

1.5.2. Pembahasan Arsitektural

Kajian teoritis mengenai :

- ❖ Kajian Fasilitas Perpustakaan anak yang membahas kebutuhan ruang, organisasi ruang, hubungan ruang, skala dan dimensi ruang berdasarkan pola kegiatan.
- ❖ Kajian ruang kegiatan pada fasilitas anak pra-sekolah dan sekolah

- ❖ Pembahasan kebutuhan ruang yang terdiri atas: jenis dan jumlah ruang, persyaratan ruang dan besaran ruang.
- ❖ Pembahasan pola penyusunan masa dan sirkulasi bagi kegiatan perpustakaan anak yang mempertimbangkan faktor keamanan dan kenyamanan.

1.6 METODOLOGI PEMBAHASAN

1.6.1. Identifikasi Masalah

Deskripsi mengenai tuntutan perkembangan zaman, perkembangan dunia ilmu pendidikan, keadaan fasilitas sekolah pada anak usia pra-sekolah dan sekolah di Yogyakarta, tuntutan keterpaduan pada fasilitas perpustakaan anak dan fasilitas pendukung lainnya melalui pendekatan karakteristik yang ditransformasikan kedalam desain.

1.6.2. Pengumpulan Data

❖ Studi Literatur

- Tinjauan teoritis karakteristik anak pada usia pra-sekolah dan sekolah.
- Tinjauan teoritis model kegiatan perpustakaan anak dan jenis koleksi bahan pustaka..
- Tinjauan teoritis kualitas dan suasana ruang terutama aspek keamanan dan kenyamanan.
- Tinjauan Fasilitas Perpustakaan Anak menurut teori perancangan arsitekturalnya.
- Tinjauan obyek evaluasi.

1.6.3. Analisis dan Sintesis

- ❖ Analisis dan Sintesis lokasi dan site rancangan bangunan Perpustakaan Anak di Yogyakarta.

- ❖ Analisis dan sintesis fasilitas Perpustakaan Anak di Yogyakarta ataupun melalui literatur sebagai obyek evaluasi.
- ❖ Analisis dan sintesis pelaku, jenis dan model kegiatan, fasilitas ruang dan kegiatan perpustakaan anak usia antara 3 s/d 15 tahun.
- ❖ Analisis dan sintesis ruang, kebutuhan ruang, jenis dan persyaratan ruang serta program ruang yang sesuai dengan karakteristik anak usia 3 s/d 15 tahun.
- ❖ Analisa hubungan ruang luar dan dalam yang dapat menciptakan keserasian dan pola kegiatan yang saling mendukung.
- ❖ Analisa pola penyusunan masa dan sirkulasi yang sesuai dengan fasilitas dan kebutuhan Perpustakaan Anak.

1.6.4. Perumusan Konsep

- ❖ Konsep lokasi dan site
- ❖ Konsep transformasi karakteristik anak ke dalam desain.
- ❖ Konsep keterpaduan kegiatan dan ruang perpustakaan anak, kebutuhan akan bermain, rasa aman dan kenyamanan.
- ❖ Konsep organisasi ruang dan hubungan ruang.
- ❖ Konsep pola penyusunan masa dan sirkulasi.
- ❖ Konsep struktur dan utilitas.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang Latar belakang, Batasan permasalahan, Rumusan masalah, Tujuan dan sasaran, Lingkup pembahasan, Metodologi pembahasan, Sistematika penulisan, Keaslian penulisan.

BAB II Tinjauan Umum

Berisi tentang teori dan gagasan-gagasan terkait dengan Tinjauan perpustakaan anak meliputi model kegiatan yang disesuaikan dengan karakteristik anak, sistem pelayanan dan kapasitas pengguna. Tinjauan bentuk dan ruang, Relasi ruang luar dan ruang dalam, sirkulasi dan hubungan ruang. skala, proporsi, fungsi dan kebutuhan ruang.

BAB III Analisa Permasalahan

Berisi analisa-analisa untuk mencari pemecahan permasalahan yakni:

Analisa lokasi dan site, Analisa perpustakaan terhadap karakteristik anak, Analisa terhadap sistem pelayanan perpustakaan. Analisa Bentuk bangunan terhadap psikologis anak, Analisa pengaruh relasi ruang dalam dan luar terhadap psikologis karakteristik anak, Analisa ruang dan skala, bentuk arsitektural, Analisa perilaku terhadap desain dan Besaran ruang.

BAB IV Konsep dan Pengembangan Rancangan

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan yang mengungkapkan; Konsep dasar perancangan berupa gagasan desain, jenis kegiatan dan kebutuhan ruang, konsep bentuk, tampilan bangunan dan implementasinya dalam desain, Spesifikasi konsep pada fungsi ruang yang meliputi: konsep tata ruang dalam dan luar, hubungan dan sirkulasi ruang dan ornament bentuk.

BAB V Penjelasan Desain

DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN

Berisi daftar literatur yang digunakan.

1.8 KEASLIAN PERANCANGAN

Untuk menghindari duplikasi dan kesamaan dalam perancangan tugas akhir, berikut adalah beberapa judul tugas akhir yang digunakan sebagai studi literatur :

1. Judul : Perpustakaan Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta
Suasana Ruang yang Memberikan Kenyamanan Gerak Sesuai dengan Karakteristik Anak yang Aktif dan Dinamis.
Oleh : R. Handayani, JUTA UII
2. Judul : Perpustakaan Umum di Surakarta
Perencanaan perpustakaan dengan menitik beratkan pada fasilitas rekreatif dan edukatif.
Oleh : Wahyu Nugroho, JUTA UII
3. Judul : Pusat Bermain Anak Usia Pra-Sekolah
Penekanan pada tata ruang dan citra bangunan atas dasar karakteristik dan perkembangan kecerdasan anak.
Oleh : Anton Budi Prasetyo, JUTA UII
4. Judul : Fasilitas Anak Pra-Sekolah
Perancangan ruang luar dan ruang dalam melalui pendekatan studi lay- out ruang untuk mencapai keterpaduan ruang.
Oleh : Inne Haryanti, JUTA UII

BAB II

TINJAUAN TEORITIS TERHADAP PERPUSTAKAAN ANAK

2.1 PERPUSTAKAAN ANAK

2.1.1 Pengertian Perpustakaan Anak

Perpustakaan Anak sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang di peruntukan bagi anak-anak dalam batasan usia tertentu, dan juga mampu sebagai wadah atau sarana bagi anak-anak untuk merangsang perkembangan fisik dan intelektualitas anak dengan menciptakan bentuk dan ruang dalam sistem pelayanan perpustakaan yang sesuai dengan karakteristik dan tingkatan pendidikan anak.

2.1.2 Model Kegiatan

2.1.2.1 Karakteristik dan Kegiatan

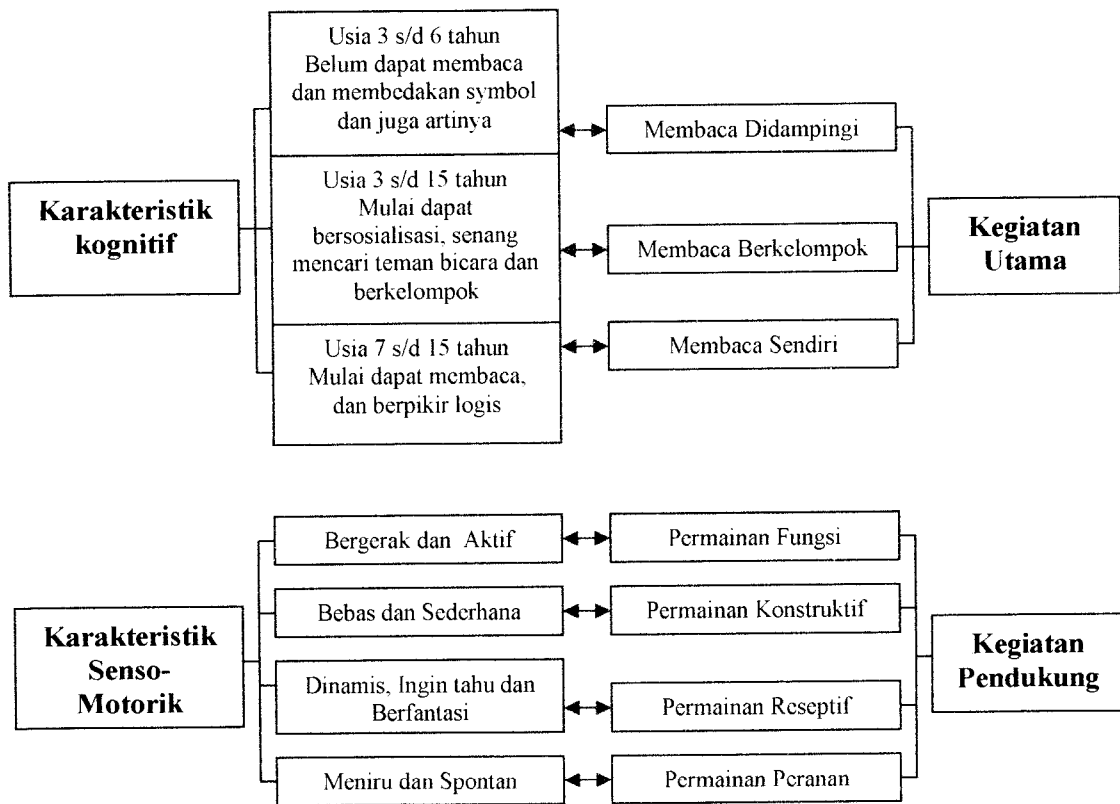
Dari tinjauan terhadap karakteristik anak telah kita ketahui beberapa ciri khas yang menonjol pada anak yang dengan ciri khas tersebut dapat diupayakan suatu pendekatan-pendekatan untuk menentukan model kegiatan utama dan pendukung perpustakaan yang cocok bagi anak usia antara 3 s/d 15 tahun, sehingga model kegiatan tersebut dapat mendekatkan dan membuat anak merasa bersahabat dan tidak asing berada dalam lingkungan perpustakaan dengan mengikuti program-program didalamnya.

Menurut Williams dan Kamii (1986), untuk mendorong kemampuan berpikir anak, sebaiknya merancang suatu kegiatan yang memungkinkan masing-masing anak mendapat kesempatan khusus untuk melakukan penyelesaian masalah, menentukan atau memutuskan sendiri kegiatan mana yang dipilih serta memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih cara penyelesaian lain.²⁰

Selain kegiatan membaca yang penting bagi perkembangan kognitif anak, beberapa ahli dan ilmuwan menyarankan model kegiatan yang paling efektif untuk

²⁰ F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditoko “ Psikologi Perkembangan “ ; Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Gajah Mada University Press.

merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak adalah dengan merumuskan suatu model permainan yang edukatif, yaitu memadukan antara bermain dan belajar. Selain kegiatan membaca sebagai kegiatan utama, maka kegiatan pendukung yang cocok bagi anak-anak adalah dengan permainan edukatif yang dapat melatih motorik, kognitif, sosial dan emosional anak. Kegiatan pendukung ini diharapkan dapat mengakomodasikan tuntutan kebutuhan dan karakteristik anak. Karena dengan bermain dan belajar anak akan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang di terima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan berhasil menyesuaikan diri dalam kelompok teman. Dengan kata lain Bermain adalah cara belajar yang terbaik²¹



Bagan : 1
(Sumber: Analisis Penulis)

²¹ DR. Soemiarti Patmonodewo, " Pendidikan Anak Pra sekolah " Cetakan Kedua, Juli 2003



Bagan : 2
(Sumber: Analisis Penulis)

2.1.2.2 Kegiatan Membaca

Kegiatan membaca ini adalah kegiatan utama perpustakaan yang menyesuaikan terhadap tingkat pendidikan dan intelektualitas anak, dengan membaginya menjadi kelompok-kelompok kegiatan yang berdasarkan tuntutan kebutuhan, intelektualitas dan jenis bahan pustaka. Kelompok kegiatan membaca ini diperuntukan bagi semua anak, tetap pada batasan usia anak antara 3 s/d 15 tahun. Kegiatan membaca tersebut terbagi dalam 3 kelompok kegiatan, yakni kelompok kegiatan membaca individual atau sendirian dengan usia anak antara 7-15 tahun (usia sekolah), kelompok kegiatan membaca bebas dengan ruang terbuka yang berkesan santai dan dapat dipakai oleh 12 anak, kemudian kelompok kegiatan membaca kelompok yang terdiri dari 10 anak dengan batasan usia anak antara 3-15 tahun (usia Taman Kanak-kanak sampai Sekolah Menengah Pertama) dan kelompok kegiatan membaca dengan didampingi oleh pendamping atau pembimbing dengan batasan usia antara 3-6 tahun (usia pra-sekolah).

Pada masa pertumbuhan dan perkembangan, anak membutuhkan sumber-sumber pengetahuan termasuk dengan membaca untuk mengisi dan merangsang perkembangan otaknya dan mencari pemahaman tentang makna kehidupan yang dijalaninya sehari-hari. Setelah anak memasuki masa sekolah, perkembangan jasmani dan rohaninya mulai sempurna. Ia ingin mengetahui segala sesuatu yang ada disekitarnya sehingga bertambah pengalamannya, semua pengalaman baru itu akan membantu dan mempengaruhi proses perkembangan berpikirnya.

➤ **Manfaat Kegiatan Membaca**

Menurut Robert Y. Havighurst dalam bukunya *Human Development and Education*, hampir semua orang belajar membaca dan kemampuan tersebut mempengaruhi proses kreatifitas dan hasil belajar.

Secara psikologis, membaca mendorong anak untuk berswadaya dan mengembangkan sumber yang ada dalam dirinya sehingga mereka dapat menikmati waktu luangnya bila tidak ada teman bermain. Kegiatan membaca memegang peran penting dalam perkembangan intelektual dan wawasan seseorang, dengan membaca banyak beragam informasi yang didapat. Dengan mengembangkan pengetahuan dan wawasan, membentuk pola pikir yang terarah termasuk dalam penyelesaian masalah kehidupan dan masa depan seseorang.

2.1.2.3 Permainan Edukatif

Permainan edukatif sebagai kegiatan pendukung yang diperuntukan bagi semua anak dengan batasan usia tetap yakni 3 s/d 15 tahun sebagai pelaku perpustakaan. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan bermain yang di dalamnya terdapat rangsangan untuk melatih pertumbuhan dan perkembangan anak.

Karena anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain, maka harus disadari bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak usia muda. Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Umumnya

sebagian kegiatan diluar dan didalam sama pentingnya namun berbeda keuntungannya.²²

b) Bermain di luar ruangan (aktif)

Pada dasarnya, jelas psikiater Dr H Ismed Yusuf, mainan ada tiga jenis, pertama mainan fantasi, seperti boneka jadi, teropong-teropongan, robot. Mainan ini memfantasikan bentuk aslinya. Kedua, mainan motorik berupa keterampilan dan bisa diperlombakan, seperti sepeda, lompat tali. Ketiga, mainan APE (permainan edukatif) yang bersifat mainan didalam ruang (indoor), seperti menyusun gambar, puzzle, blok 3 dimensi. Alat permainan edukatif memberi manfaat optimal bila ada keterlibatan orang tua atau pengasuh.²³

Bermain diluar biasanya akan lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan kekuatan dan lebih bersemangat, dalam arti fisik. Bermain di luar lebih banyak membutuhkan ruang, di mana anak dapat berlari, melompat, dan menggunakan objek-objek permainan. Penting untuk diperhatikan adalah kegiatan bermain diluar bukan semata-mata agar anak dapat melapiaskan energinya. Kegiatan bermain diluar harus dirancang agar anak dapat melakukan kegiatan yang bernilai untuk perkembangannya.²⁴

Menurut Hetzer, seorang ahli psikologi bangsa Jerman, permainan diluar ruangan terbaik adalah dengan Permainan Fungsi.

- *Permainan fungsi* ini merupakan permainan yang mengutamakan gerak, seperti berlari, melompat, berkejar-kejaran dan sebagainya. Bentuk permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau objek-objek main seperti patung, pesawat terbang dan juga alat permainan yang tidak asing. Manfaat dari permainan ini berguna untuk melatih fungsi-fungsi gerak dan perbuatan. Demikian pula bermain air dapat dilakukan di luar ruangan. Alat-alat dan bentuk permainan yang

²² Ibid

²³ AYAH BUNDA, Republika, Ahad 10 April 2005. "Memanfaatkan Alat Permainan Edukatif"

²⁴ Ibid

dipergunakan di luar ruangan biasanya bersifat menantang tetapi aman sehingga terhindar dari perasaan frustrasi.

c) Bermain di dalam ruangan (pasif)

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang, dengan bermain pasif anak dapat memperoleh kesenangan dengan menghabiskan sedikit energi bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaga ditempat bermain di luar ruangan.²⁵ Masih menurut Hetzer, permainan di dalam ruangan yang terbaik adalah dengan Permainan Konstruktif (Keterampilan), Permainan Reseptif dan Permainan Peranan. Karena melalui model permainan ini tuntutan dan kebutuhan anak dapat terakomodasi dan tersalurkan dengan baik.

- *Permainan Konstruktif*, permainan ini yang diutamakan adalah hasilnya, sehingga dengan tujuan anak dapat mengembangkan ide-ide dan pemikirannya sendiri. Model permainan ini dapat berupa; menggambar, menyusun balok dan puzzle, membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan atau pun boneka dari kain perca, dan sebagainya.
- *Permainan Reseptif*, permainan ini anak-anak diposisikan sebagai pendengar dan pengamat. Sambil mendengarkan cerita atau dongeng dan juga melihat-lihat buku bergambar, anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif. Cerita pendek yang mengandung benih-benih budi pekerti, rasa sosial dan rasa keadilan sangat baik untuk membangkitkan fantasi dan kreatifitas.
- *Permainan Peranan*, permainan ini memberikan kesempatan pada anak untuk memegang peranan sebagai apa yang sedang dimainkannya. Permainan ini berupa menonton film (audio visual), memerankan drama dan seni, dalam bermain dramatik anak-anak mengembangkan kegiatan bermain dengan melibatkan situasi yang

²⁵ Ibid

pernah dialaminya, dengan membuat panggung dan dialognya sendiri sambil mengekspresikan perasaan secara spontan. Permainan ini akan sangat membantu untuk mengembangkan pengertian tentang dunianya dan juga kemampuan berkomunikasi serta menyesuaikan dengan lingkungannya.

Umumnya anak akan melakukan beberapa kegiatan sebelum memutuskan dan memilih kegiatan yang paling menarik baginya. Anak lebih ingin bebas dari pada melakukan kegiatan yang tenang dan tidak betah berada pada posisi berdiam yang terlalu lama dan melakukan beberapa kegiatan sebelum memutuskan untuk memilih kegiatan yang paling menarik baginya. Anak-anak akan merubah kegiatannya setiap 81 detik sampai mereka menemukan satu kegiatan yang akan ditekuninya dalam waktu sekitar 3 sampai 11 menit sebelum mereka mengganti kegiatannya.²⁶

➤ **Manfaat Permainan Edukatif**

Pengaruh pentingnya bermain dijelaskan Sutton-Smith, bahwa dengan bermain bagi anak terdiri atas empat mode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia; meniru, eksplorasi, menguji dan membangun.²⁷

Dengan adanya sarana dalam proses bermain dan belajar pada anak, dapat memberikan perubahan yang relative menetap dalam potensi tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari latihan-latihan, yang lingkungan keluarga saja belum mampu memenuhi seluruh kebutuhan untuk mengembangkan potensi dan perkembangan intelektual anak.

Mengingat pentingnya manfaat dari permainan edukatif yang tadi sudah diuraikan diatas, maka diperlukan seorang pembimbing yang dapat mengarahkan kegiatan dan juga dapat mengawasi anak-anak dalam melakukan kegiatannya. Pembimbing harus dapat aktif untuk membangkitkan kreatifitas dan fantasi anak dan juga mampu memberikan rasa aman pada saat didalam dan diluar ruangan

²⁶ C. Landreth, *Early Childhood Behavior and Learning*, (Knoff, New York), 1967:164.

²⁷ R. Handayani, *Perpustakaan Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta: Skripsi Sarjana Tidak diTerbitkan)

2.1.2.4 Definisi Kelompok Kegiatan

▪ *Kegiatan Utama*

MEMBACA	MODEL KEGIATAN
Sendirian	Mandiri dan Bebas
Kelompok (10 anak)	Menggali Materi Bacaan dan Berdiskusi
Dengan Pendamping (1-2 anak)	Didampingi dan Diberi Bimbingan

▪ *Kegiatan Pendukung*

BERMAIN	MODEL KEGIATAN
Main Air, Berlari, Melompat, Memanjat dll	Permainan Fungsi
Menggambar, Susun Balok, Puzzle dll	Permainan Konstruktif
Mendengar Cerita, melihat buku bergambar dll	Permainan Reseptif
Menonton film, Sandiwara, Drama, Seni dll	Permainan Peranan

2.1.3 Sistem Pelayanan Perpustakaan

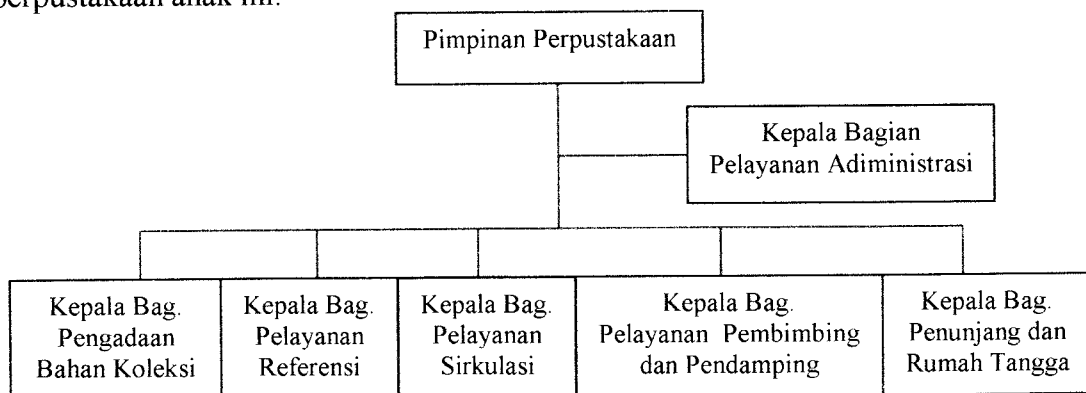
2.1.3.1 Struktur Organisasi

Susunan atau struktur organisasi perpustakaan anak pada umumnya, terdiri dari;

- a) Pimpinan Perpustakaan, melakukan kegiatan dengan memimpin seluruh kegiatan yang dilakukan dalam perpustakaan.
- b) Unit Pelayanan Administrasi, melakukan kegiatan penunjang atau perbantuan bagi seluruh kegiatan yang dilakukan dalam perpustakaan, terutama yang bersangkutan dengan urusan personalia atau kepegawaian, keuangan, perlengkapan, penyimpanan, tata usaha termasuk pendataan terhadap anggota atau pemakai fasilitas perpustakaan, kerumah tanggaan dan sebagainya.
- c) Unit Pengadaan Bahan Koleksi, melakukan kegiatan pengadaan bahan koleksi yang berupa buku, cd, penerbitan berkala (surat kabar, majalah dan lain-lain), laporan penelitian, hasil seminar atau simposium, peta dan lain-lain.

- d) Unit Pelayanan Referensi, melakukan kegiatan melayani peminjaman dan pengembalian koleksi, khususnya koleksi referensi yang tidak boleh dibawa keluar bagi pengunjung perpustakaan yang tidak tetap dan koleksi referensi yang boleh dibawa keluar oleh anggota tetap yang terdaftar.
- e) Unit pelayanan Sirkulasi, melakukan kegiatan melayani peminjaman dan pengembalian koleksi—khususnya koleksi buku yang boleh dibawa pulang atau keluar bagi para pemakai fasilitas perpustakaan (pengunjung tetap / tidak tetap)
- f) Unit Pelayanan Pendamping dan Pembimbing, melakukan kegiatan dengan mendampingi dan juga membimbing pengguna fasilitas perpustakaan yang membutuhkan pelayanan ini, khususnya bagi pemakai fasilitas perpustakaan yang masih dalam kelompok pra-sekolah.
- g) Unit Pendukung atau Rumah Tangga, melakukan kegiatan dengan memberikan pelayanan penunjang (service) terhadap perpustakaan dan pemakai fasilitas perpustakaan, termasuk pelayanan kafetaria, kebersihan, keamanan dan sebagainya.

Struktur organisasi diatas merupakan pola umum yang telah disesuaikan berdasarkan adanya berbagai tambahan kegiatan khusus untuk anak sebagai sistem pelayanan perpustakaan anak ini.



Bagan 3

Struktur Organisasi
(Sumber : Analisa Penulis)

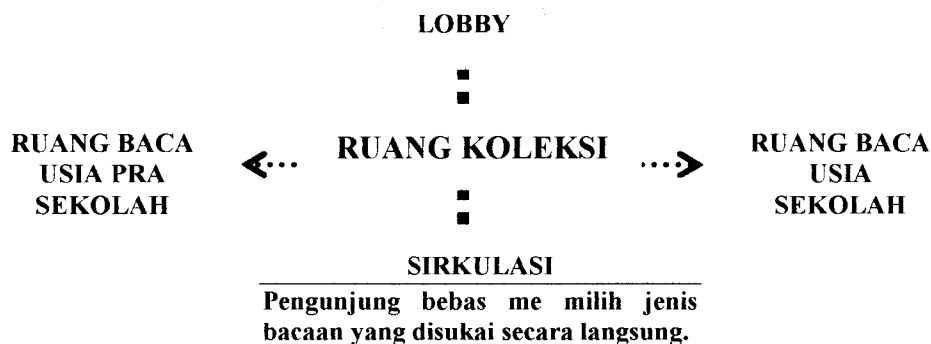
berhubungan langsung dengan ruang koleksi. Layanan terbuka (open access) adalah : Pengunjung dapat dengan bebas memilih dan mencari sendiri bahan atau jenis koleksi yang ada dirak-rak buku.

- Ruang baca dan koleksi untuk anak pra-sekolah.

Ruang baca untuk anak pra-sekolah terdiri dari 3 ruang yakni ruang baca didampingi, membaca bebas dan ruang baca kelompok. Ruang-ruang ini berhubungan langsung dengan ruang koleksi agar memudahkan anak untuk mencari jenis bacaan yang disukainya.

- Ruang baca dan koleksi untuk anak sekolah

Ruang baca untuk anak sekolah terdiri dari 2 ruang yakni ruang baca individual, membaca bebas dan kelompok (diskusi). Ruang-ruang ini berhubungan langsung dengan ruang koleksi agar memudahkan anak untuk mencari jenis bacaan yang disukainya.



2.2 TINJAUAN BENTUK

2.2.1 Pengertian Bentuk

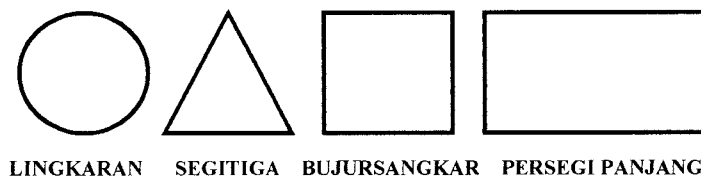
Bentuk arsitektur adalah titik temu antara massa dan ruang, bentuk-bentuk arsitektural tekstur, material, pemisahan antara cahaya dan bayangan, warna, merupakan perpaduan dalam menentukan mutu atau jiwa dalam penggambaran ruang.²⁸ Bentuk adalah alat komunikasi dalam bahasa arsitektur karena bentuk-bentuk

²⁸ Ibid

arsitekturlah yang pertama-pertama dimengerti oleh orang-orang dan mempunyai nilai untuk bertahan.²⁹

2.2.2 Bentuk-bentuk Dasar

Bentuk-bentuk dasar adalah bentuk sederhana yang mudah untuk dipahami. Semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud bentuk maka semakin mudah untuk diterima dan dimengerti. Tiga bentuk dasar geometris adalah lingkaran, segitiga dan bujur sangkar.³⁰ Agar bangunan dan unsure-unsur didalamnya dapat harmonis dengan pelaku kegiatan yang di khususkan bagi anak-anak, untuk mengikat kedekatan antar keduanya maka bentuk-bentuk dasar yang mudah dipahami menjadi solusi kedekatan yang tepat.



GBR : 1

Sumber: Rob Krier, *Komposisi Arsitektur*

- a) Lingkaran adalah sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu didalam lengkungan. Pengertian lain, lingkaran merupakan suatu bentuk yang terpusat, berarah kedalam dan umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya.³¹

Ruang yang dihasilkan dari bentuk lingkaran adalah ruang lengkung. Bentuk geometri yang kontras dapat digunakan untuk mengekspresikan fungsi khusus dan unik. Dinding-dinding lengkung berkesan dinamis dan tampak aktif, mengarahkan mata kita mengikuti alur lengkungannya. Teratur atau tidak bentuk lengkung

²⁹ R. Handayani, *Perpustakaan Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta* (Yogyakarta: Skripsi Sarjana Tidak di Terbitkan)

³⁰ Rob Krier, *Komposisi Arsitektur*, Penerbit Erlangga (2001)

³¹ D.K. Ching, Francis, *Arsitektur, Bentuk Ruang dan Susunannya*. Jakarta (2000)

mengekspresikan kehalusan suatu bentuk, aliran suatu gerak atau pertumbuhan biologis yang alamiah³²

- b) Segitiga adalah sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut. Segitiga menunjukkan stabilitas, jika terletak pada salah satu sisinya merupakan bentuk yang sangat stabil, tetapi jika diletakan pada salah satu sudutnya masih terlihat seimbang namun cenderung jatuh pada salah satu sudutnya.³³
- c) Bujur sangkar adalah sebuah bidang datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dengan 4 buah sudut 90° .³⁴ Digambarkan sebagai bentuk yang sederhana, statis, stabil, dan cukup keras dikarenakan profil sudutnya. Bersifat murni dan rasional, netral dan tidak mempunyai kecenderungan kesatu arah tertentu. Ruang yang berbentuk bujur sangkar bersifat statis dan berkarakter formal. Ukuran yang sama persis dari keempat sisinya menjadikan pusat ruangan sebagai fokusnya.
- d) Persegi panjang adalah bentuk yang berkembang dari bentuk semula (bujur sangkar) dan pada dasarnya memiliki kesamaan namun sifatnya memiliki kecenderungan kesatu arah tertentu.

Untuk mengurangi kesan terpusat dari ruang bujur sangkar, dapat dengan memberi bentuk langit-langit yang dibuat asimetris, atau salah satu atau lebih dari bidang dindingnya diolah sehingga berbeda dengan dinding-dinding yang lainnya.

2.2.3 Komposisi Bentuk

Bentuk-bentuk dapat mempertahankan keteraturannya meskipun dimensi-dimensinya diubah, ataupun unsur-unsurnya ditambah atau dikurangi. Dalam membangun bentuk-bentuk serupa, dapat juga membangun suatu bentuk teratur yang baru berdasarkan bentuk dasar, meskipun dengan menghilangkan atau menambahkan beberapa bagiannya. Bentuk tak beraturan adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak

³² Ibid

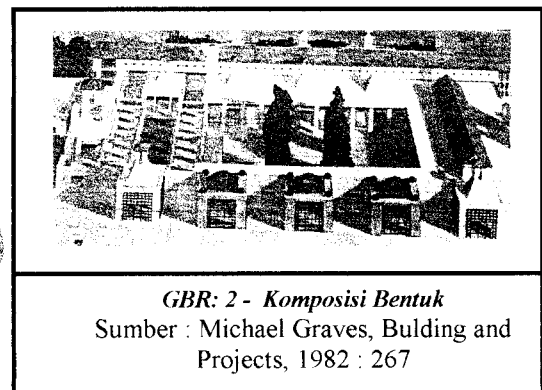
³³ Ibid

³⁴ Ibid

serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk ini tidak simetris, namun lebih dinamis dibandingkan bentuk beraturan.³⁵

Perpustakaan khusus anak ini diharapkan dapat merangsangkan pertumbuhan dan perkembangan anak dari pendekatan komposisi bentuk yang tepat. Bentuk-bentuk sederhana tersebut akan dikomposisikan dengan baik agar dapat sebagai rangsangan dan juga dapat mengakomodasikan tuntutan karakteristik anak melalui komposisi yang sederhana dan bervariasi. Komposisi bentuk yang dinamis dapat tercipta dari kesederhaan dan variasi yang tepat sehingga dapat menjadi pertimbangan yang baik sebagai pendukung aktifitas didalamnya.

Perbedaan bentuk pada tiap sisinya (komposisi tak beraturan yang dinamis) dengan memberi ruang terbuka ditengah, atap dan bentuk pada ruang kegiatan yang sederhana dengan kisi-kisi jendela kecil yang proporsional dan menarik.



GBR: 2 - Komposisi Bentuk
Sumber : Michael Graves, Bulding and Projects, 1982 : 267

2.2.3.1 Geometri Sederhana

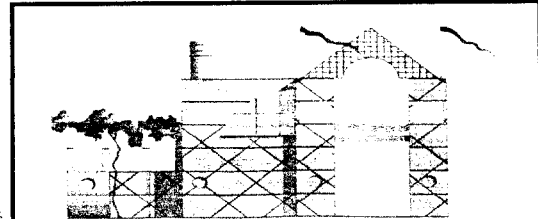
Dari pendekatan terhadap karakteristik anak, maka pada dasarnya anak-anak menyenangi kesederhanaan bentuk atau geometri, karena dengan kesederhanaan anak-anak akan lebih mudah untuk mengerti dan memahami sesuatu atau objek yang berada didekatnya. Kesederhanaan akan mendekatkan anak-anak terhadap fungsi dari sebuah bangunan dan dengan kesederhanaan maka anak-anak akan lebih mudah dapat mengenali, menyukai dan memahaminya.

Perpustakaan anak diharapkan dapat mendekatkan dengan lingkungan dan dunia anak, mengerti pola pikir dan pemahaman anak dengan memfasilitasi kebutuhan belajar dan bermain anak dala sistim kegiatan yang menarik. Kesederhanaan bentuk atau geometri dapat tercipta melalui perwujudan bentuk yang

³⁵ Ibid

mudah dimengerti oleh anak-anak dan merasa senang berada didalamnya. Kemudian melalui bentuk-bentuk arsitektur bangunan dan ruang yang mengambil dari bentuk-bentuk sederhana tersebut dan mengkomposisikannya dengan baik diharapkan mampu menarik minat anak untuk mengunjungi dan merasa senang berada didalamnya.

Bentuk / Geometri sederhana yang mudah untuk dipahami



GBR: 3 - Bangunan dengan Geometri Sederhana

Sumber : Michael Graves, Building and Projects, 1982 : 183

2.2.3.2 Keragaman Artikulasi

Dari pemilihan bentuk-bentuk sederhana yang telah disebutkan diatas, perlu untuk mengolah bentuk-bentuk tersebut dan mengkomposisikannya sehingga menjadi komposisi bentuk yang menarik, bervariasi atau memiliki keragaman artikulasi, sehingga dari pengalaman visual tersebut dapat membangkitkan kreatifitas anak melalui bentuk sederhana yang variatif. Kesan variatif dan beragam dapat dicapai melalui permainan pengulangan dari bentuk-bentuk sederhana yang berbeda namun selaras dan tetap diupayakan agar terlihat menarik dan harmonis, dapat juga berupa tambahan-tambahan ornament dan juga dengan pengurangan bentuk pada sudut.

Variatif dalam skala ketinggian, arah pandang (view) dan keragaman pengulangan bentuk



GBR: 4 - Keragaman artikulasi

Sumber : Michael Graves, Building and Projects, 1982 : 238

2.3 TINJAUAN RELASI RUANG

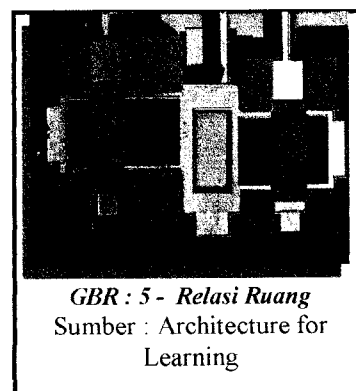
2.3.1 Pengertian Ruang

Secara harfiah, ruang dapat di artikan sebagai alam semesta yang dibatasi oleh atmosfer dan tanah di mana kita berpijak. Sedangkan secara sempit, ruang berarti suatu kondisi yang dibatasi oleh empat lembar dinding, yang bisa dirasakan dan diraba keberadaannya. Ruang selalu melingkupi keberadaan kita. Melalui volume ruang kita bergerak, melihat bentuk-bentuk, mendengar suara-suara, merasakan angin bertiup, mencium bau semerbak bunga yang mekar ditaman. Itulah ruang yang terdiri dari kayu atau batu yang sebelumnya tidak memiliki bentuk.³⁶

2.3.2 Relasi Ruang Luar dan Dalam

Sesuai karakter anak yang cepat merasa bosan dan tidak betah berada pada posisi diam yang terlalu lama, maka pendekatan terbaik dengan mengolah kedekatan dan relasi ruang antara ruang luar dan dalam. Relasi keduanya diupayakan dapat sedekat mungkin yang seakan-akan anak melakukan kegiatannya diluar ruang secara visual dan juga dengan relasi keduanya yang dekat sehingga dalam melakukan aktifitasnya anak-anak selalu dalam pengawasan. Pada ruang-ruang kegiatan yang berkelompok yang terbagi dalam masing-masing jenis kegiatan dipisahkan oleh ruang luar terbuka yang dibatasi oleh dinding dan pintu kaca namun secara visual ruang luar dan dalam terkesan menyatu dan relasi keduanya sangatlah dekat.

Pada Gambar disamping dapat terlihat bahwa ruang-ruang persegi dipisahkan oleh ruang luar namun ruang-ruang tersebut tetap saling berhubungan dengan ruang yang lain. Ruang luar terbuka yang terpisah dapat disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan didalam ruangan, seperti dalam satuan paket kegiatan yang tanpa harus mengganggu ruang yang lain dengan kegiatan yang lain pula.



GBR : 5 - Relasi Ruang
Sumber : Architecture for Learning

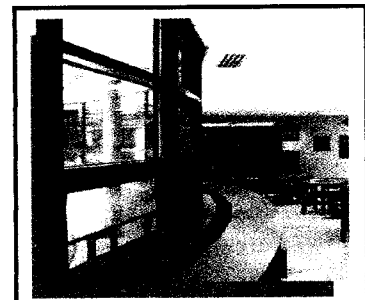
³⁶ Ibid

2.3.3 Relasi Fisik dan Visual

Ruang kegiatan utama berada pada bagian dalam yang hanya satu lantai dengan sirkulasi yang saling menghubungkan antar ruang modul kegiatan membaca. Relasi antar ruang kegiatan utama secara fisik dihubungkan oleh ruang penghubung, dapat berupa arcade (ruang sirkulasi) dan ruang terbuka. Kedekatan antar relasi ini dimaksudkan agar anak-anak dapat melakukan kegiatan membaca dengan memiliki banyak alternative membaca lainnya.

Ruang kegiatan pendukung (permainan edukatif) untuk anak berada pada lantai dua menghadap akses masuk utama (main entrance). Kegiatan ini diharapkan dapat sebagai daya tarik terhadap lingkungan sekitar dengan mengekspos aktifitas bermain anak-anak yang dapat dinikmati secara visual oleh lingkungan sekitarnya. Relasi antar keduanya hanya dipisahkan oleh kaca tembus pandang dan tidak terhalang secara visual pada bagian terdepan terhadap orientasi lingkungan. Sekitar.

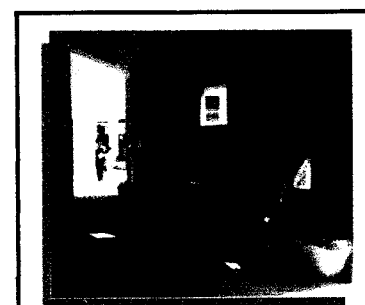
Pada Gambar, terlihat relasi antar ruang luar dan dalam yang dekat didukung oleh relasi visual yang bebas (tembus pandang). Pembatas ruang secara fisik berupa kaca jernih sehingga memberikan kesan yang luas secara visual. Secara visual antara ruang luar dan dalam memiliki kedekatan yang erat.



GBR :6- Relasi Fisik & Visual
Sumber: Dokumen Penulis

2.3.4 Syarat-syarat Khusus Ruang

Anak sangat membutuhkan lingkungan fisik yang bersahabat, yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, bebas dan akrab yang nantinya dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan juga jiwa anak. Rasa aman dan nyaman dapat terpenuhi dengan cara menyediakan lingkungan fisik yang mampu mengurangi atau menghindari anak dari bermacam



GBR :7 - Bentuk Ruang
Sumber : Architecture for Learning

bahaya dan kecelakaan fisik, yang antara lain dengan tidak menyediakan ruang yang memiliki sudut-sudut yang tajam dan juga pada perabotan didalam ruang.

Pada gambar terlihat, ruangan yang aman dan nyaman dapat terpenuhi dengan bentuk fisik ruang yang melengkung pada sudutnya dengan bentuk fasilitas yang menyesuaikan, dengan demikian anak akan merasa aman didalam maupun diluar ruangan dan juga memudahkan dalam pengawasan tanpa harus mengekang keinginan bermain anak.

Rasa bebas anak dapat tercapai tercapai dengan menciptakan ruang yang sebaiknya dapat memberikan kebebasan bergerak anak untuk melakukan bermacam kegiatan yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka. Sebaiknya juga ruang tidak terlalu banyak dibatasi oleh bidang dinding, karena dapat menghalangi jarak pandang dan menyulitkan dalam pengawasan.



Pada Gambar, ruang bermain yang berada didalam ruang tanpa dibatasi oleh bidang dinding dan perabotan yang memberi kesan luas dan bebas, anak dapat bergerak sesuai dengan keinginannya namun selalu dalam pengawasan. Salah satu ruang yang perlu untuk diperhatikan secara khusus adalah ruang toilet. Toilet harus mudah dijangkau dari sudut manapun dari ruang tempat anak melakukan kegiatannya. Perencanaan toilet untuk anak harus dapat memberikan kesan yang menyenangkan bukan sebaliknya.

Menurut Paul Abramson, ia menyarankan untuk tidak memisahkan toilet anak berdasarkan jenis kelamin, dengan maksud untuk mengembangkan sikap yang sehat terhadap perkembangan seksualnya. Sebaiknya pada pintu toilet anak-anak tidak perlu diberi kunci atau tidak dapat dikunci.³⁷

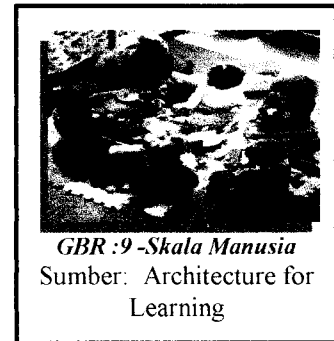
³⁷ Paul Abramson, *School for Early Childhood*, 1970 : 21

2.4 TINJAUAN SKALA DAN PROPORSI

2.4.1 Skala Manusia dan Proporsi

Apabila skala menyinggung pada ukuran sesuatu dibandingkan dengan suatu standar referensi atau dengan ukuran sesuatu yang dapat dijadikan patokan, maka proporsi lebih menekankan pada hubungan yang sebenarnya atau yang harmonis dari satu bagian dengan bagian yang lain atau secara menyeluruh.³⁸ Pelaku kegiatan menjadi dasar atau pedoman dalam menentukan skala dan proporsi yang tepat dalam merancang bentuk, ruang dan perabotan perpustakaan khusus anak. Dengan tubuh anak yang kecil, maka dibutuhkan proporsi bentuk dan ukuran yang cocok, begitu juga dalam menentukan dimensi perabotan, seperti meja, kursi dan sebagainya.

Tubuh manusia selau merupakan contoh idaman untuk komposisi arsitektonis. Dalam tubuh manusia, para pembangun hebat menemukan bentuk harmonis yang ideal. Tuntutan-tuntutan fungsi dan stukturanya selalu terpuaskan dengan sempurna dan terekspresikan dalam struktur tatanan dan hirarki yang fantastis.³⁹

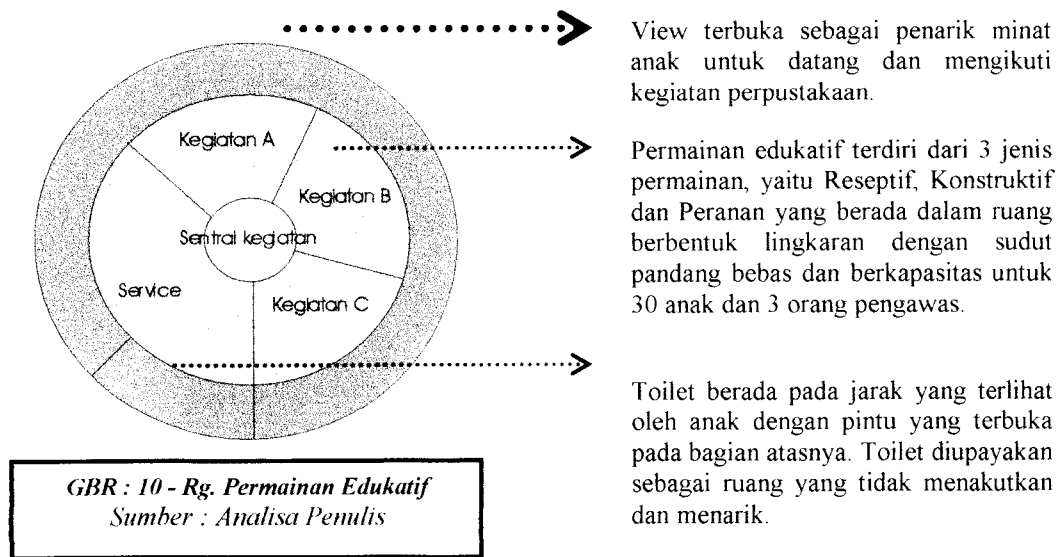


2.4.2 Skala Ruang

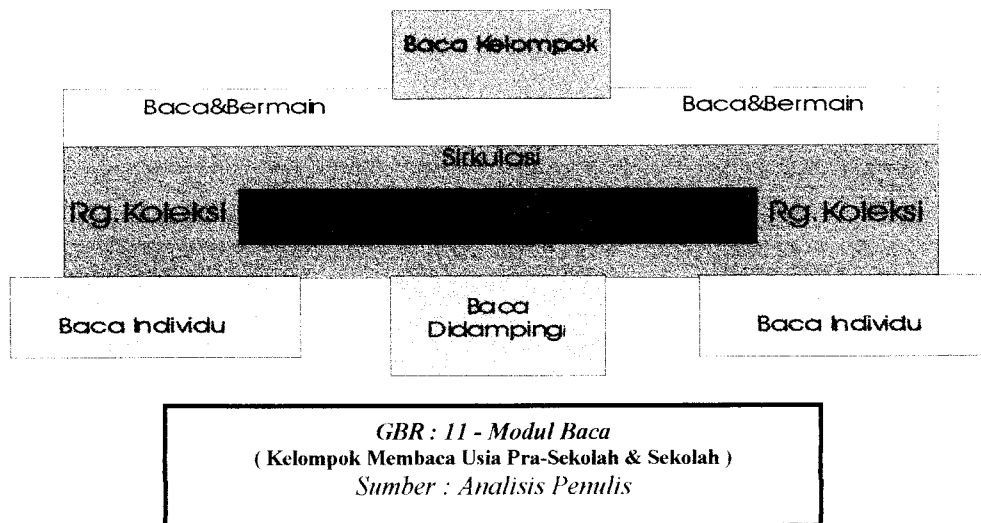
Setelah mengenali dan memilih tipe dasar dan elemen untuk sebuah bangunan, harus dikerjakan skala yang tepat karena skala itu akan mengendalikan dimensi masing-masing bagian dan saling keterkaitannya. Ruang tentunya harus sesuai dengan fungsi dan kapasitas pengguna, relasi antar ruang sampai kepada pengorganisasian ruang yang nantinya akan mendukung dalam perancangan. Fungsi-ruang yang mempertimbangkan pengguna yang akan mempengaruhi besarnya.

³⁸ Ibid

³⁹ Rob Krier, *Komposisi Arsitektur*, Penerbit Erlangga (2001)



Pada Gambar, ruang kegiatan permainan edukatif berkapasitas 30 anak, dengan ditambah 3 orang pengawas (dewasa), maka luasan ruang, skala dan perabotan harus sesuai dengan kebutuhan dan fungsi dari ruangan tersebut. Ukuran ruang dan langit-langit pada ruang kegiatan bersama (permainan edukatif) ditentukan oleh skala manusia atau pengguna. Ruang dengan kegiatan yang berkelompok dengan kapasitas dan skala yang sama akan menjadi modul ruang bagi ruang-ruang kegiatan lainnya. Skala ruang berupa pola lantai dengan 3 pola lantai dan kegiatan.



A :Ruang baca didampingi untuk pengunjung usia pra-sekolah terdapat 8 unit ruang kecil dengan perabotan 1 meja tanpa kursi ditiap unitnya. Tiap unit dapat menampung 1 s/d 2 pengunjung ditambah seorang pendamping. Ruang baca ini lebih bersifat privat dan lebih membutuhkan ketenangan

B :Ruang baca individu untuk pengunjung usia sekolah terdapat 18 unit ruang kecil dengan 1 meja dan kursi ditiap unitnya yang terbagi dalam 2 ruang baca individu. Ruang baca ini sifatnya privat dan lebih membutuhkan ketenangan.

C :Ruang baca kelompok dapat digunakan oleh kelompok pengunjung pra-sekolah dan sekolah, dengan perabotan 1 meja yang dapat digunakan bersama. Ruang baca kelompok terdiri dari 1 ruang ditiap modulnya dengan kapasitas untuk 10 pengunjung dan ditambah seorang pembimbing.

D :Ruang membaca ini lebih bersifat santai, pengunjung dapat membaca atau melihat-lihat buku sambil bermain dengan pengguna yang lain. Ruang ini diperuntukan bagi semua usia dan tingkat pendidikan anak.

E :Ruang koleksi berhubungan langsung dengan ruang baca, rak-rak koleksi membentuk pola-pola yang mudah bagi anak untuk memilih jenis koleksi.

Pada modul pelayanan utama, ruang kegiatan baca terbagi untuk pengunjung usia pra-sekolah dan sekolah yang diikat oleh 1 ruang koleksi. Ruang baca untuk kelompok anak pra-sekolah, kegiatan membaca terbagi 3 ruang yakni ruang kegiatan membaca didampingi dan ruang kegiatan membaca bebas dan kelompok. Modul ruang baca didampingi ini berkapasitas 8 dan maksimal 16 anak, terdiri dari 8 unit ruang, yang masing-masing unit dapat menampung 1 s/d 2 anak dengan ditambah seorang pendamping pada setiap unitnya. Sedangkan ruang membaca kelompok berkapasitas 10 anak ditambah seorang pembimbing yang dapat digunakan oleh kelompok pra sekolah dan sekolah.

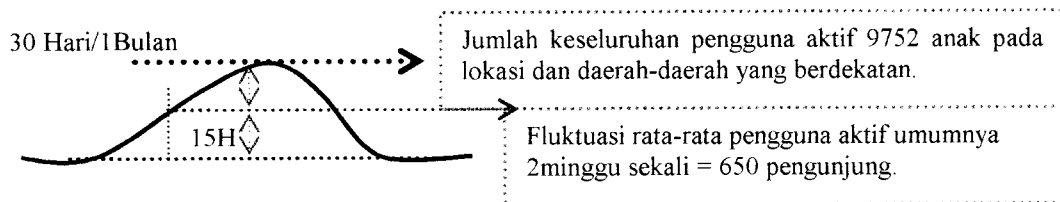
Pada modul tersebut, ruang baca untuk kelompok anak sekolah, kegiatan membaca terbagi 3 ruang yakni ruang baca individu dengan kapasitas tiap modul untuk 18 anak yang terbagi dalam 2 ruang, membaca bebas berkapasitas 12 dan kelompok (diskusi) yang digunakan bersama dengan kelompok pra-sekolah yang tiap modul terdapat 1 ruang membaca kelompok.. Total kapasitas dalam modul untuk kegiatan membaca individu dan kelompok adalah 56 pengunjung. Maka modul yang dibutuhkan untuk menampung jumlah pengunjung sampai tahun 2015 untuk anak sekolah adalah 3 modul kegiatan membaca usia pra-sekolah dan sekolah.

2.4.3 Besaran Ruang

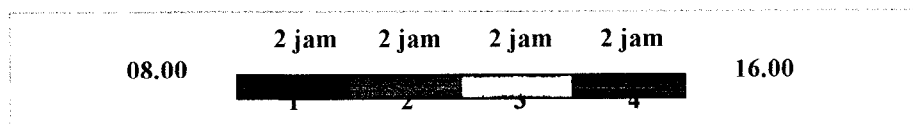
2.4.3.1 Kapasitas Pengguna

Perkiraan jumlah penduduk kota Yogyakarta sekarang ini berkisar 500.000 jiwa, jika rasio perbandingan jumlah anak-anak dan dewasa adalah 28 % : 72 %, sehingga jumlah anak-anak adalah : 140.000 anak. Dengan perhitungan bunga berganda, maka di asumsikan jumlah anak-anak pada tahun 2015 adalah : $140.000 \times (1+20\%)^{10} = 866843$ anak. Standar rata-rata pengguna aktif perpustakaan 7,5 % dari jumlah asumsi anak-anak pada 2015 adalah : 65.013 sebagai pengguna aktif. Perkiraan pengguna aktif perpustakaan yang mewakili dari daerah-daerah yang berdekatan dengan site terpilih (daerah Timoho, Baciro dan Gelagah) adalah : 15 % dari total pengguna aktif di kota Yogyakarta = $15\% \times 65.013 = \sim 9752$ pengguna aktif.

Perkiraan (Fluktuatif) pengguna aktif yang berkunjung setiap harinya pada lokasi site terpilih dan daerah-daerah yang berdekatan adalah /15 hari (umumnya 2 minggu sekali) dari total keseluruhan pengguna aktif adalah : $9752 : 15 = 650$.



Waktu aktif atau operasional perpustakaan setiap hari adalah dari mulai jam 08.00 s/d 16.00. di dapat 8 jam operasional setiap harinya. Jika perkiraan pelaku kegiatan menghabiskan waktu rata-rata 2 jam di dalam perpustakaan, maka jumlah pengguna aktif akan di bagi ($2/8$) = 4.



Maka akan didapat perkiraan jumlah kapasitas pelaku kegiatan perpustakaan :

$650 : 4 = 162,5 \sim 168$ pelaku kegiatan perpustakaan yang dapat tertampung setiap harinya pada jam yang sama. Maka jumlah kapasitas pengunjung pada perpustakaan anak ini adalah : 168 Pengguna pada tahun 2015.

2.4.3.2 Jumlah Koleksi Buku

Standar jumlah koleksi buku untuk anak-anak adalah 3 buku untuk tiap pengguna setiap harinya, maka jumlah koleksi buku yang harus disediakan oleh perpustakaan anak ini berjumlah : 3×168 pengguna = 504 buku.

Perbandingan jumlah buku koleksi adalah : Usia Pra-sekolah (dari usia 3 tahun sampai Taman Kanak-kanak) : Usia Sekolah (dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Pertama) adalah 40 : 60 (Kelompok Pra-sekolah = ~200 buku dan Kelompok Sekolah = ~304 buku)

2.4.3.3 Jumlah Tempat Duduk

Kapasitas perbandingan ruang kegiatan perpustakaan berdasarkan kelompok usia pra-sekolah dan sekolah adalah 40% : 60% maka jumlah kapasitas pengguna perpustakaan untuk kelompok anak pra-sekolah adalah 68 anak, sedangkan untuk kelompok sekolah adalah 100 anak. Pada ruang pelayanan kegiatan untuk anak pra-sekolah terdiri dari 3 ruang yakni ruang membaca didampingi, membaca bebas dan kelompok, sedangkan untuk usia sekolah juga terbagi 3 ruangan yakni ruang baca individu, membaca bebas dan kelompok.

NO	KELOMPOK USIA	BACA INDIVIDU	BACA KELOMPOK	BACA BEBAS	BACA DIDAMPINGI
		54 Kursi	3 Meja	-	24 Meja
1	PRA-SEKOLAH	-	10 (15%)	10 (15%)	48 (70%)
2	SEKOLAH	54 (54%)	20 (20%)	26 (26%)	-

**Perbandingan kapasitas pengguna dapat menyesuaikan jumlah & kapasitas ruang.*

2.4.3.4 Fungsi dan Kebutuhan

NO	FUNGSI RUANG	KEBUTUHAN RUANG
I	PENGELOLA	
1	Pimpinan dan Sekretaris	Ruang Direktur dan Sekretaris
2	Kepala Bagian Administrasi	Ruang Kepala Bagian
3	Staff Administrasi	Ruang Administrasi
4	Resepsionis	Ruang Resepsionis / Penerima
5	Pustakawan	Ruang Pustakawan
6	Kepala Bagian Pengadaan Koleksi	Ruang Kepala Bagian
7	Staff Pengadaan Koleksi	Ruang Staff Koleksi
8	Kepala Bagian Referensi	Ruang Kepala Bagian
9	Staff Referensi	Ruang Staff Referensi
10	Kepala Bagian Pembimbing	Ruang Kepala Bagian
11	Staff Pembimbing / Pendamping	Ruang Staff Pembimbing
12	Penerima tamu	Ruang Penerima Tamu
13	Rapat	Ruang Rapat
14		Service
II	PELAYANAN UTAMA	
1	Membaca Didampingi	Ruang Baca (Usia Pra Sekolah)
2	Membaca Individu / Sendirian	Ruang Baca (Usia Sekolah)
3	Membaca Bebas	Ruang Baca (Pra Sekolah & Sekolah)
4	Membaca Kelompok	Ruang Baca (Usia Pra- & Sekolah)
5	Koleksi	Ruang Koleksi
6	Service	Service
III	PELAYANAN PENDUKUNG	
1	Permainan Fungsi	Ruang Bermain (diLuar ruangan)
2	Permainan Konstruktif	Ruang Bermain (didalam ruangan)
3	Permainan Reseptif	Ruang Bermain (didalam ruangan)
4	Permainan Peranan	Ruang Bermain (didalam ruangan)
5	Peralatan dan persiapan	Ruang Persiapan dan Peralatan

6	Service	Service
IV	PENUNJANG	
1	Parkir Mobil	Ruang Parkir
2	Parkir Motor	Ruang Parkir
3	Parkir Sepeda	Ruang Parkir
4	Kafetaria	Ruang Kantin atau Kafetaria
5	Book Store	Ruang Penjualan / Book Store
6	Musholla	Ruang Musholla
7	Lobby	Ruang Lobby
8	Penerimaan dan Pendaftaran	Ruang Pendaftaran
9	Pembinaan	Ruang Pembinaan
10	Tunggu Tamu	Ruang Tunggu
11	Dapur	Ruang Dapur
12	Penyimpanan	Ruang Gudang
		Service

BAB III

ANALISIS

3.1 PEMILIHAN LOKASI DAN ANALISA SITE

3.1.1 Pertimbangan Lokasi

Perpustakaan Anak sebagai fasilitas pendukung dan peningkatan intelektualitas anak di luar dari lingkungan sekolah atau pendidikan formal yang menampung kegiatan anak pra-sekolah dan sekolah yang sesuai dengan faktor kebutuhan dan keberadaan lingkungan dalam suatu kawasan tertentu dengan mempertimbangkan Rancangan Tipikal yang dapat di sesuaikan dengan lokasi site terpilih.

Pemilihan lokasi dan site Perpustakaan Anak mempertimbangkan beberapa hal, yaitu

- 1) Lingkungan sekitar, yaitu kedekatan dengan sebaran kawasan pendidikan formal atau sekolah dari mulai Taman Kanak-Kanak sampai tingkat Sekolah Menengah Pertama, kawasan perumahan dan memungkinkan juga terhadap kawasan perkantoran. Mengingat fungsinya sebagai fasilitas pendukung pendidikan bagi usia anak pra-sekolah dan sekolah antara usia 3 s/d 15 tahun yang diharapkan untuk mempermudah pencapaian pelaku dan orang tua terhadap obyek.
- 2) Fasilitas lingkungan sekitar, agar mendukung fungsi fasilitas perpustakaan anak dibutuhkan fasilitas lingkungan yang baik dan lengkap, yaitu kelengkapan jaringan utilitas kota, jalan tidak terlalu ramai dan cukup lebar untuk dilalui kendaraan roda 2 dan 4 dan berada dekat dengan jalan utama/arteri.
- 3) Potensi ketersediaan lahan, dibutuhkan luas lahan yang mencukupi untuk mendukung fasilitas perpustakaan dengan kegiatan didalam dan diluar ruang termasuk sarana bermain.
- 4) Penyebaran fasilitas anak pra-sekolah dan sekolah di sekitarnya, yaitu pemilihan lokasi penyebaran fasilitas anak pra-sekolah dan sekolah yang saat

ini belum terpenuhi secara merata dan untuk mendekati dengan kedua target group yaitu anak pra-sekolah dan sekolah.

3.1.2 Pemilihan Lokasi

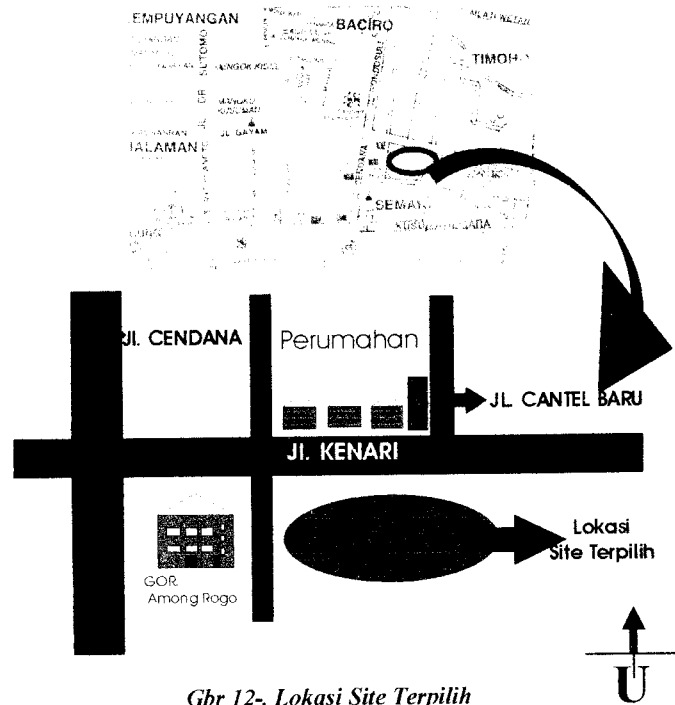
Berdasarkan pertimbangan tersebut di atas, maka rencana lokasi terpilih berada pada kawasan Timoho di Yogyakarta, dengan kriteria dan batasan site terpilih adalah sebagai berikut :

3.1.2.1 Kriteria Pemilihan Site

Pemilihan site yang mendukung bagi fasilitas Perpustakaan Anak diperoleh dengan pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Site masih berada dekat dengan kawasan sebaran pendidikan, perumahan dan perkantoran, sehingga keberadaan site dapat mempermudah pencapaian pelaku kegiatan perpustakaan dan orang tua.
- 2) Site memiliki nilai lebih pada pencapaian termasuk akses yang mudah dilalui, tingkat kebisingan yang masih dapat ditekan serta infrastruktur yang mendukung keberadaan fasilitas perpustakaan anak pada site terpilih.
- 3) Site memiliki kondisi lingkungan yang aman dan mendukung, yakni akses menuju site tidak berada pada tingkat kepadatan lalu lintas dan polusi yang tinggi.
- 4) Site memiliki luas lahan yang mencukupi untuk menampung semua pelayanan dan program kegiatan perpustakaan.
- 5) Bentuk dan luasan site tidak terpisah dan merupakan satu kesatuan, hal ini dilakukan untuk mempermudah perancangan dan pengolahan tapak sebagai fasilitas yang mampu mendukung kawasan sekitar.

Berdasarkan pertimbangan diatas, site yang cocok untuk perpustakaan anak, yaitu berada menghadap pertigaan antara Jalan Kenari dan Jalan Cantel Baru, seperti yang terlihat pada gambar peta site terpilih dibawah ini.



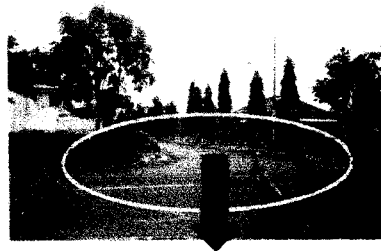
Gbr 12-. Lokasi Site Terpilih

Lokasi site terpilih berada pada daerah Timoho, yang berdekatan dengan daerah Baciro dan Gelagah yang merupakan daerah berkembang yang terdapat lingkungan perumahan, sarana pendidikan, perkantoran dan instansi pemerintah.

3.1.2.2 Batasan Site

Batasan-batasan site adalah :

- Sebelah **utara** berbatasan dengan jalan Cantel Baru dan lingkungan perumahan.



Orientasi Bangunan menghadap jalan Kenari dan pertigaan Jalan Cantel Baru sebagai akses utama

- Sebelah **selatan** berbatasan dengan perumahan penduduk.



- Sebelah **timur** berbatasan dengan persawahan dan perumahan penduduk.



- Sebelah **barat** berbatasan dengan gedung Among Rogo dan Jalan Cendana.



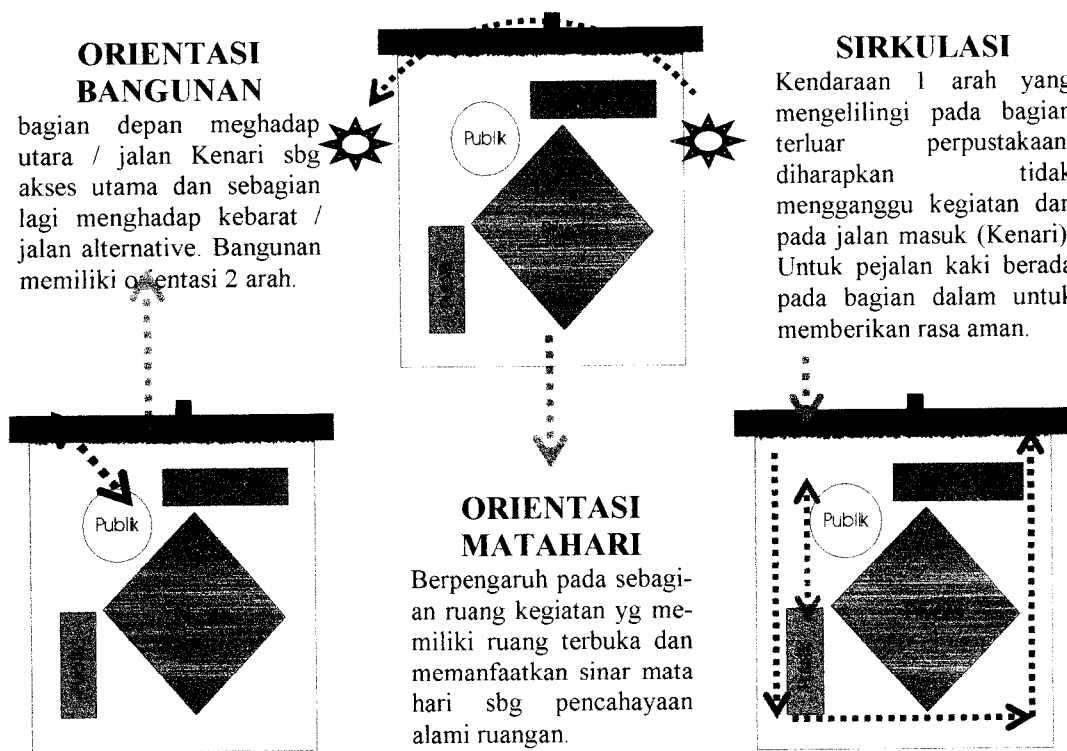
3.1.3 Pemanfaatan Site

1. Orientasi site menghadap kejalan utama agar memberikan kemudahan dalam akses dan sirkulasi serta pencapaian point of interest.⁴⁰
2. Orientasi matahari mempengaruhi perletakan masa dan bukaan pada bangunan. Sebagian bangunan memanfaatkan sinar matahari langsung

⁴⁰ *Point of Interest* adalah Objek sebagai pusat perhatian, sumber; ir.H. Mumichy B Adress M.arch ; Dosen Teknik Arsitektur UII

sebagai pencahayaan alami dengan memberi ruang terbuka yang berhubungan dengan ruang kegiatan.

3. Sirkulasi, untuk mendukung fasilitas perpustakaan anak, maka jalur sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki terpisah agar keamanan dan kenyamanan pengguna bangunan yang sebagian besar adalah anak-anak dapat terjaga.
4. Zoning, pemilahan zona kelompok fungsi kegiatan dan penempatannya berdasarkan kondisi site, zona publik yang penempatannya menghadap bagian luar atau kejalan dengan pertimbangan zona ini dapat sebagai barrier bagi kegiatan lainnya (zona kegiatan yang berada pada bagian dalam).

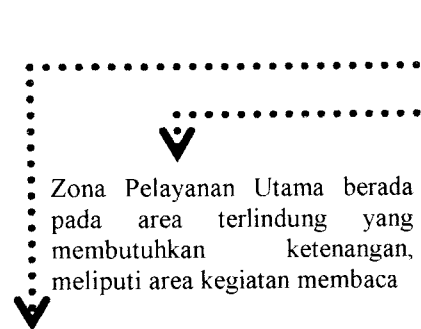
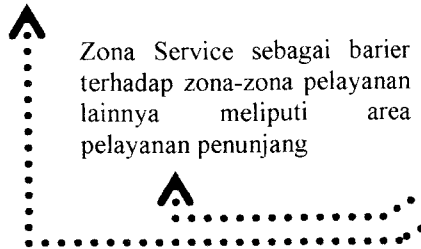


*GBR : 13 – Orientasi
Sumber : Analisis Penulis*

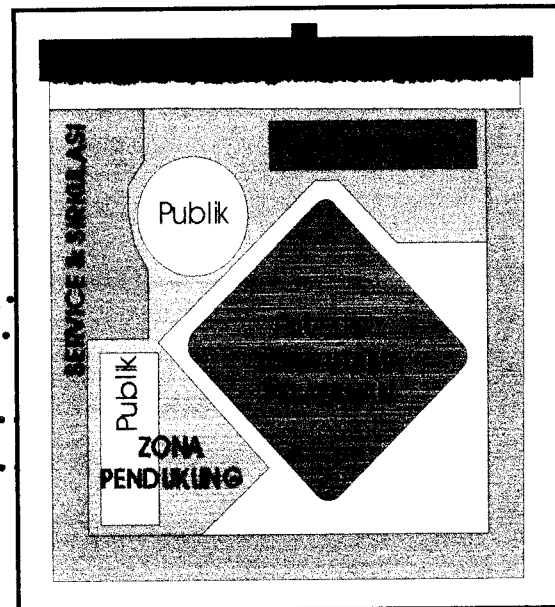


ZONING

Zona Pelayanan Pendukung sebagai simbol karakteristik bermain yang mendukung sistem pelayanan utama, meliputi area kegiatan permainan edukatif.



Zona Pendukung sebagai pengikat terhadap zona-zona sistem pelayanan yang meliputi area pengelola dan sirkulasi penghubung.



Zona Service dan Sirkulasi
Zona Pelayanan Utama
Zona Pelayanan Pendukung

GBR : 14 – Zoning
Sumber : Analisis Penulis

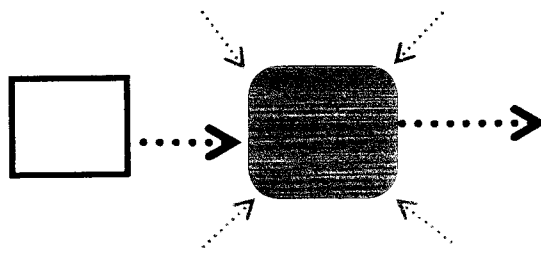
3.2 ANALISA BENTUK DAN KOMPOSISI

3.2.1 Bentuk Ruang

Sebagai bangunan yang mencerminkan karakteristik anak sebagai pelaku atau pengguna bangunan antara usia 3 sampai dengan 15 tahun ini diharapkan diantara keduanya dapat terjalin keintiman sehingga bentuk bangunan ini nantinya dapat merefleksikan penggunaannya. Bentuk-bentuk sederhana menjadi pilihan kedekatan yang baik, karena anak-anak menyukai bentuk sederhana yang mudah untuk dipahami dan aman dari segi bentuknya.

Bentuk-bentuk masa bangunan banyak menggunakan bentuk bujur sangkar, persegi panjang dan lingkaran dimana pada masing-masing bentuk ini akan dirubah

pada bagian atau sudut-sudut yang diperkirakan akan dapat membahayakan pergerakan anak.



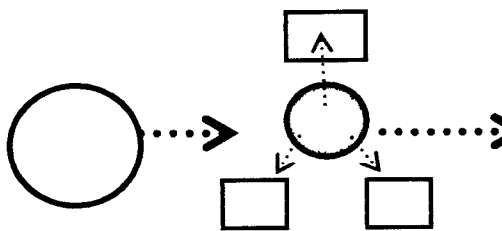
BUJUR SANGKAR

Pada bagian-bagian sudut bentuk ruang bujur sangkar diperhalus dengan lengkungan, selain untuk mengurangi bentuk sudut yang membahayakan juga memberi kesan dinamis.



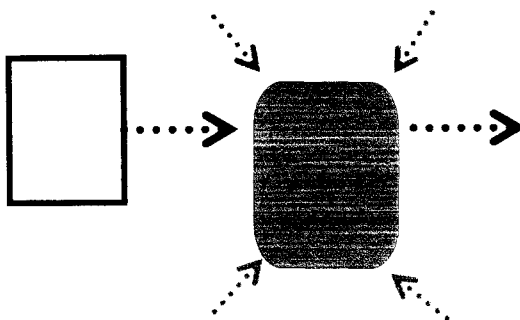
SEGITIGA

Karena memiliki sudut runcing yang berbahaya, segitiga kurang baik untuk menjadi bentuk ruang. Bentuk ini sangat baik untuk atap.



LINGKARAN

Bentuk ini sangat baik jika menjadi sentral / penghubung bagi ruang-ruang terdekat karena memiliki arah pandang yang bebas kesegala arah.



PERSEGI PANJANG

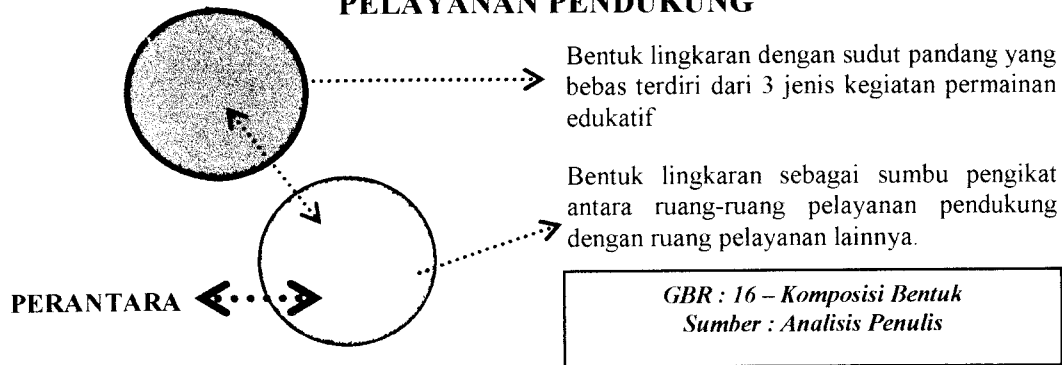
Pada bagian-bagian sudut dari bentuk persegi panjang akan diperhalus dengan memberi lengkungan, selain mengurangi bentuk yang membahayakan juga mengurangi kesan kaku dari bentuk tersebut

*GBR : 15 –Perubahan Bentuk
Sumber : Analisis Penulis*

3.2.2 Komposisi Bentuk

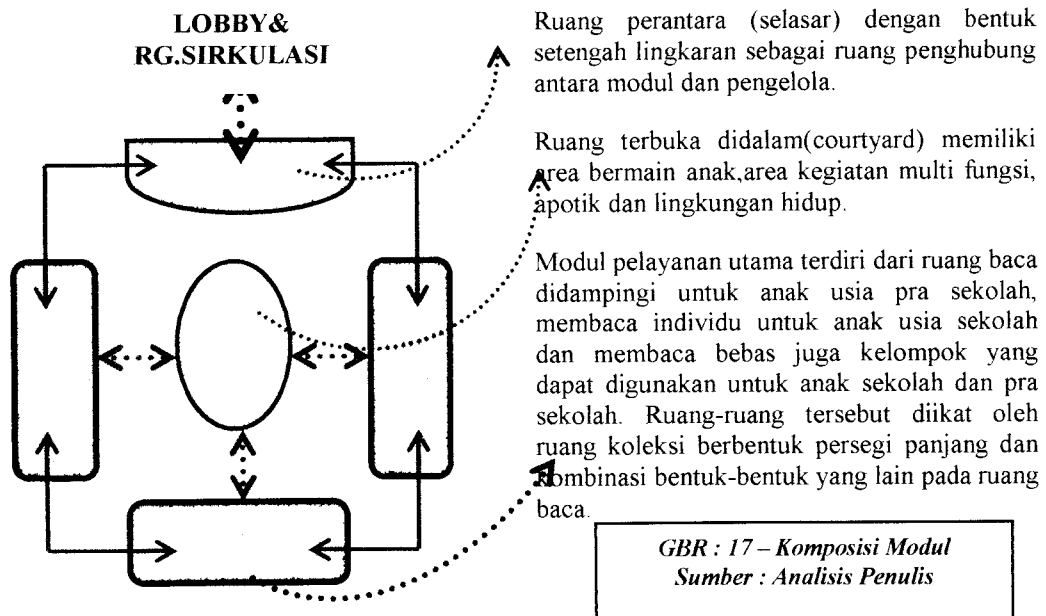
Setiap kelompok kegiatan berdasarkan jenis kegiatannya akan disusun menjadi modul pengorganisasian ruang. Modul-modul tersebut terdiri dari 3 kelompok kegiatan pelayanan utama dan pendukung yakni, kelompok membaca usia prasekolah, kelompok membaca usia sekolah dan kelompok bermain (permainan edukatif), modul tersebut adalah komposisi bentuk yang berdasarkan pada pengelompokan kegiatan.

KOMPOSISI BENTUK PELAYANAN PENDUKUNG

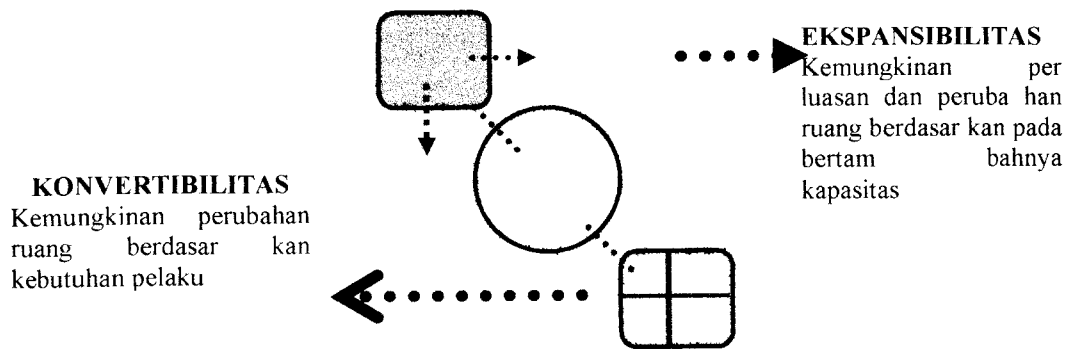


Komposisi bentuk-bentuk ini dapat disesuaikan terhadap kondisi dan luasan site dengan penambahan dan pengurangan ruangan berdasarkan kapasitas dan kebutuhan pelaku.

KOMPOSISI MODUL PELAYANAN UTAMA

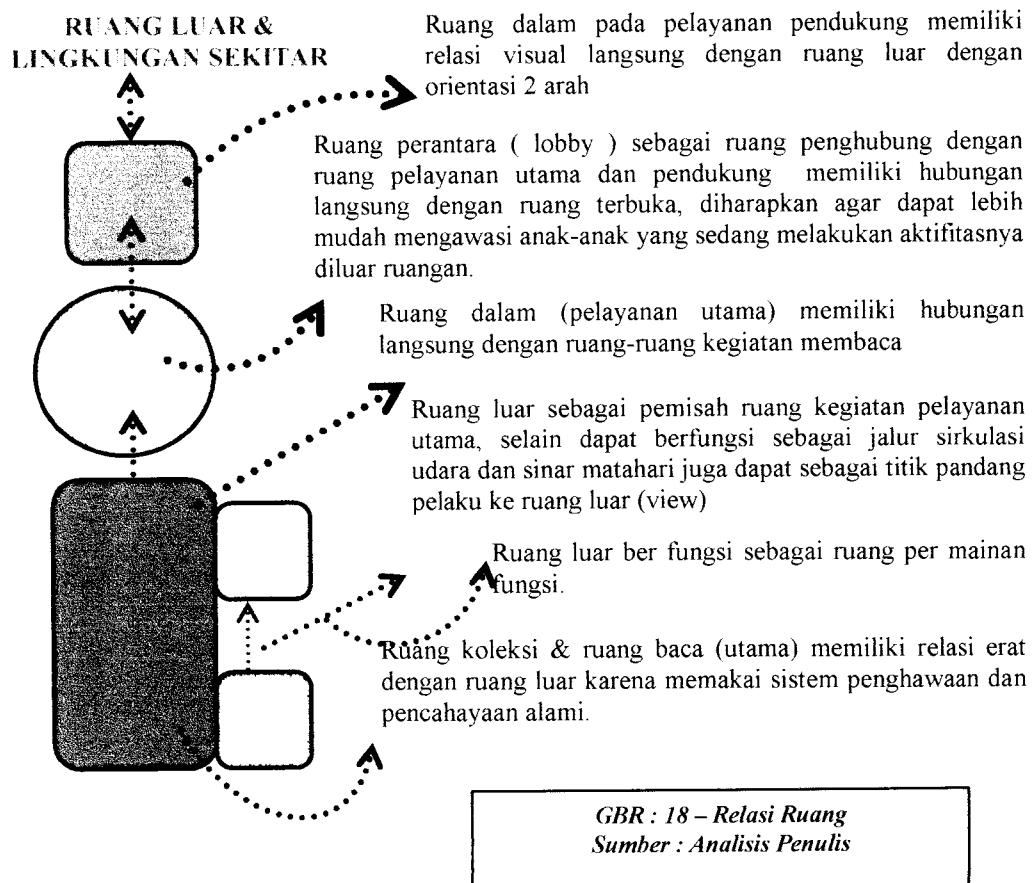


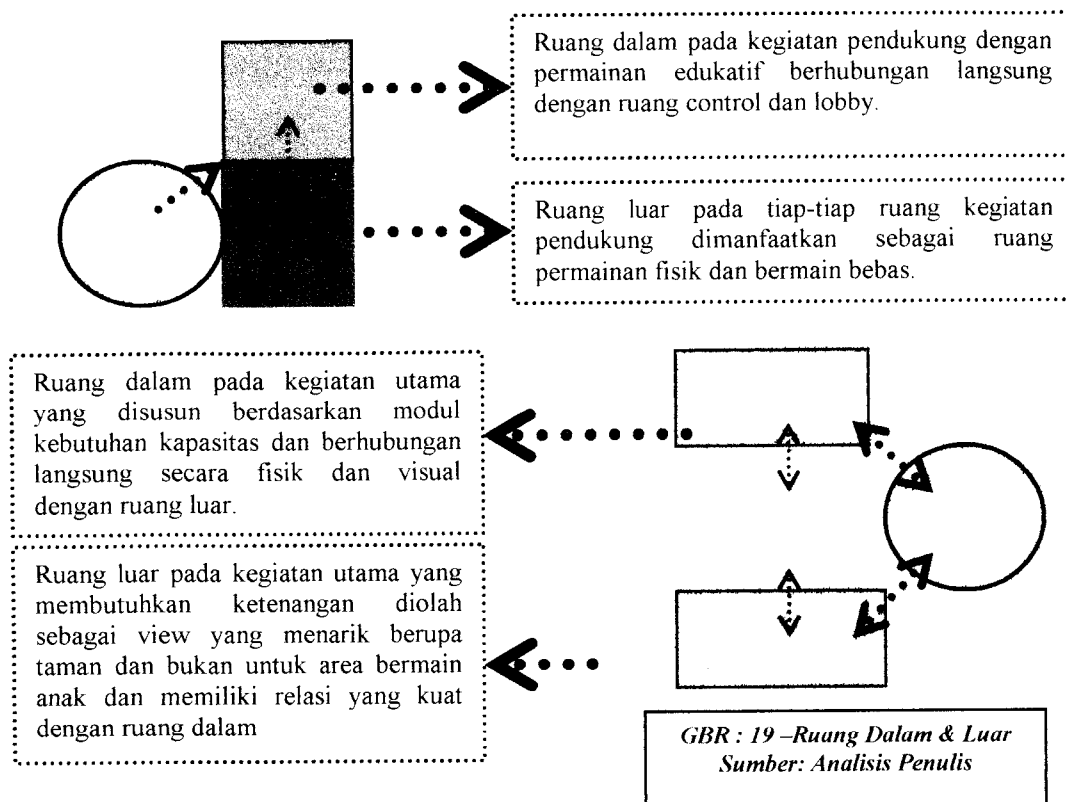
Komposisi bentuk dari ruang pelayanan utama terdiri dari modul-modul ruang kegiatan yang diikat oleh selasar yang berfungsi sebagai ruang perantara atau lobby yang berhubungan dengan ruang-ruang pengelola. Komposisi ini terdiri dari 3 modul kegiatan membaca anak pra-sekolah dan anak sekolah, dengan mengambil 3 macam bentuk sederhana yang telah mengalami perubahan menjadi bentuk-bentuk sederhana yang menarik dengan sudut-sudut yang aman.



3.3 ANALISA RELASI RUANG

3.3.1 Relasi Ruang Luar dan Dalam pada Pelayanan Utama dan Pendukung



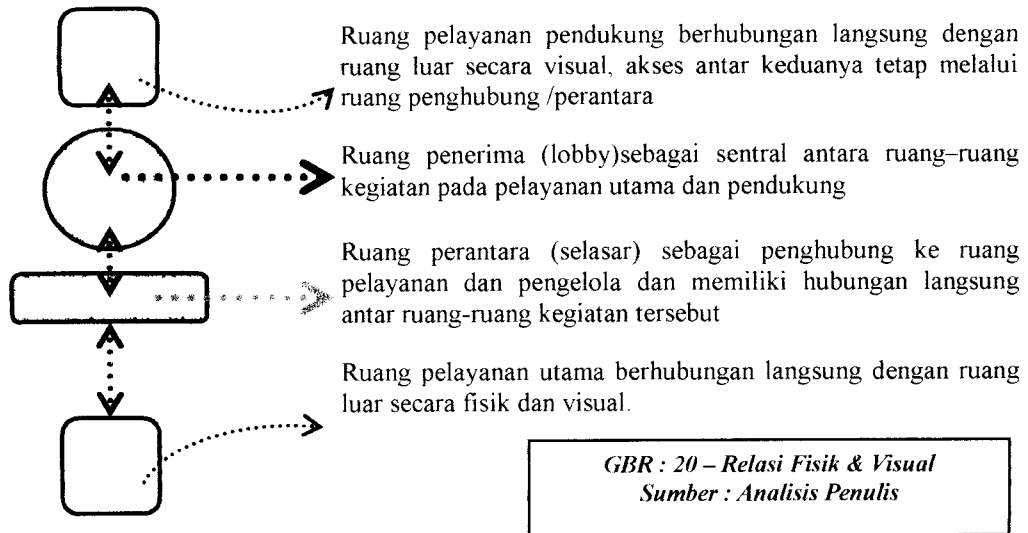


Ruang-ruang pada fasilitas pelayanan utama dan pendukung dihubungkan oleh ruang perantara (pengelola) yang masing-masing dari ruangan tersebut memiliki relasi yang kuat dengan ruang luar. Relasi antara ruang luar dan dalam pada kegiatan pelayanan saling mendukung dan memiliki perannya masing-masing. Untuk mendukung kegiatan yang ada diruang dalam, ruang luar atau ruang terbuka dapat digunakan sebagai ruang bermain dan melakukan aktifitas lainnya, selain itu relasi antar keduanya diharapkan dapat memberi kenyamanan visual dan mengurangi perasaan terkurung karena pada dasarnya anak-anak menyukai kebebasan dan cepat merasa bosan bila terlalu lama berada didalam ruangan.

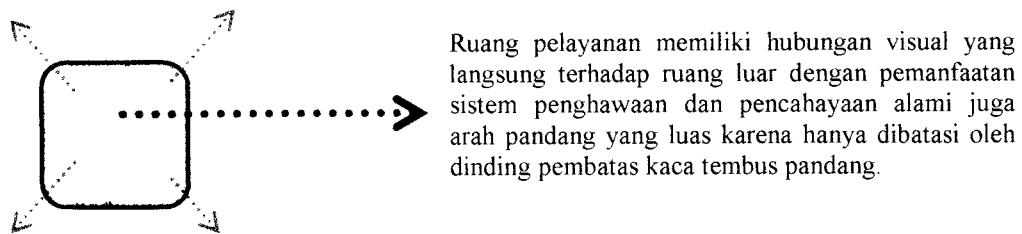
3.3.2 Relasi Fisik dan Visual

Relasi fisik antar ruang-ruang pada pelayanan utama dan pendukung dihubungkan oleh ruang inti (ruang pengawas kegiatan)dari jenis kegiatan tersebut. Pada ruang pelayanan pendukung yang berfungsi sebagai ruang permainan edukatif

dihubungkan oleh ruang pengelola yang berfungsi sebagai ruang pengawas dan membantu pelaku dalam melakukan kegiatannya didalam dan diluar ruangan, sedangkan pada ruang pelayanan utama yang berfungsi sebagai ruang baca, masing-masing ruang baca dihubungkan oleh ruang koleksi sebagai ruang perantara bagi ruang dengan kegiatan membaca sendiri, kelompok maupun yang didampingi.



Relasi visual antara ruang-ruang pelayanan dengan ruang luar memiliki hubungan langsung. Masing-masing ruang pelayanan ini dipisahkan oleh ruang luar dan memanfaatkan ruang luar sebagai solusi dari sistem penghawaan dan pencahayaan bangunan pada siang hari.



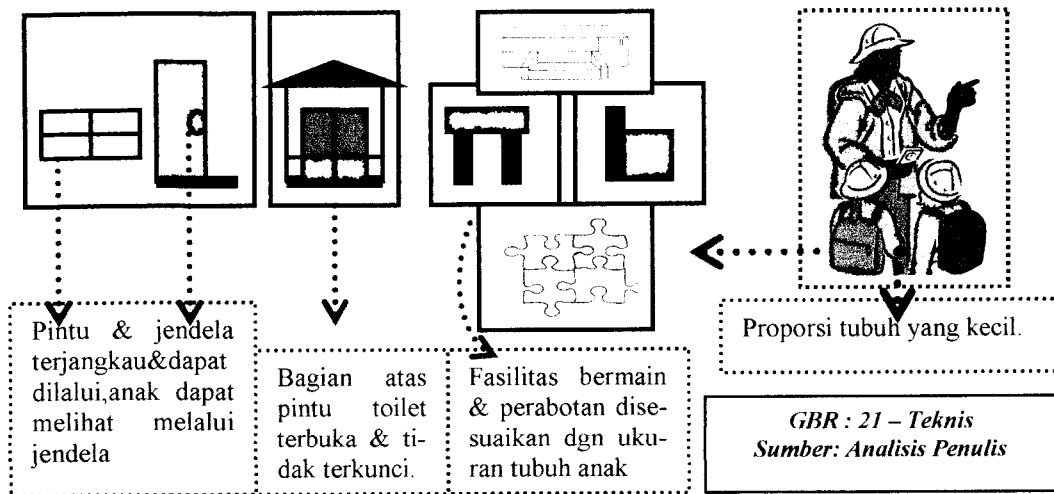
3.4 ANALISA SKALA DAN PROPORSI

3.4.1 Skala Manusia dan Proporsi

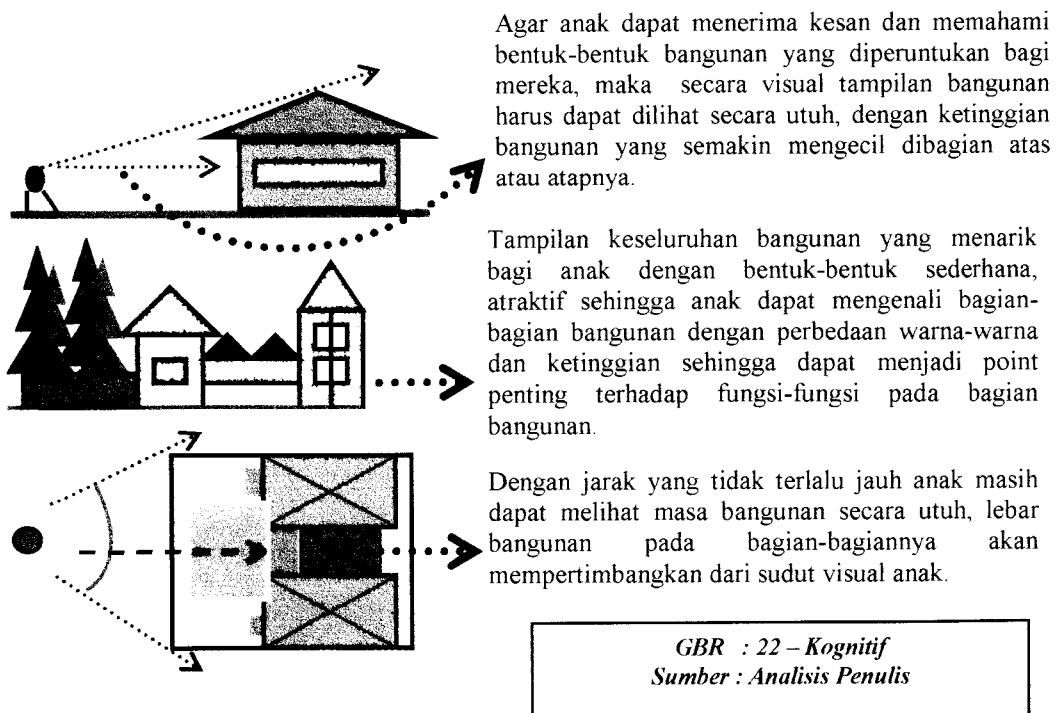
Berdasarkan fisik dan kegiatan pelaku pada fasilitas perpustakaan anak yang memiliki proporsi tubuh yang kecil, kegiatan dan bentuk sederhana yang menyenangkan dan mudah untuk mereka pahami, akan menentukan dalam

perancangan terhadap pola-pola ukuran ruang dalam (ruang kegiatan) dan sarana-sarana fisik penunjang lainnya. Dengan tubuhnya yang kecil, anak tidak membutuhkan ruang dan perabotan yang besar begitu juga pada sarana penunjang lainnya seperti toilet, alat atau sarana bermain dan sebagainya.

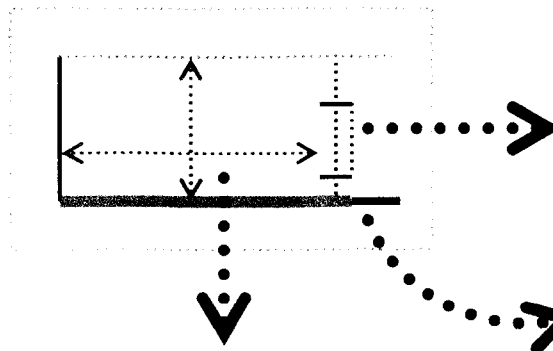
• **Teknis**



• **Kognitif**



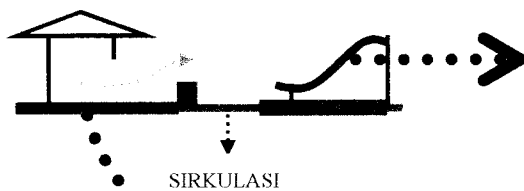
3.4.2 Skala Ruang



Tinggi pintu dan jendela serta bukaan-bukaan ruang disesuaikan terhadap ukuran anak-anak agar dapat memberi keintiman dan anak tidak merasa terasing berada didalamnya.

Ketinggian dan lebar ruang yang cukup untuk sirkulasi udara dan cahaya matahari, pergerakan anak terhadap jumlah kapasitas anak yang dapat ditampung ruangan tersebut.

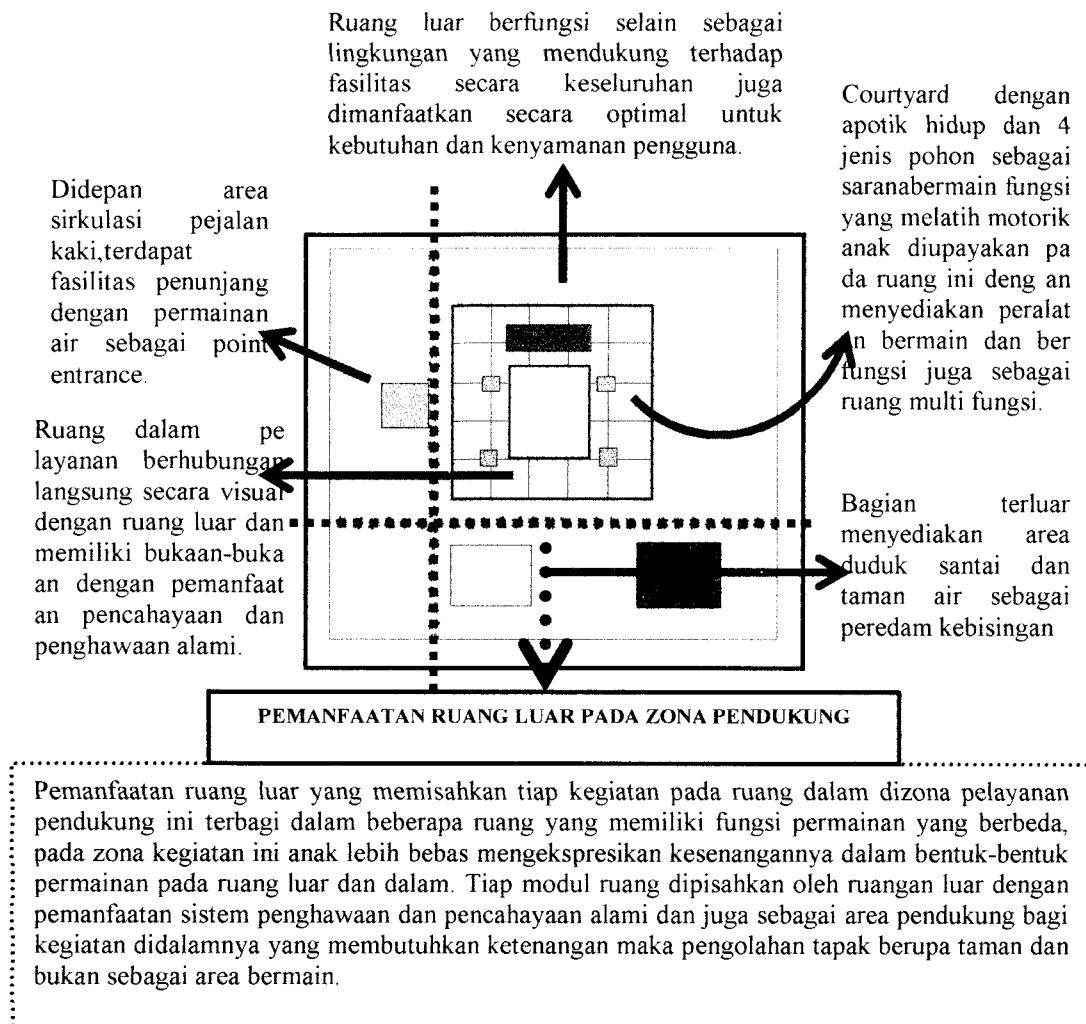
Perbedaan ketinggian lantai yang tidak terlalu tinggi agar tidak mengganggu pergerakan dan dapat membahayakan anak yang melaluinya. Pada ruang membaca dan bermain yang memiliki relasi yang kuat perbedaan ketinggian lantai dengan menggunakan ramp.



Ruang bermain diluar ruang memiliki peralatan permainan yang tidak terlalu tinggi dan dapat membahayakan keselamatan anak, ketinggian lantai dan rumput yang rendah disesuaikan dengan pergerakan dan kebutuhan keamanan serta kenyamanan anak.

Jarak antara ruang dalam dan ruang luar terpisah dan memiliki ruang sirkulasi sebagai pemisah, agar anak dapat membedakan perbedaan fungsi antara keduanya dan juga untuk menjaga keamanan dan kenyamanan anak. Pemisah atau pagar diupayakan agar tidak dapat dipanjat dan aman.

*GBR : 23 – Skala Ruang
Sumber : Analisis Penulis*



*GBR: 24 – Pemanfaatan Ruang
Sumber : Analisis Penulis*

3.4.3 Besaran Ruang

3.4.3.1 Jumlah Koleksi pada Modul

NO	MODUL PELAYANAN UTAMA	JUMLAH KOLEKSI
1	Kelompok Pra-Sekolah (3 Modul @ 66 Buku)	(40%) ~200 Buku
2	Kelompok Sekolah (3 Modul @ 101 Buku)	(60%) ~304 Buku
	TOTAL	504 Buku

3.4.3.2 Dimensi dan Kapasitas Ruang

NO	PRA SEKOLAH (PS) & SEKOLAH (S)	LUAS RUANG
A	FUNGSI : UTAMA	
1	Membaca Didampingi-PS (@2,25m ² x24anak)	54 m ²
2	Membaca Individu- S (@1,5m ² x54anak)	81 m ²
3	Membaca Bebas –PS (@1,5m ² x10 anak)	15 m ²
4	Membaca Bebas -S (@1,5m ² x26anak)	39 m ²
5	Membaca Kelompok-PS&S (@2m ² x30anak)	60 m ²
6	Koleksi (23 x 5m ²)	115 m ²
7	Service	20 m ²
8	Sirkulasi 15 % x 384m ²	~58 m ²
	Jumlah	442m ²
	Membutuhkan 3 Modul untuk menampung seluruh kapasitas pengguna.	442m ² x 3 modul
	JUMLAH / LUAS	~1326 m²
B	FUNGSI : PENDUKUNG	
1	Rg Permainan Fungsi	104 m ²
2	Rg Permainan Edukatif (2,32m ² x 30 anak) (Konstruktif, Reseptif, Peranan)	~70 m ²
6	Rg. Tangga dan ramp (penghubung)	~15+30=45 m ²
6	Service	7.5 m ²
6	Sirkulasi 15 % x 226,5 m ²	~34 m ²
	JUMLAH / LUAS	~260m²
C	FUNGSI : PENGELOLA	
1	Ruang Pimpinan dan Sekretaris	22 m ²
2	Kepala Bagian Administrasi	2,5 m ²
3	Staff Administrasi (2,5m ² x 7 orang)	17,5 m ²
4	Resepsionis (2,5m ² x 2 orang)	5 m ²
5	Pustakawan (2,5m ² x 2 orang)	5 m ²

6	Kepala Bagian Pengadaan Koleksi	2,5 m ²
7	Staff Pengadaan Koleksi (2,5m ² x 5 orang)	12,5 m ²
8	Kepala Bagian Referensi	2,5 m ²
9	Staff Referensi (2,5m ² x 10 orang)	25 m ²
10	Kepala Bagian Pembimbing	2,5 m ²
11	Staff Pembimbing (2,5m ² x 10 orang)	25 m ²
12	Ruang Penerima Tamu	12 m ²
13	Ruang Rapat	50 m ²
14	Service	35 m ²
15	Sirkulasi 15 % x 199m ²	30 m ²
	JUMLAH / LUAS	229 m²
D	FUNGSI : PELAYANAN PENUNJANG	
1	Parkir Mobil (15x13,75 m ²)	~ 206 m ²
2	Parkir Motor (65 x 1,2 m ²)	~ 72 m ²
3	Parkir Sepeda (30 x 1 m ²)	30 m ²
4	Kafetaria dan Dapur	90 m ²
5	Ruang Book Store	63 m ²
6	Ruang Musholla	22 m ²
7	Lobby	60 m ²
8	Ruang Penerimaan dan Pendaftaran(Admin)	27 m ²
10	Ruang Tunggu Tamu	10 m ²
12	Ruang Penyimpanan / Gudang	87,5 m ²
13	Service	15 m ²
14	Sirkulasi 15 % x 683m ²	~102 m ²
	JUMLAH / LUAS	~785 m²
	ASUMSI TOTAL KEBUTUHAN LUAS RUANG	2600 m²

BAB IV

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

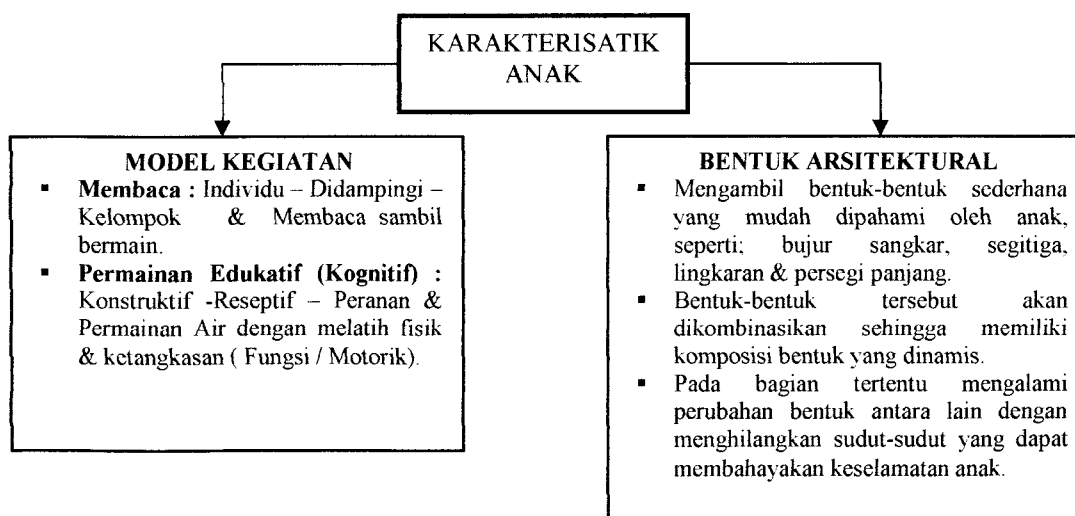
4.1 GAGASAN

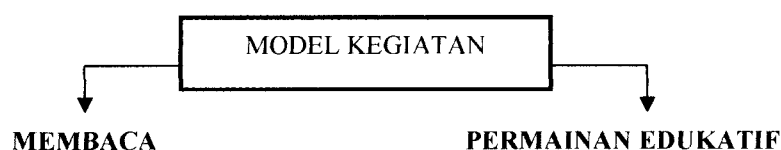
Mengingat masih minimnya kesadaran masyarakat akan pentingnya sarana perpustakaan, maka perencanaan pembangunan perpustakaan anak ini di targetkan untuk kebutuhan kapasitas penggunaan pada 10 tahun kedepan (2015) berdasarkan perkiraan perhitungan jumlah pengguna dan kapasitas.

Perpustakaan menggunakan konsep perancangan tipikal yang dapat menyesuaikan berdasarkan kebutuhan dan luasan site. Konsep tipikal yang dimaksud adalah perancangan ini dapat digunakan dimana saja, luasannya dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan dari kapasitas pengguna dan bukan perancangan yang direncanakan khusus terhadap kondisi site tertentu.

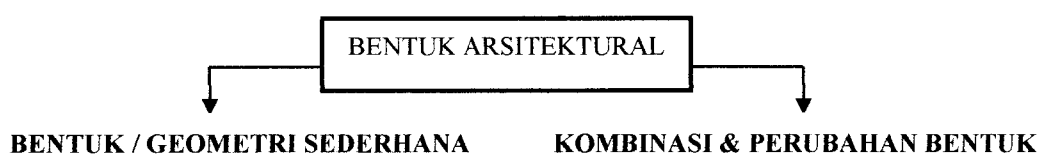
Dengan mengangkat karakteristik anak sebagai dasar dari gagasan pendekatan terhadap model kegiatan dan pola-pola fisik bangunan perpustakaan yang nantinya diharapkan dapat mendekatkan anak selaku pengunjung atau pelaku kegiatan terhadap fasilitas perpustakaan ini.

SKEMA TRANSFORMASI DESAIN





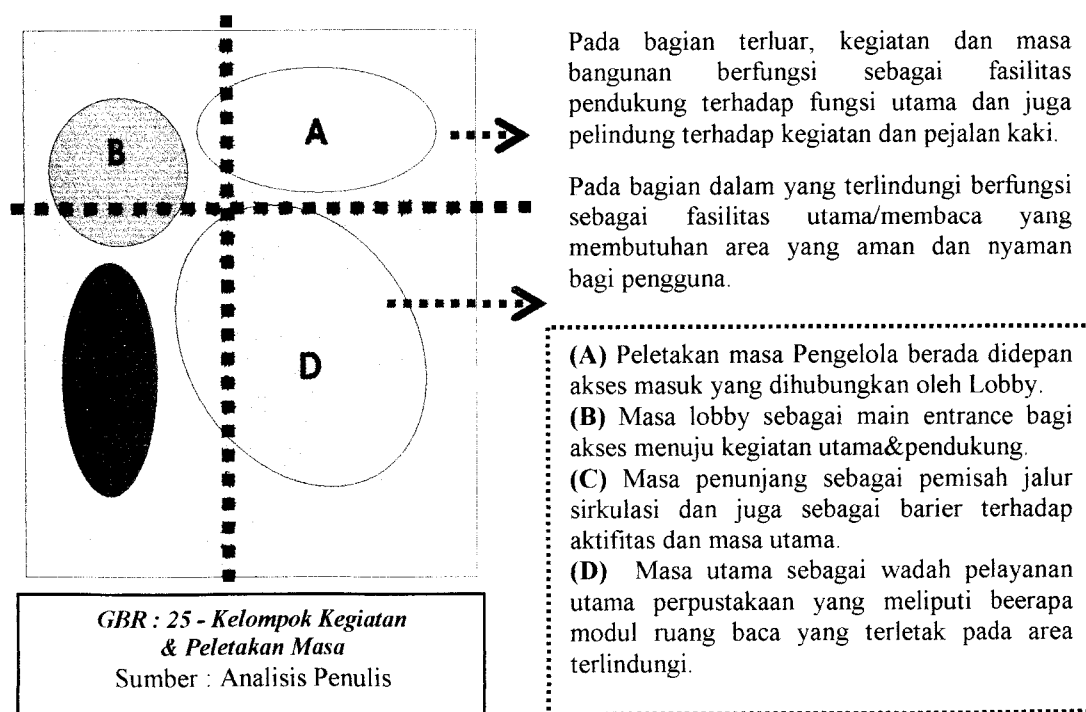
- **Membaca Individu** → Membutuhkan ruang yang terdiri dari unit-unit ruang baca sesuai dengan tuntutan kebutuhan tersebut, masing-masing unit diperuntukan bagi seorang pengguna.
- **Membaca Didampingi** → Membutuhkan ruang yang terdiri dari unit-unit ruang baca sesuai dengan tuntutan kebutuhan tersebut, masing-masing unit diperuntukan maksimal 2 orang pengguna dan seorang pembimbing atau orang tua.
- **Membaca Kelompok** → Membutuhkan 1 ruang pada tiap modul sesuai dengan tuntutan kebutuhan tersebut, masing-masing ruang berkapasitas untuk 10 pengguna dan 2 orang pembimbing.
- **Membaca sambil Bermain** → Membutuhkan 1 ruang pada tiap modul sesuai dengan tuntutan kebutuhan tersebut, ruang adalah ruang yang memiliki relasi yang dekat dengan ruang luar, berkapasitas 12 pengguna pada tiap modulnya.
- **DIDALAM RUANGAN**
 1. **Konstruktif, Reseptif, Peranan** → Membutuhkan ruang bermain yang aman dan nyaman sesuai dengan tuntutan kebutuhan tersebut, masing-masing ruang bermain dibedakan oleh pola lantai dengan kapasitas 10 pengguna dan seorang pembimbing untuk tiap jenis permainan.
 2. **Audio Visual** → Membutuhkan ruangan yang baik dan terlindungi dari sinar matahari yang masuk yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan tersebut, ruang berkapasitas 10 pengguna dan seorang pembimbing.
- **DILUAR RUANGAN**
 1. **Ketangkasan Fisik / Motorik**
 - a) Membutuhkan ruang bermain fisik yang cukup aman dan mudah untuk diawasi, terdiri dari permainan lompat air, ayunan dan perosotan.
 - b) Membutuhkan area bebas untuk bermain sesuai dengan keinginan dan kebutuhan tersebut, area berupa lantai konblok dan rumput.
 2. **Lingkungan Hidup**
 - a) Apotik Hidup, membutuhkan area terlindungi namun dapat dilihat dan dimasuki oleh pengguna.
 - b) Tanaman Buah, membutuhkan area yang cukup dan dapat sebagai peneduh bagi pengguna.



- **Fungsi Ruang** → Terdiri atas bentuk : lingkaran, persegi panjang dan bujur sangkar yang disesuaikan dengan fungsi dan kapasitas pengguna.
- **Ornament** → Terdiri atas : Atap pada tiap sisi yang terlihat berbentuk segitiga, pada bukaan jendela dengan menampilkan model tiap bentuk tersebut pada tampak depan modul baca.
- **Relasi antar Ruang** → yang saling berhubungan maka menciptakan suatu kombinasi bentuk antar bentuk-bentuk sederhana tersebut maupun dengan ruang luar, seperti antara masa lobby dan modul.
- **Bentuk Ruang dengan sudut Kaku atau Tajam** → Dengan adanya sudut-sudut kaku tersebut maka perubahan yang dapat dilakukan ialah menghaluskan sudut tersebut dengan memberi lengkungan.

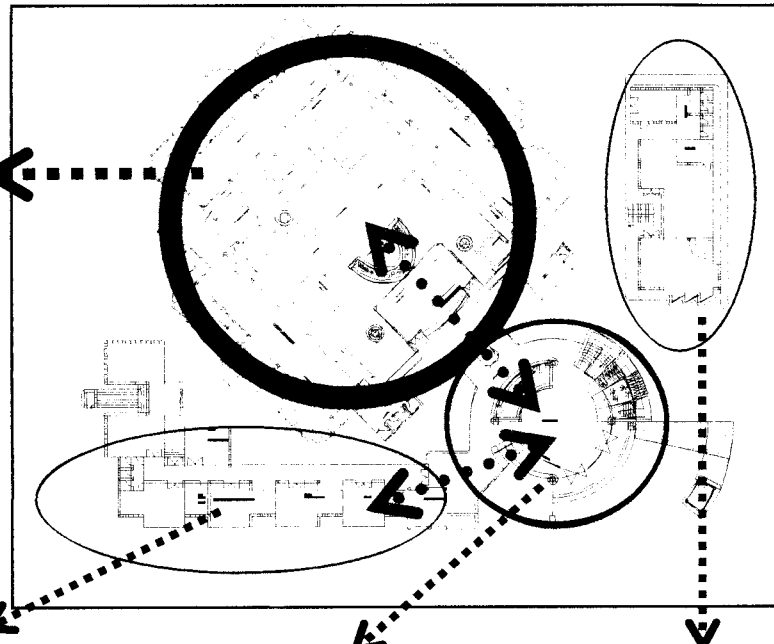
Sesuai dengan karakteristik anak maka bangunan perpustakaan anak ini mengambil bentuk-bentuk dasar yang sederhana dan dapat dipahami oleh anak, namun pada transformasinya bentuk-bentuk ini mengalami perubahan pada sudut-sudutnya yang semula berupa sudut kaku dan dapat membahayakan anak menjadi sudut lengkungan yang aman terhadap anak.

Komposisi bentuk bangunan berdasarkan pengelompokan kegiatan dengan mempertimbangkan jenis dan sifat dari masing-masing kegiatan perpustakaan. Pengelompokan kegiatan terbagi dalam zona-zona pelayanan, untuk kegiatan yang sifatnya sebagai pengelola dan penunjang (service) dari sistem pelayanan berada pada zona bagian terluar sehingga zona ini dapat sebagai pelindung (barier) terhadap zona-zona pelayanan didalamnya. Berikutnya adalah zona pelayanan pendukung dengan kegiatan permainan edukatif yang diharapkan dapat sebagai daya tarik sebagai tampilan depan bangunan yang berada pada lantai 2 ruang lobby atau penerima. Zona pelayanan utama yang membutuhkan ketenangan berada terlindung pada zona bagian dalam.



Kelompok kegiatan utama berada pada area terlindungi dengan kombinasi dan bentuk yang telah mengalami perubahan untuk memberikan rasa aman dan nyaman terhadap pengguna. Kelompok masa memiliki relasi yang kuat antar masa pendukung dan ruang luar serta courtyard.

Masa pengelola dihubungkan oleh masa lobby sehingga memiliki akses langsung dengan diberi selasar sebagai penghubung antar masa pendukung dan utama. Penempatan ini menunjukkan adanya relasi yang dibutuhkan untuk mendukung peran pelayanan perpustakaan.

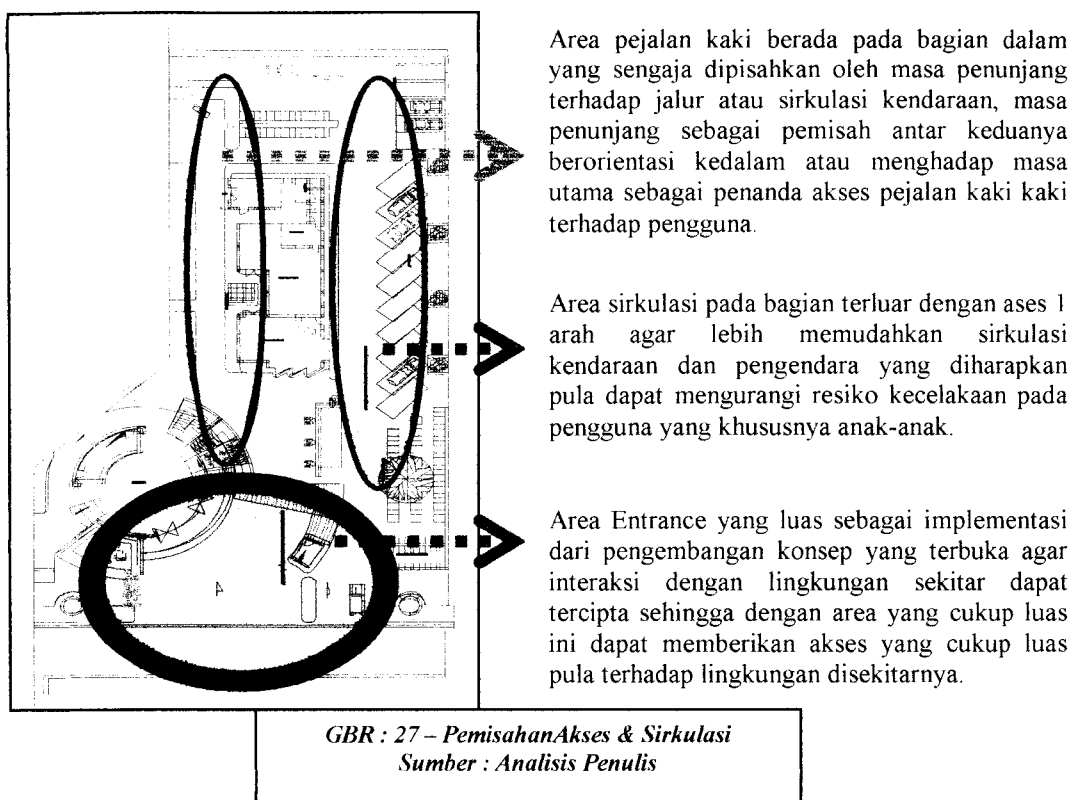


Kombinasi antar bentuk dan fungsi masa dihubungkan oleh masa lobby dengan bentuk lingkaran sebagai sentral yang dinamis, bentuk ini diharapkan dapat sebagai penghubung antar ruang pada lingkungan dalam dan luar.

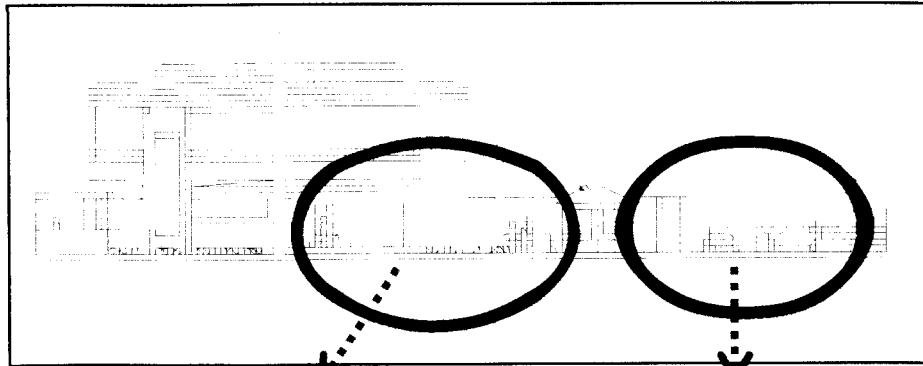
Masa penunjang yang tidak memiliki relasi yang kuat antar masa utama dan pendukung terletak pada area terpisah yang dihubungkan oleh ruang sirkulasi luar.

*GBR: 26 – Komposisi Bentuk dan Kegiatan
Sumber : Analisis Penulis*

Pada tata letak masa, pencapaian antara masa pengelola dan pelayanan dengan masa pada pelayanan penunjang dipisahkan oleh jalur sirkulasi terbuka untuk pejalan kaki. Pemisahan tersebut mempertimbangkan kepada faktor keamanan dan kenyamanan pengguna yang memang dikhususkan sebagai fasilitas untuk anak-anak. Antara parkir pengguna dan pengelola saling berhubungan, selain untuk lebih memudahkan dalam sistem sirkulasi kendaraan namun dapat juga bila sewaktu-waktu area parkir pengunjung penuh, pengunjung dapat menggunakan area parkir pengelola



Agar fasilitas ini nantinya dapat menjadi daya tarik dan mampu menggugah kesadaran masyarakat akan pentingnya kehadiran perpustakaan pada suatu kawasan atau komunitas masyarakat tertentu, maka perencanaan perpustakaan ini mengambil konsep terbuka, selain memang fasilitas ini dapat digunakan untuk umum, konsep terbuka yang dimaksud adalah dengan memberikan interaksi perpustakaan yang luas dengan lingkungan sekitar, termasuk pada bagian pintu masuk utama dengan lebar akses yang besar. Konsep ini ialah dengan mengekspos bangunan dan ruang luar bagian depan yang dapat dinikmati dan dilihat langsung oleh publik dan pengguna secara 2 arah. Dalam perencanaannya adalah dengan mengurangi batasan-batasan antara lingkungan dalam perpustakaan dengan lingkungan luar disekitarnya, dengan mengurangi kesan formal dan tertutup.

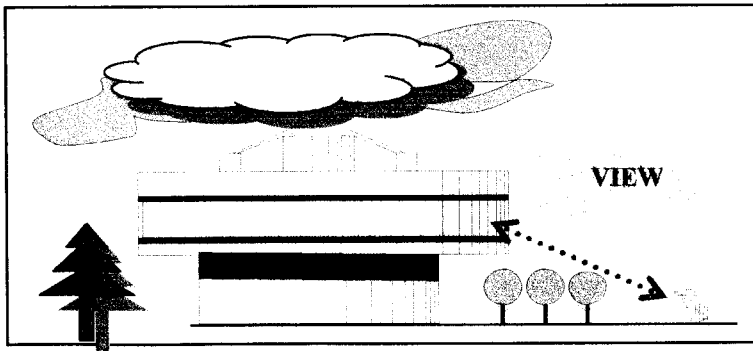


Pada pengembangan konsep, area sirkulasi pejalan kaki berada pada bagian dalam sehingga mendapatkan akses dan interaksi yang aman bagi pengguna khususnya anak-anak.

Sedangkan sirkulasi kendaraan berada pada area atau bagian terluar, menempatkan ini diharapkan secara teknis agar dapat mengurangi kebisingan dan memberikan rasa aman terhadap pengguna

Untuk mendapatkan rasa aman dan nyaman terhadap pengguna, jalur sirkulasi terbagi 2 yakni jalur sirkulasi kendaraan berada pada bagian terluar dan satu arah (one way) sedangkan jalur pejalan kaki berada pada bagian dalam dan dipisahkan oleh masa penunjang, trotoar dan vegetasi sebagai barrier antar keduanya.

*GBR: 28 – Sirkulasi
Sumber Analisis Penulis*



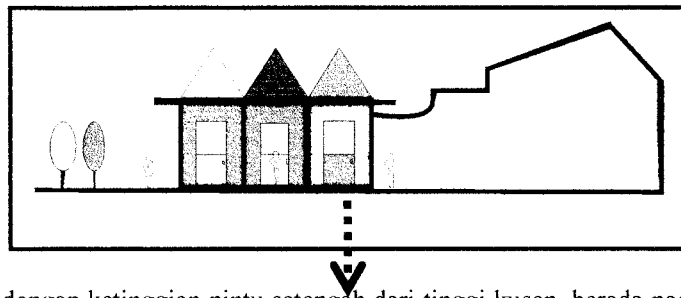
Lingkungan luar dan masyarakat sekitar dapat melihat pola bangunan dan kegiatan yang diharapkan dapat sebagai daya tarik.

*GBR: 29 – View
Sumber: Analisis Penulis*

Pembatas antara lingkungan perpustakaan dan lingkungan luar hanya dipisahkan oleh ruang sirkulasi yang diupayakan aman terhadap pengguna, secara visual antara lingkungan luar dan dalam masih dapat dinikmati secara langsung.

Fasilitas perpustakaan ini, selain memiliki kegiatan utama juga memiliki kegiatan pendukung, kegiatan utama adalah membaca yang disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan intelektulitas anak, sedangkan kegiatan pendukung adalah

belajar dengan bentuk permainan edukatif. Kegiatan utama dan pendukung berada didalam ruangan yang memiliki akses langsung secara fisik dan visual dengan ruang luar, karena pada tiap ruang dalam dipisahkan (diselingi) oleh ruang luar, pemisahan tersebut agar ruangan dapat memanfaatkan sistem penghawaan dan pencahayaan alami. Ruang luar pada kegiatan pendukung dimanfaatkan sebagai ruang bermain bebas atau permainan fungsi yang melatih pertumbuhan fisik anak, sedang pada kegiatan utama yang lebih membutuhkan ketenangan dimanfaatkan sebagai area visual dengan pengolahan tapak yang menarik sebagai view dari ruang dalam kegiatan utama.



Toilet anak dengan ketinggian pintu setengah dari tinggi kusen, berada pada jarak yang terlihat oleh anak. pada pelayanan perpustakaan terdapat 3 toilet anak pada sisi kiri-kanan pada lingkungan pelayanan utama perpustakaan. Sedangkan pada permainan edukatif sebagai pelayanan pendukung, toilet berada dalam 1 ruangan.

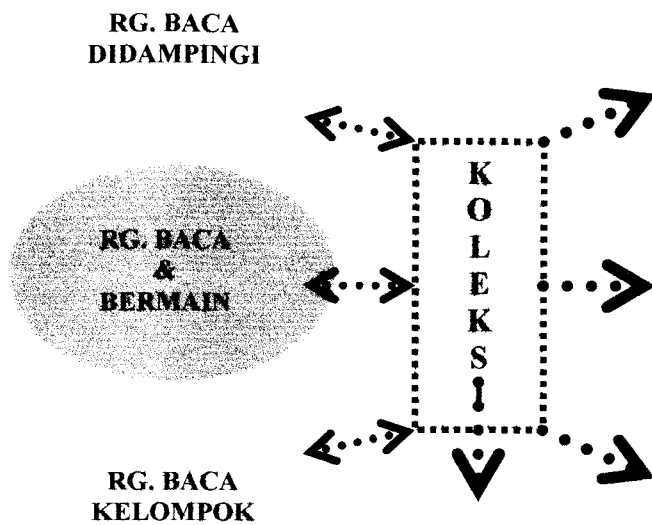
*GBR : 30 – Toilet Anak
Sumber : Analisis Penulis*

4.2 SPESIFIKASI

4.2.1 Pelayanan Utama

Pelayanan utama yang memfasilitasi kegiatan membaca terbagi dalam 2 kelompok yakni kelompok pra-sekolah dan sekolah. Masing-masing kelompok ini terbagi dalam 2 ruang kegiatan yaitu pada kegiatan kelompok pra-sekolah terdiri dari ruang kegiatan membaca didampingi dan ruang membaca kelompok, sedangkan pada kelompok sekolah terdiri dari ruang kegiatan membaca sendiri (individu) dan ruang membaca kelompok (diskusi). Kelompok-kelompok ruang kegiatan membaca ini disatukan oleh ruang koleksi sebagai sentral dari kelompok-kelompok kegiatan membaca ini.

KELOMPOK BACA USIA PRA-SEKOLAH

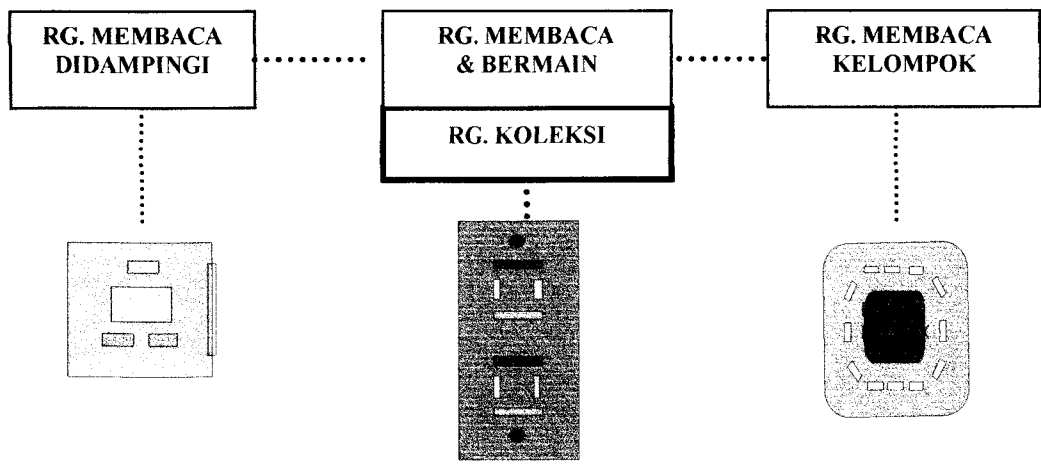


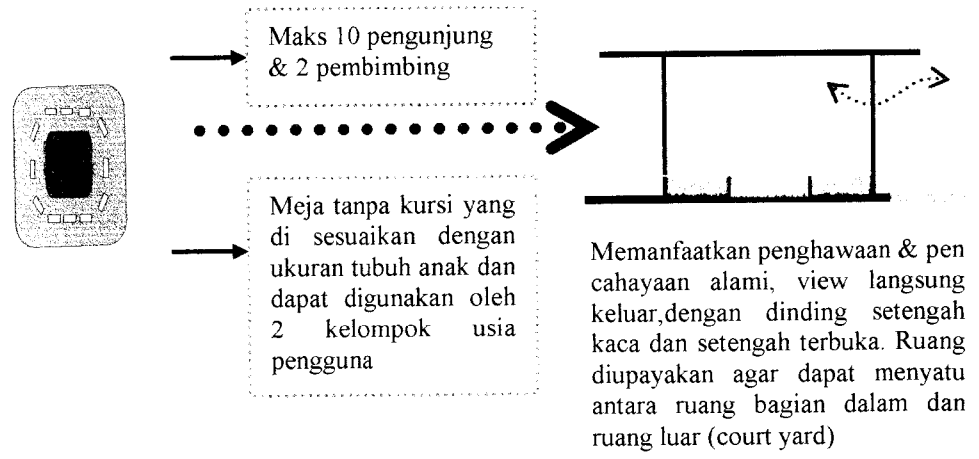
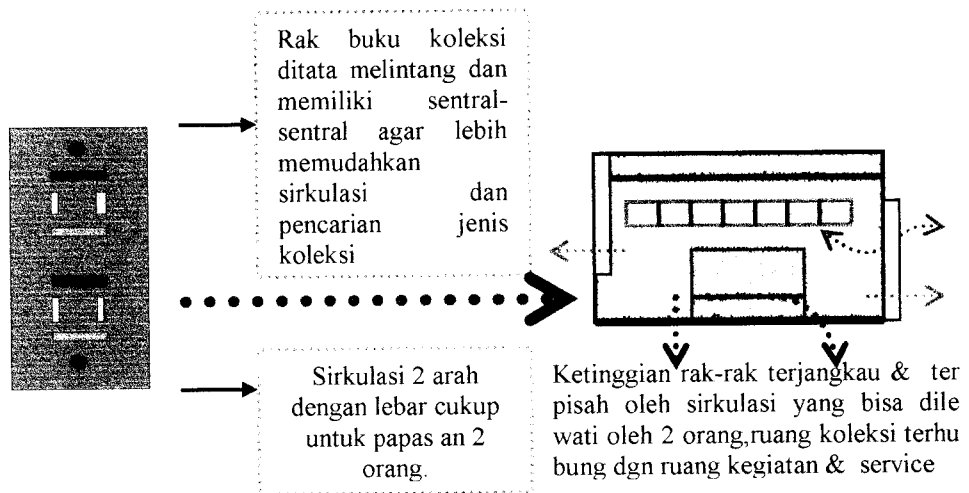
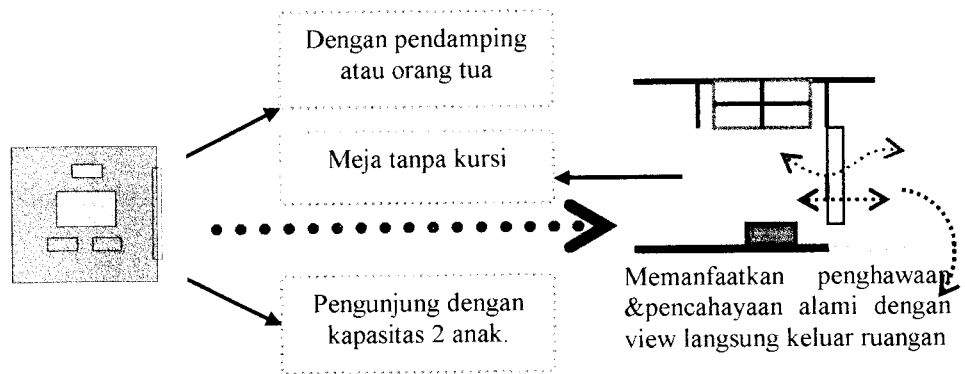
Ruang baca didampingi terdiri dari beberapa unit ruang, yang setiap unitnya berkapasitas 2 pengunjung, ruang baca didampingi ini dapat dipakai untuk yang ingin didampingi oleh orang tuanya maupun oleh petugas perpustakaan.

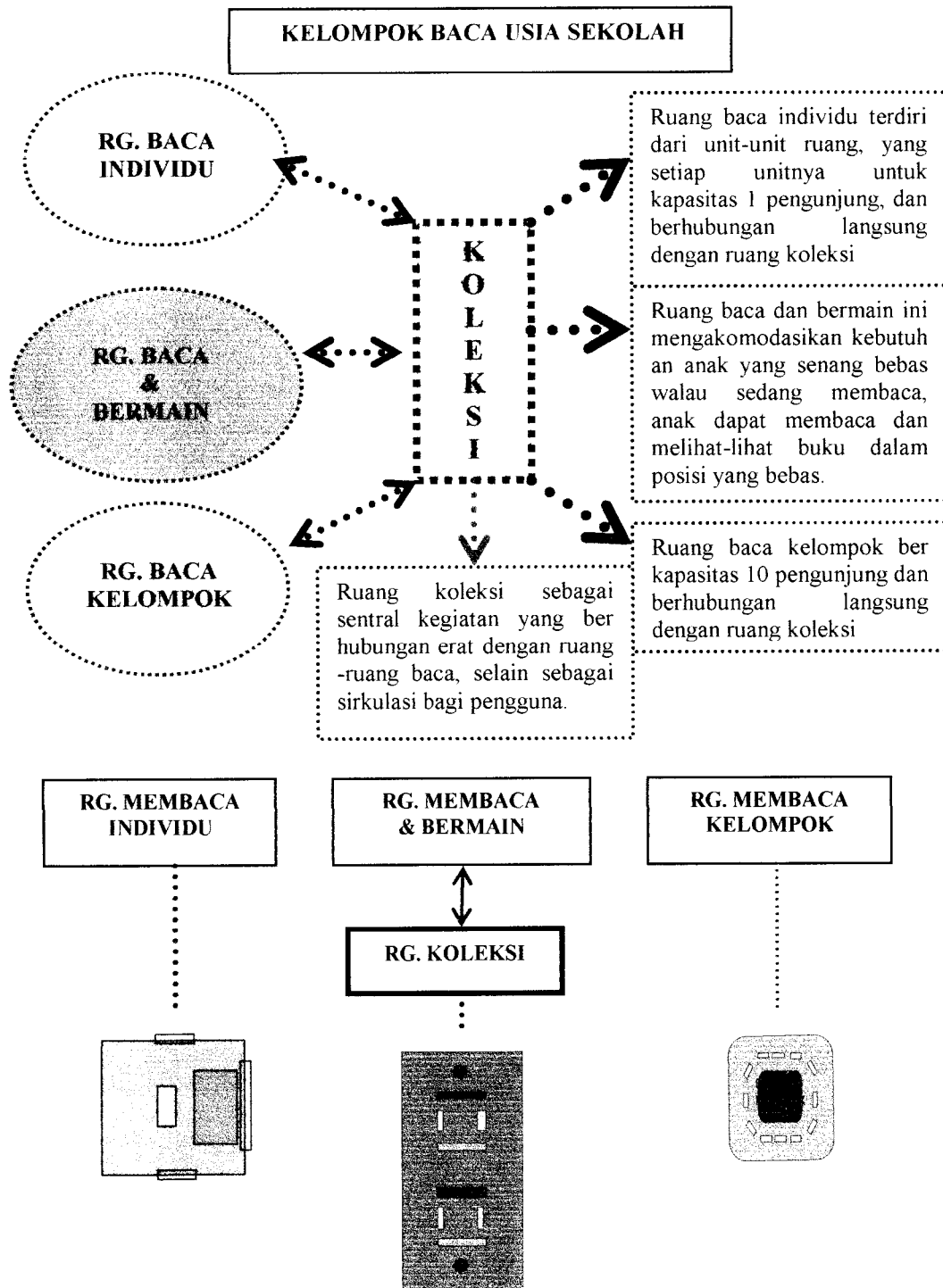
Ruang baca dan bermain ini mengakomodasikan kebutuhan anak yang senang bebas walau sedang membaca, anak dapat membaca dan melihat-lihat buku dalam posisi yang bebas.

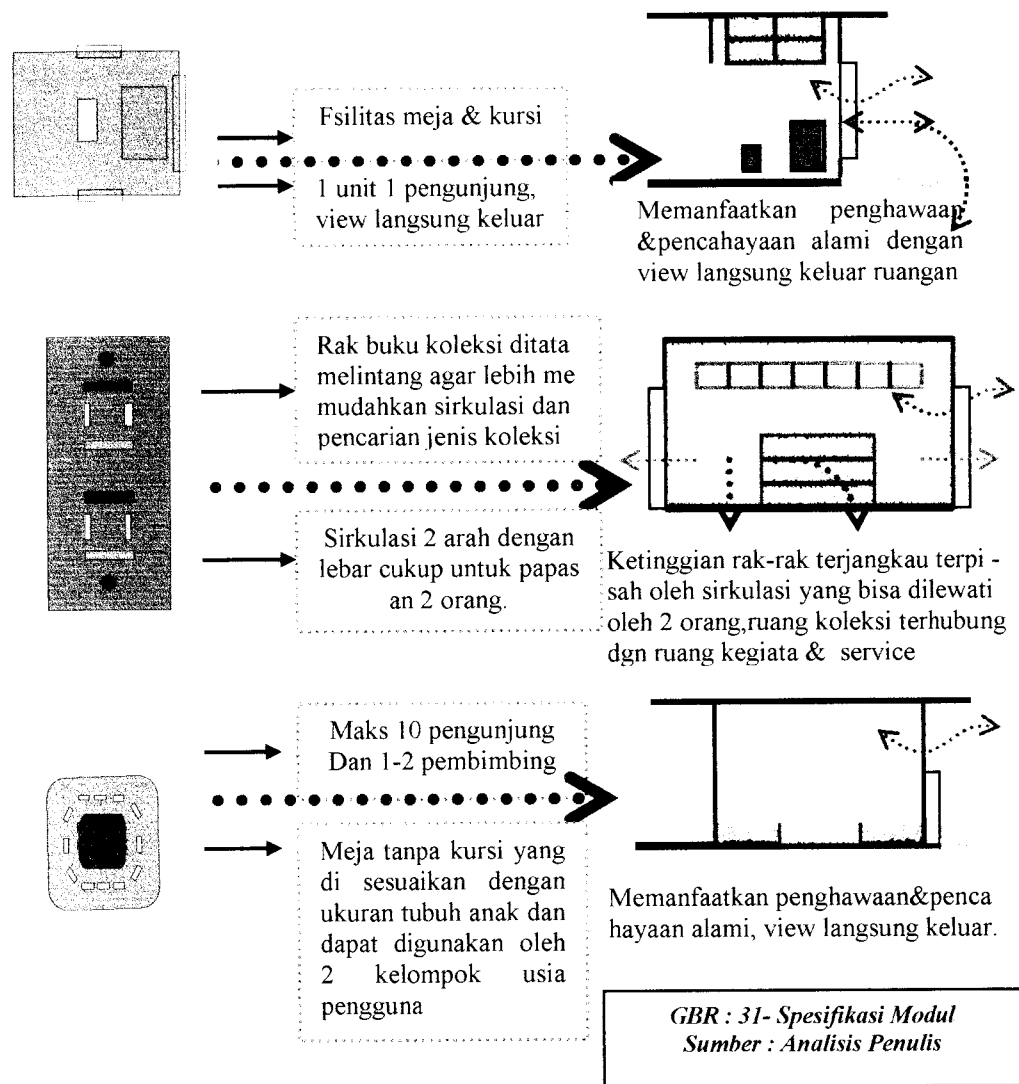
Ruang baca kelompok berkapasitas 10 pengunjung ditambah seorang pem bimbing, perabotan yang disesuaikan dengan skala pengunjung dan selain itu ruangan ini berhubungan langsung dengan ruang koleksi dan dibatasi dinding kaca tembus pandang. Ruang ini dapat digunakan oleh kelompok pra-sekolah dan sekolah.

Ruang koleksi sebagai sentral kegiatan yang berhubungan erat dengan ruang-ruang baca, selain sebagai sirkulasi bagi pengguna dan dapat mencari sendiri jenis koleksi yang diminati





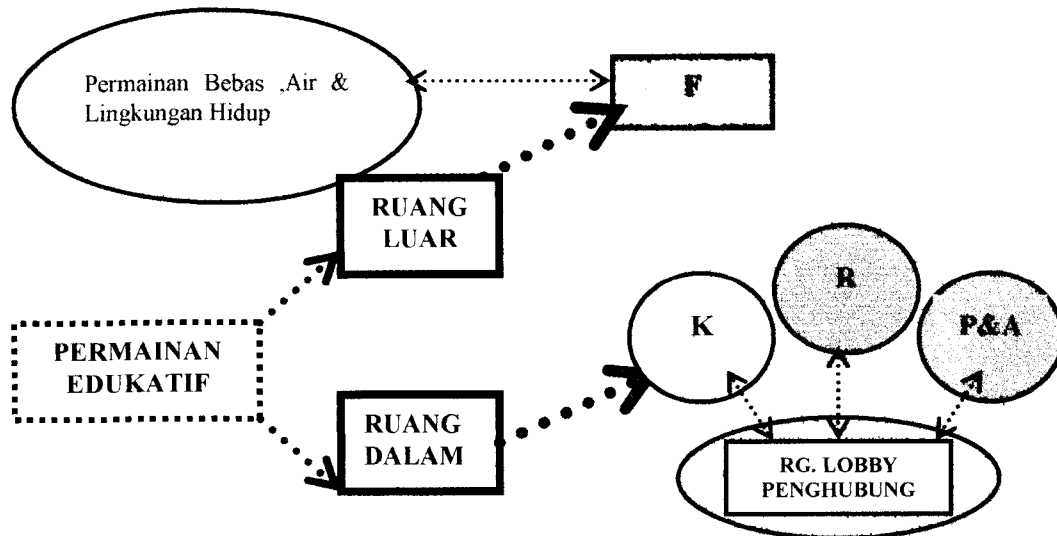




4.2.2 Pelayanan Pendukung

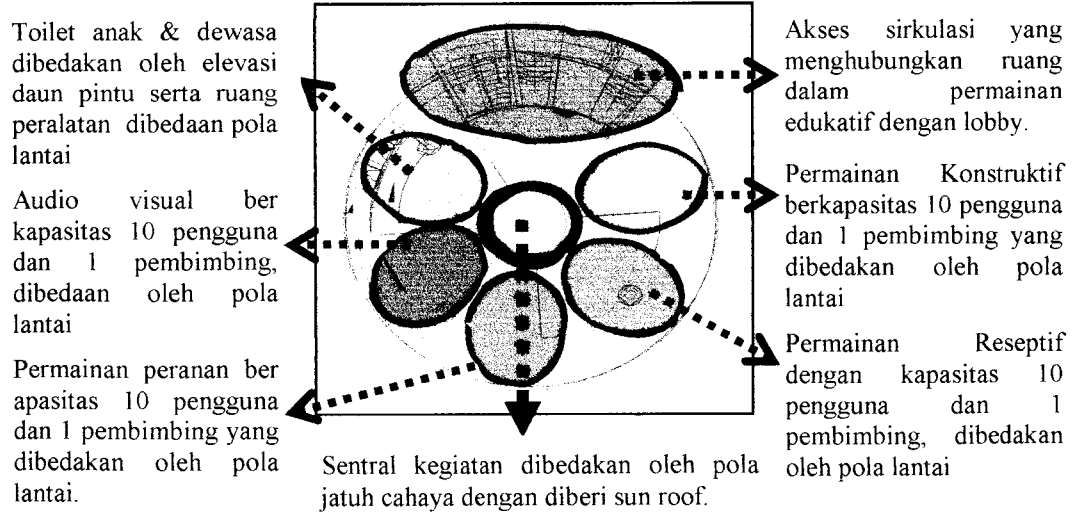
Pelayanan pendukung adalah memfasilitasi kegiatan bermain (permainan edukatif), kegiatan permainan ini terbagi dalam 2 ruang yakni ruang dalam dengan permainan konstruktif, reseptif, peranan dan audio visual sedang ruang luar untuk permainan fungsi (bermain bebas). Ruang-ruang kegiatan pendukung dapat digunakan oleh kelompok anak pra-sekolah dan sekolah. Pelayanan pendukung ini berada pada lantai 2 atau tepat berada diatas ruang lobby. Pelayanan pendukung dengan permainan edukatif sengaja diletakan pada lantai 2 dan terdepan agar dapat sebagai daya tarik dari yang melihatnya dari luar lingkungan perpustakaan.

Permainan didampingi oleh seorang pembimbing untuk masing-masing jenis permainan.

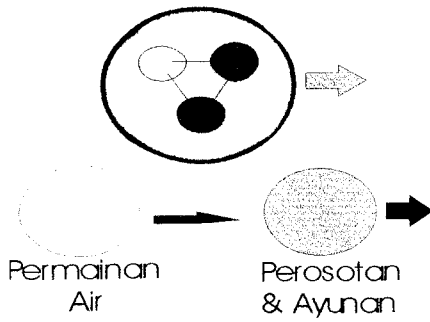


K = Konstruktif, R = Reseptif, P & A = Peranan&Audio visual, F = Fungsi

Kelompok kegiatan pendukung untuk anak pra-sekolah dan sekolah terbagi dalam 2 ruang yakni ruang dalam dan luar. Ruang dalam terdiri dari ruang permainan konstruktif, reseptif, peranan dan audio visual sedangkan ruang luar untuk permainan fungsi, yakni bermain bebas, permainan air yang melatih motorik dan juga pengenalan lingkungan hidup.



**GBR : 32 – Spesifikasi Pendukung
Sumber : Analisis Penulis**

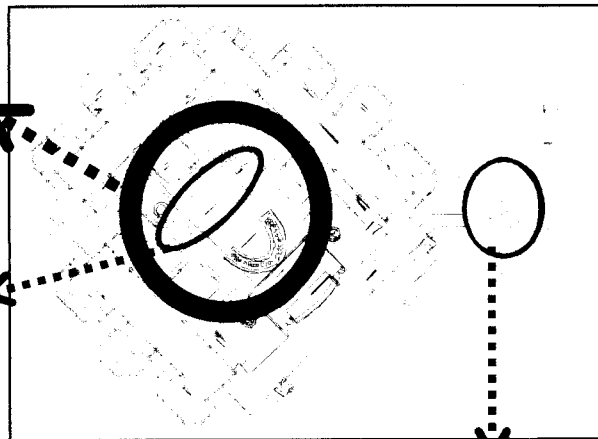


Permainan Edukatif dengan 3 jenis permainan berada dalam 1 ruangan dilantai 2 yang memiliki relasi visual langsung dengan lingkungan sekitar (bagian depan) sebagai daya tarik bagi lingkungan.

Permainan Fungsi berada pada bagian luar ruang, untuk permainan air berada pada bagian depan pelayanan penunjang sebagai point entrance, sedangkan untuk ayunan & perosotan berada pada ruang luar pada lingkungan pelayanan utama. (court yard)

Court yard sebagai area bermain terbuka memiliki relasi kuat dengan ruang dalam (modul baca) terutama pada ruang baca kelompok dan baca bermain sebagai penyambung antar keduanya, selain permainan fungsi terdapat juga apotik hidup dan tanaman buah

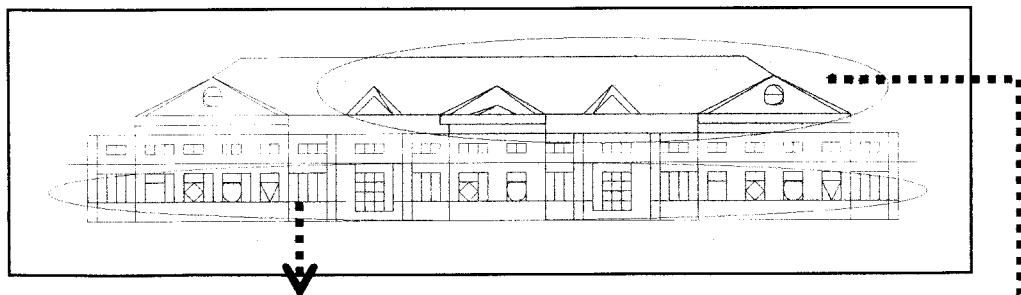
Pada court yard terdapat permainan fungsi berupa ayunan, perosotan dan area bermain bebas, untuk memberi rasa aman pada permainan ayunan & perosotan diberi rumput, sedangkan area bermain bebas berupa konblok dengan pola grid.



Permainan fungsi lainnya yakni permainan lompat air diletakan diluar dan terpisah, peletakan tersebut diharapkan agar tidak mengganggu kegiatan utama dan juga sebagai point terhadap masa penunjang.

GBR : 33- Courtyard & Permainan Fungsi
Sumber : Analisis Penulis

4.2.3 Ornament Bentuk



Pada jendela dan bukaan menampilkan bentuk ornament mengambilkan dari bentuk-bentuk dasar seperti; lingkaran, persegi panjang, segitiga dan bujur sangkar

GBR: 34 – Ornament
Sumber: Analisis Penulis

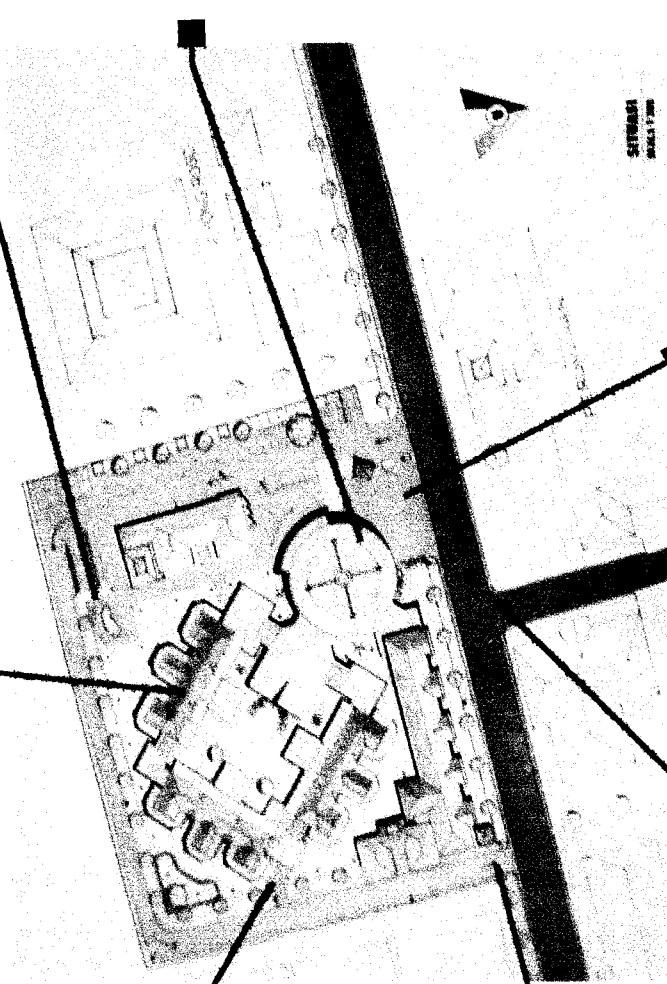
Ornament atap menampilkan bentuk segitiga yang trajam pada bagian atasnya, dengan demikian anak sebagai pengguna dapat melihat keutuhan dari bangunan.

LAPORAN PERANCANGAN

PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY



ELEVAI MASA DEPAN MOJOL SACA
TIP DIKAS DIHATI ANAK SEKELUAS
DE NUNAN ASEP I MAS,
SEDANA PADA RINDA BACA KECAPOK
SEMINGAN ATAP STES



TERDAPAT ZONE READING
AGAR LEBIH MEMERIKAN
RASA AMAN TERHADAP
PILANGGANNYA. ANTAR
LAIN PENYIANGI TERBUKA
SEKALI TERBUKA

SERBUK AKU REKREASIAN
EXTRA PADA
TAMPAK

JARAK ANTAR PINTU MASUK UTAMA
DENGAN PERBUKUAN MASIH PADA
JARAK YANG AMAN SEKITAR 5 X LEBAR
JALAN TERHADAP AKSES MASUK KENDARAAN

ENTRANS YANG LURUS MELAKUKAN
AGAR TERJALAN KEZAKATAN DENGAN
LINGKUNGAN SEKITAR

ARTI DULU SEKELUAS
DI LUKSANA SEKELUAS
VANA UN...
KENDARAAN

MASA LUSSE TERDAPAT 2 JARAK
SEKELUAS SEKELUAS SEKELUAS
SAYA...
SANG BERAPA...
REKAS YANG BERAPA...
LAKSANA...
SAYA...
PERDARAN

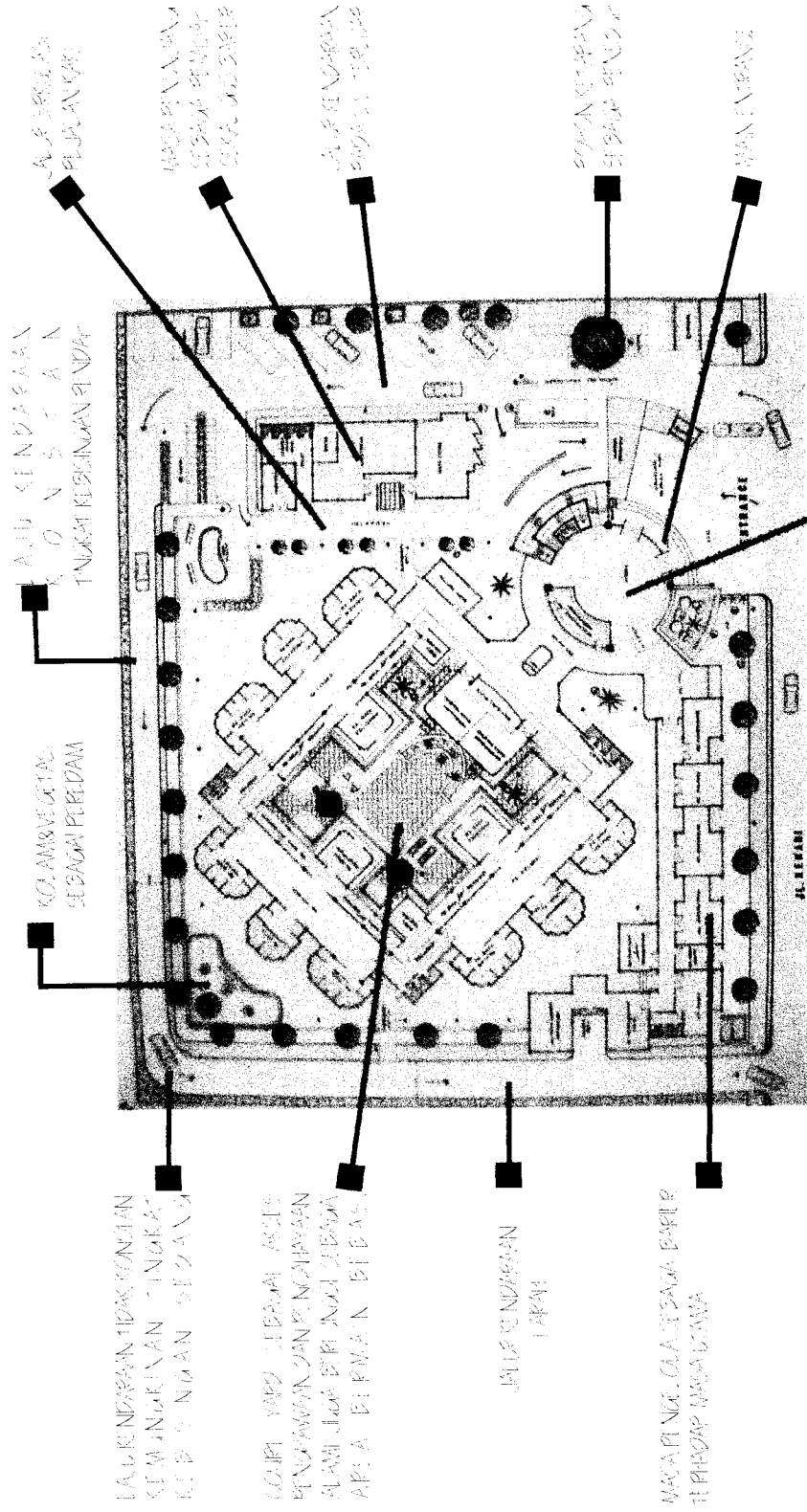
MASALAH...
MASA...
SIFAT...
PADA...
M...
M...
T...
T...
T...
T...



LAPORAN PERANCANGAN

PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY

SILITTE PULAIN

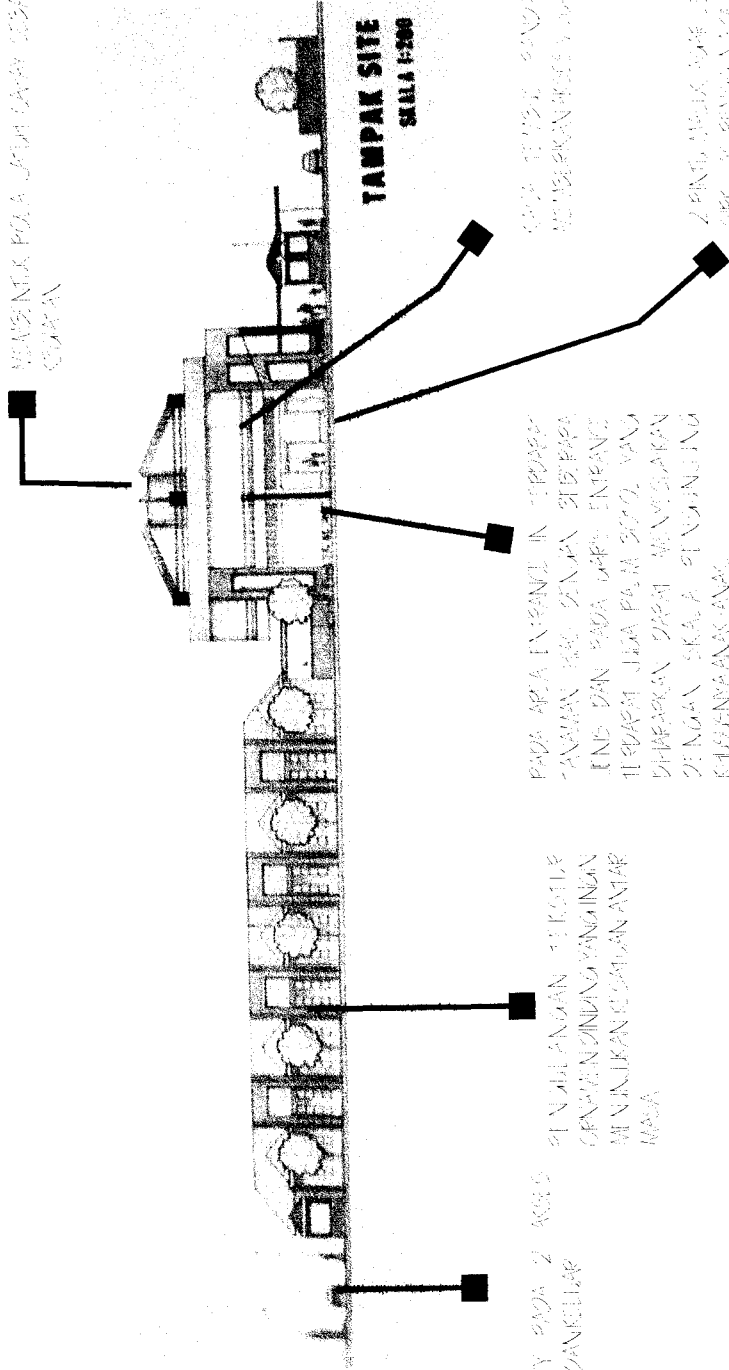


ARIF JULIANDI
93340048
PEMBI IRHREVANTO BS MARCH

LAPORAN PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY



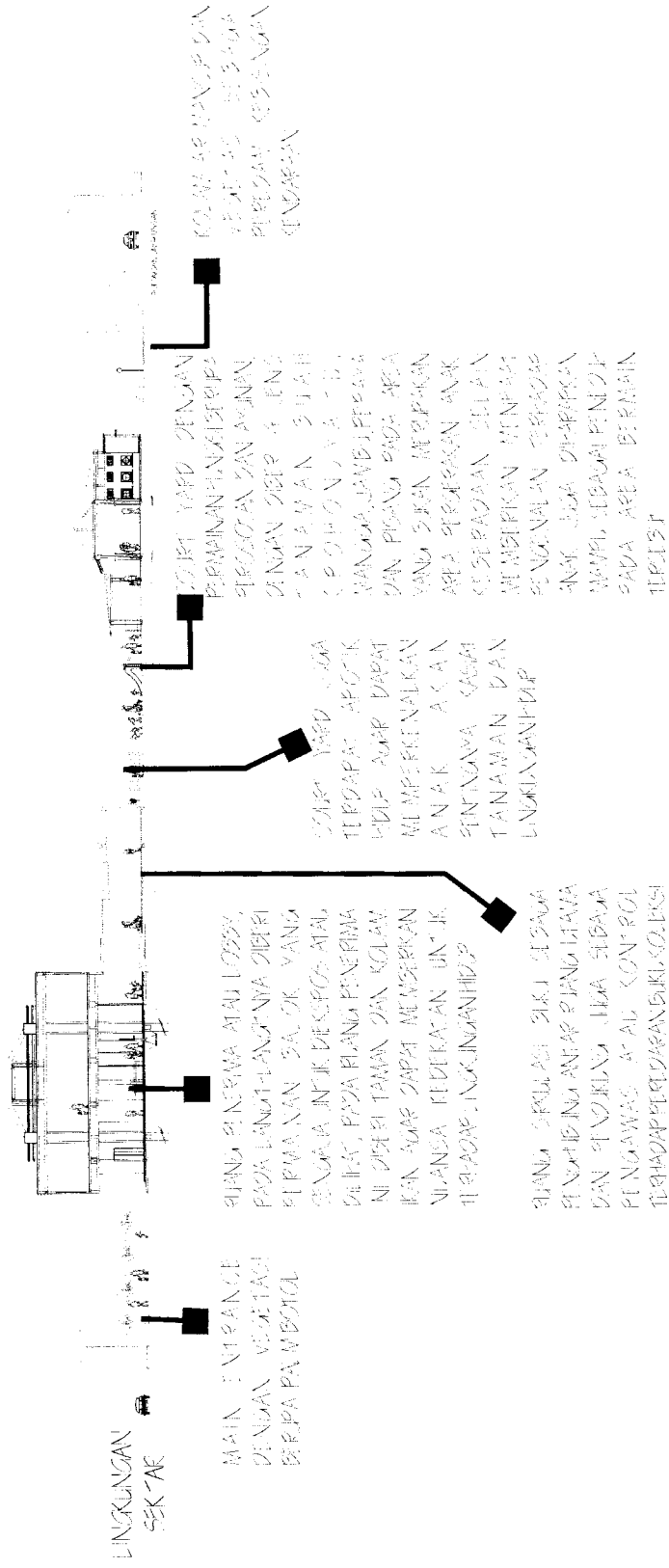
DAN 500 JEMPAH 2000 SAMA SAMA
MEMBERI POLA JEMPAH SEBESAR SEVER
CURVA



93340048

PEMB; IR. H. REVIANTO BS M. ARCH

LAPORAN PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI DYI POTONGAN SITE

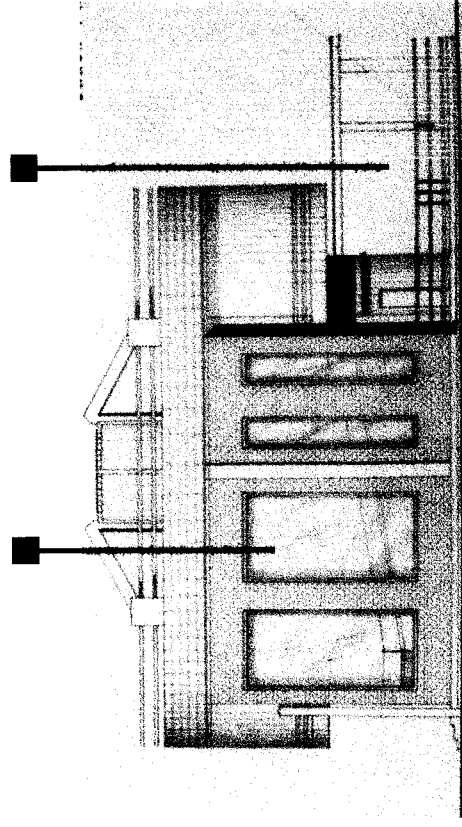


ARIEF JULIANDI
933400418
PEAMB; IR.H.REVIANTO IS M.ARCH

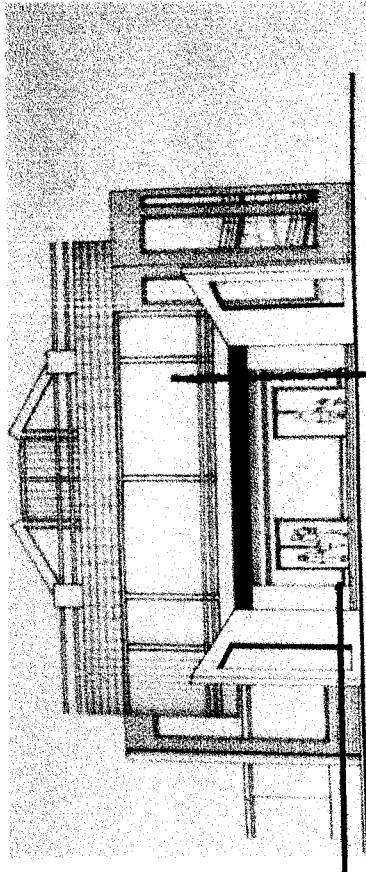
LAPORAN PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY TAMPAK LOBBY

PADA JALUR SIKLUS TANDA DAN
SIMPUL PADA BAHAN BAKU DAN
KAWASAN PERKOTA SERTA
MELAKUKAKAN PENELITIAN

PADA JALUR SIKLUS TANDA DAN
SIMPUL PADA BAHAN BAKU DAN
KAWASAN PERKOTA SERTA
MELAKUKAKAN PENELITIAN



TAMPAK BANGUNAN
SKALA 1:1000



TAMPAK DEPAN LOBBY &
PERMAINAN & KREATIF

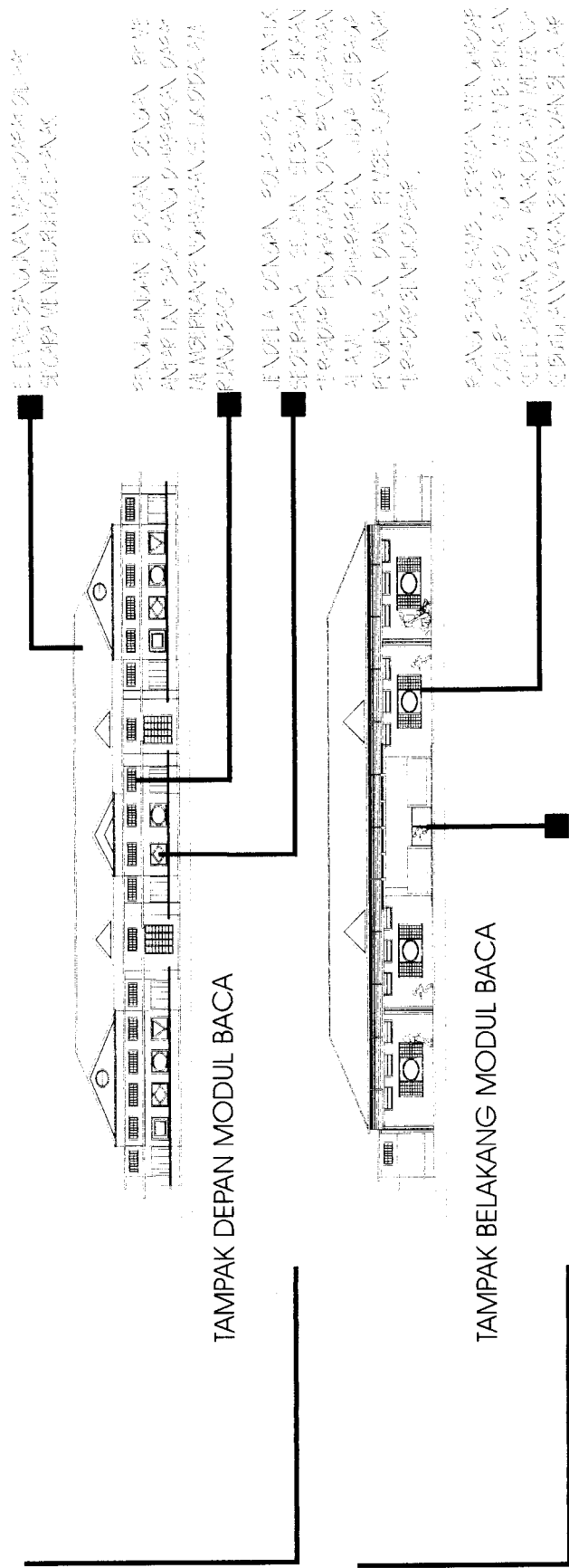
SAYA INGIN MELAKUKAKAN
SUDUT PERMAINAN DAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN

SAYA INGIN MELAKUKAKAN
SUDUT PERMAINAN DAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN
MELAKUKAKAN PENELITIAN

ARDEKOR
RUMAH RUMAH
RUMAH RUMAH
RUMAH RUMAH
RUMAH RUMAH
RUMAH RUMAH
RUMAH RUMAH
RUMAH RUMAH

LAPORAN PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY

T A M P A M P A K M A S A M O D U L B A C A



SEKELUASNYA MAHA SUDAH DI RENCANA
SEKARANG MENJADI PERENCANAAN

PANJANG DAN BUKAN SAMA BANYAK
ANAK DI DIY DAN DI PERENCANAAN
DARI BERKURANGNYA MAHA SUDAH
DI RENCANA

MEMILAI DENGAN SUDAH DI RENCANA
SEKARANG DENGAN SUDAH SUDAH
TERDAPAT PERENCANAAN DAN PERENCANAAN
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
PERENCANAAN DAN PERENCANAAN
TERDAPAT PERENCANAAN

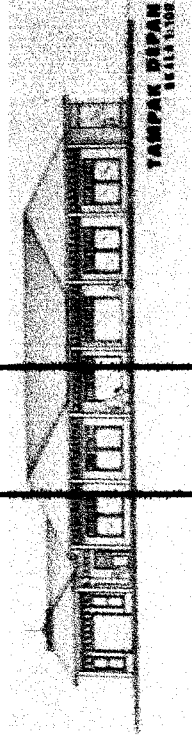
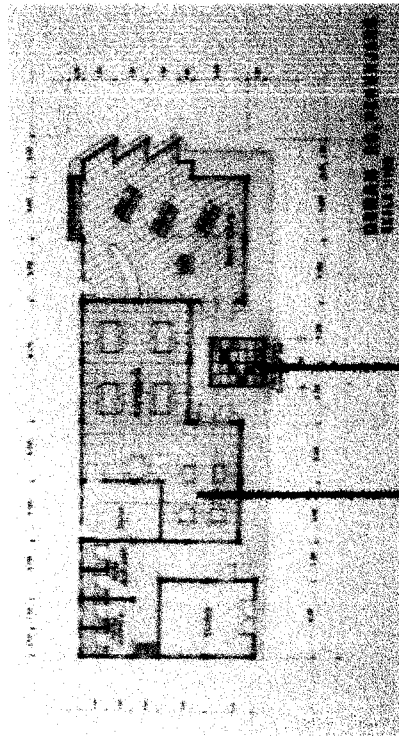
SUDAH SUDAH SUDAH, SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH

TAMPAK DEPAN MODUL BACA

TAMPAK BELAKANG MODUL BACA

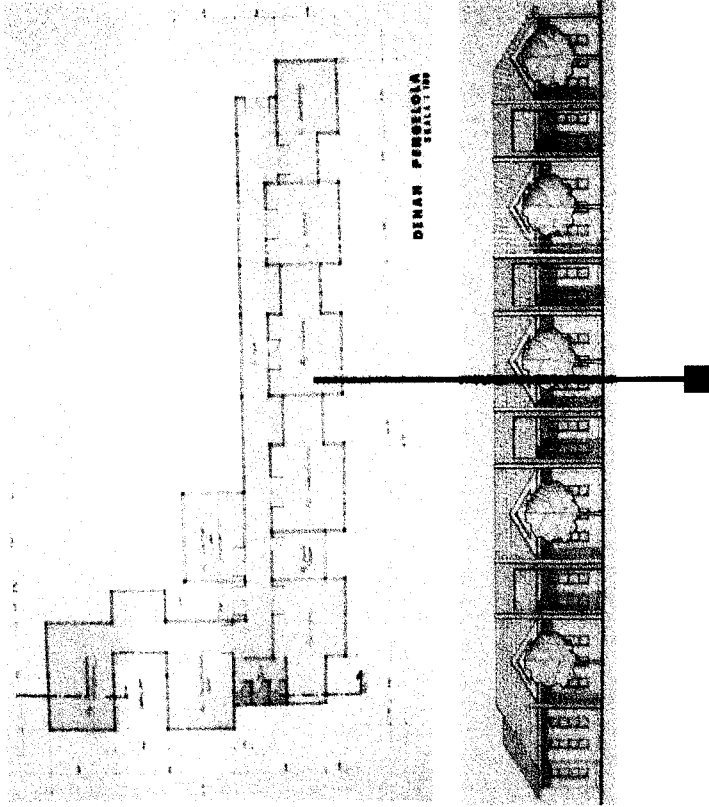
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH
SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH SUDAH

LAPORAN PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY DENAH & TAMPAN MASA PENUNJANG



PERMANAN TUNGGU CARPA
AIR BERADA DI DEPAN MASA
PENUNJANG YANG BERFUNGSI
SEBAGAI SONGS INTRES
TERHADAP MASA DAN AREA
TERSEBUT. PERMAINAN INI
BERUKURAN 7,5 X 5,5 METER
DENGAN LUBAS 7,44 METER
DENGAN SEDAMAN 20CM.

MASA PENUNJANG TERDAPAT DARI BERJANGKI
300X300, KANTIKAPI, MEMPOLA DAN
TOILET, MASA INI SELAIN SEBAGAI BARIER
DAN PEMISAH ANTARA SIKRIL AS
KE KEMASAN DAN PEJAJAN KIRAC
DENGAN CREATAS BERDALAM KAWAJ
KEARAF TAMBIL



MASA PENUNJANG BERADA DI DEPAN TUNGGU CARPA
AIR BERADA TERHADAP MASA PENUNJANG YANG BERFUNGSI
SEBAGAI SONGS INTRES TERHADAP MASA DAN AREA
TERSEBUT. PERMAINAN INI BERUKURAN 7,5 X 5,5 METER
DENGAN LUBAS 7,44 METER DENGAN SEDAMAN 20CM.

ARIF JULIANDI

9331400418

I.R.H.R.E.VIANTO

PEMB

M.A.R.C.H

LAPORAN PERANCANGAN

PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY

(By our group)

TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN

TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN

TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN

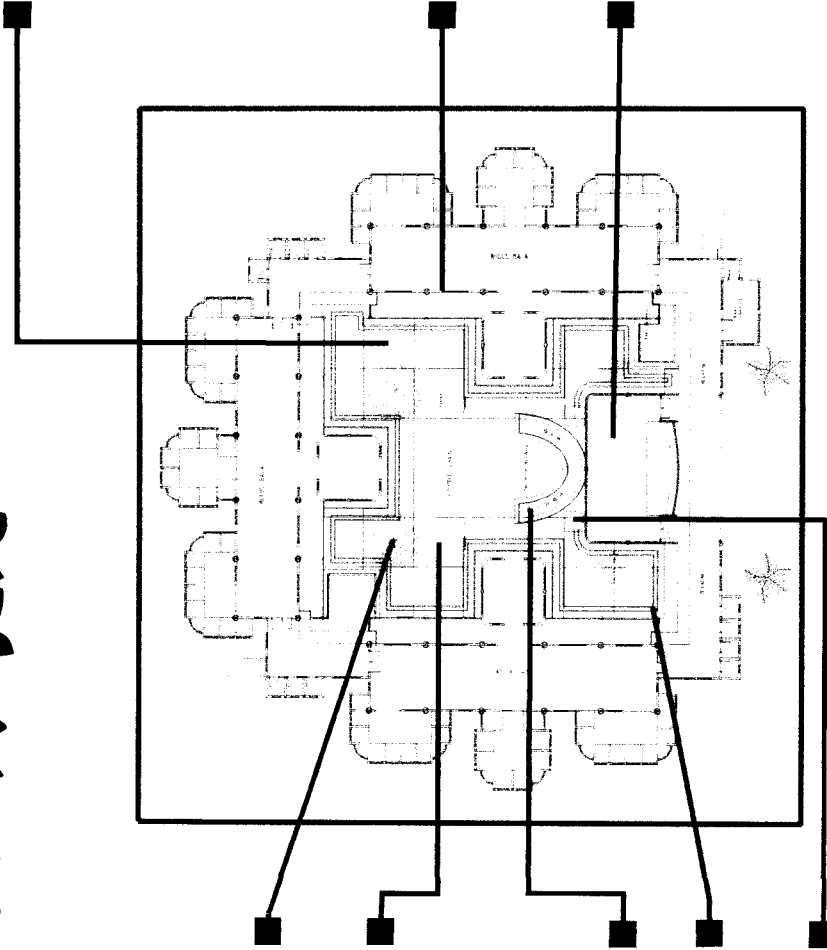
TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN

TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN

TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN

TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN

TERPILIT / LINDI ROPAN BERTI YANI
KUNEN MANGKAP SAMBEL TERANG DAN
SEPAWA ANAK BERHA ATUHE KIRANINA
YANG TERBAK SUDSKANAN BUNANA ARGA
PERMANAN ANJAN DAN PERKUNAN



arif juliaandi
93340048
pemb; ir.h.reviandio b; m.arch



LAPORAN PERANCANGAN

PERUSTAKAAN ANAK DI DIY

LAY OUT FURNITURE MODUL BASA

RUANG BACA KELUARGA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA SAMA BERKUNYU MAMPU LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

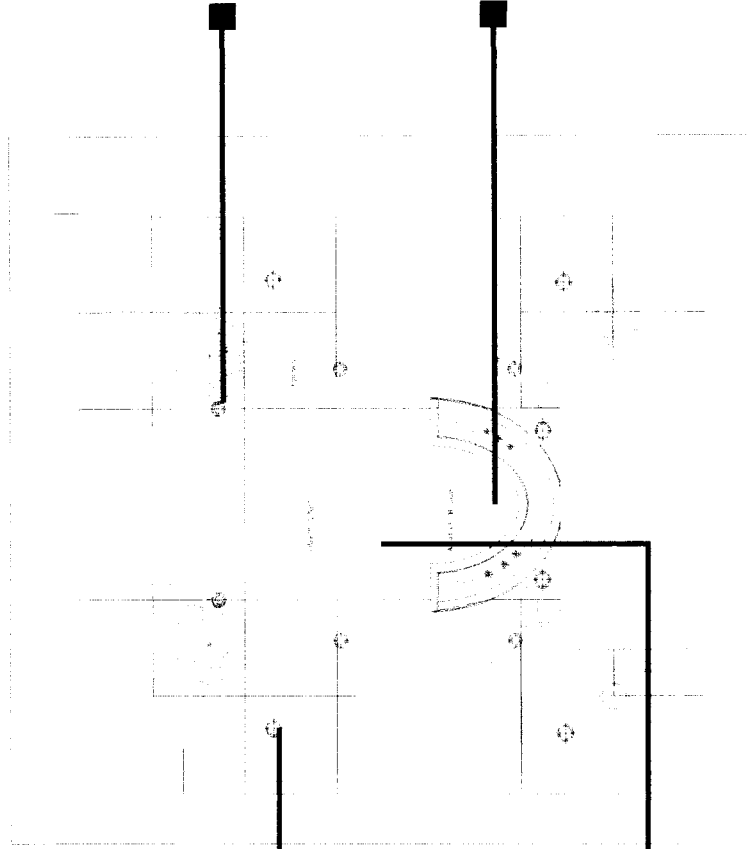
RUANG BACA MELAKUKI LINGKUNGAN YANG MENYERAP DAN MENYERAP ATAU MENYERAP DENGAN PENUNJANGAN DAN PERMUDAHAN

ARIF JULIANDI
93340048
PEMB; IR.H.REVIANTO BS M.ARCH

LAPORAN PERANCANGAN

PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY

LAY OUT TITIK LAMPU COURT YARD



terdapat 6 titik pemasangan titik lampu pada area-area yang akan menjadi area bermain terutama pada area area bermain anak yang di samping itu 6 titik lampu juga akan terdapat pada area area bermain anak. Dengan pemasangan titik lampu ini diharapkan bisa memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak yang bermain di area tersebut.

Pada area taman di court yard juga akan terdapat 6 titik pemasangan titik lampu taman yang akan memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak yang bermain di area tersebut. Pemasangan titik lampu pada area area bermain ini diharapkan bisa memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak yang bermain di area tersebut.

terdapat 6 titik pemasangan titik lampu pada area-area yang akan menjadi area bermain terutama pada area area bermain anak yang di samping itu 6 titik lampu juga akan terdapat pada area area bermain anak. Dengan pemasangan titik lampu ini diharapkan bisa memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak yang bermain di area tersebut.

Pada area taman di court yard juga akan terdapat 6 titik pemasangan titik lampu taman yang akan memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak yang bermain di area tersebut. Pemasangan titik lampu pada area area bermain ini diharapkan bisa memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak yang bermain di area tersebut.

ERIP JULIANDI

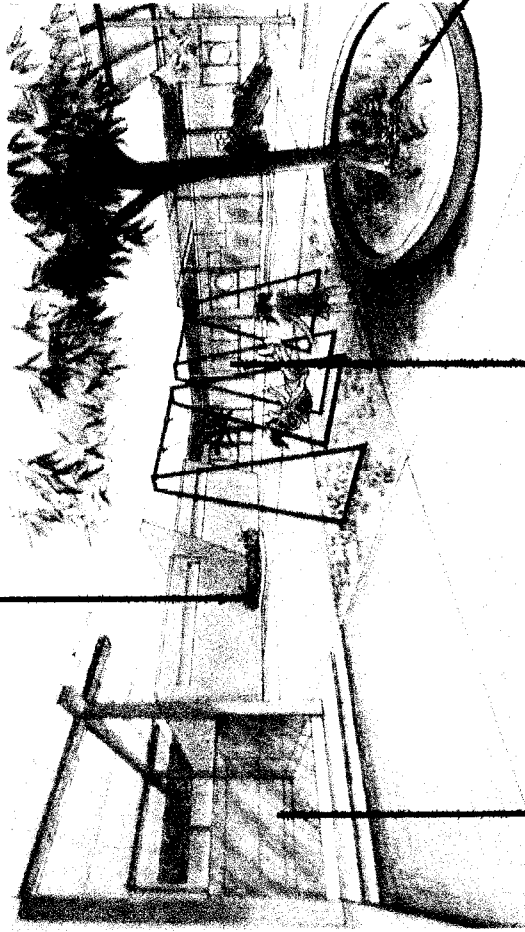
00010040

PEND: IR.H.REVIANTO ES M.ARCH

LAPORAN PERANCANGAN

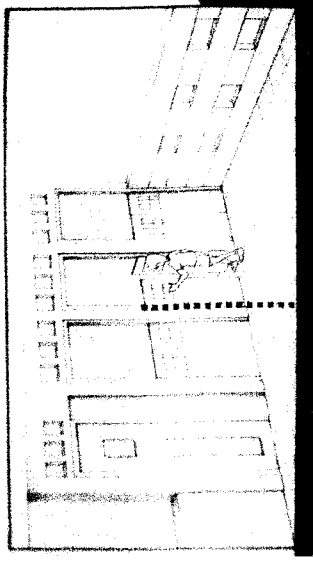
PERPUSTAKAAN ANAK DI DIY EXTERIOR COURT YARD & TOILET

APOTIK HIDUP BERADA PADA ARI YANG AMANATAJUDAK
MENDUANGI AREA PERGERAKAN DAN BERMAIN ANAK
NAMUN DAPAT TERLEKAP APOTIK HIDUP IN DIBERI PADANG
YANG MENDAP DAPAT TERLEKAP SECARA VEJAL NAMA IN
DAPAT USAH DIMASUKI SUDADA JIN MIAL SERAMA-
SAMA SENGAN PERUBAAS ARI AJI SUDIMBING
SUDIMBING



SERANG YANG MENYEROK SUDALAM AREA COURT YARD
N. TERKAT ZEAMARANAN DENGAN MENGGUNAKAN
DINDING KACAM TINGGI 2 METER SEBELUMNYA SAMPAI
MAYADALAH SUDALAM TERDAPATAN DAPAT
MEMERIKAN KEMAMPUAN SAK PENGUNJUK YANG
BERADA DIDALAM SUDALAM TERLEKAP DAN JUGA
SUDALAM SAK.

TERDAPAT JUGA 2 ANJAY PERMAINAN YANG
AYUNAN DAN PEROSTAN YANG BERADA DAPAT
RUMPUT DAPAT SUDALAM SUDALAM SUDALAM
IN. 2 PERMAINAN SADA POLA GERO SUDALAM
DIMASUKI ANAK ANAK DAN BERADA TIA TERLEKAP
MEMPADA AMAN DAPAT MEMPERKURBANAN
PERMAINAN TERLEKAP



PERSPEKTIF TOILET ANAK
& DEWASA

TOILET ANAK BERADA PADA KESAT SUDALAM ANAK
MODAL SADA YANG MUDAP DAPAT SUDALAM DAN
TERLEKAP TERLEKAP ANAK BERADA SUDALAM SUDALAM
KETUMBUHAN DAN MUDAP SUDALAM DAN SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
DAPAT SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
DAPAT SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
DAPAT SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM

SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM
SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM SUDALAM

ARIF JULIANDI
93340048

PEMB; IR.K.REVIYANTO BS M.ARCH

DAFTAR PUSTAKA

- AYAH BUNDA, Republika, Ahad 10 April 2005, *Memfaatkan Alat Permainan Edukatif*.
- D.K. Ching, Francis, *Arsitektur, Bentuk Ruang dan Susunannya*. Jakarta : Penerbit Erlangga, 2000
- Graves, Michael, *Building and Projects 1966-1981*, Rizzoli International Publications, Inc. New York : 1982
- Haryati, Inne, *Fasilitas Anak Pra-sekolah Terpadu di Yogyakarta : Perancangan Ruang Luar dan Ruang Dalam Melalui Pendekatan Studi Lay-out untuk Mencapai Keterpaduan Ruang*. Yogyakarta: Skripsi Sarjana Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia, 2002
- Heimsath, Clovis, *Arsitektur dari Segi Prilaku: Menuju Proses Perancangan yang Dapat di Jelaskan*. Bandung: Penerbit Intermatra, 1989
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1991
- Hilal, Muhammad, *Pengembangan Perpustakaan Sekolah*. Makalah Seminar, Yogyakarta, 1994
- Handayani, R., *Perpustakaan Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta : Suasana Ruang yang Memberikan Kenyamanan Gerak Sesuai dengan Karakteristik Anak yang Aktif dan Dinamis*. Yogyakarta: Skripsi Sarjana Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia,
- Kartono, Kartini Dr., *Psikologi Anak*., Psikologi Perkembangan, Bandung: Penerbit Mandar Madju, 1995
- Krier, Rob, *Komposisi Arsitektur*, Penerbit Erlangga (2001)
- L., Zulkifli. Drs., *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 1986
- Mönks, F.J, Knoers, A.M.P., & Haditono, Siti Rahayu., *Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2002

- Nugroho, Wahyu., *Perancangan Ulang Perpustakaan Umum Kodya Surakarta : Penekanan Perpustakaan sebagai Layanan Informasi yang Edukatif dan Rekreatif*. Yogyakarta : Skripsi Sarjana Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia, 1996
- Prasetyo, Anton Budi, *Pusat Bermain Anak Usia Pra-sekolah : Tata Ruang dan Citra Bangunan Atas Dasar Karakteristik dan Perkembangan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta : Skripsi Sarjana Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia, 2000
- Patmonodewo, Soemiarti. Dr., *Pendidikan Anak Pra-sekolah*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta, 2003
- Rachman, E., *Lingkungan Fisik dan Pendidikan Anak*. Majalah Asri no 61, 88
- REMAJA, Republika, Ahad 3 April 2005, *Wajah Perpustakaan Kita; Ada yang Minim Ada yang Canggih*.
- Tri R., Gatot, OPINI, Surabaya Post, *Perpustakaan Menuju Masyarakat Baru* 14 September 2000
- Suptandar, Pamudji.J., *Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Djambatan, 1999
- Todd, Kim W. *Tapak, Ruang dan Struktur*. Bandung: Intermatra, 1987