

LAPORAN TUGAS AKHIR

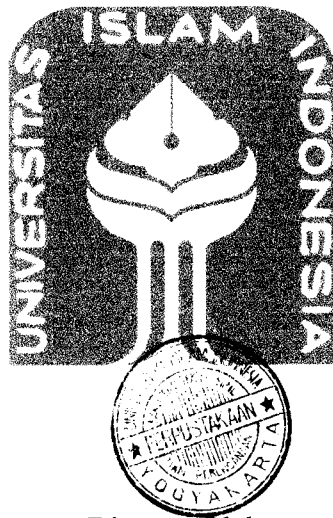
PERPUSTAKAAN FTSP
HADIAH/BEI
TGL. TERIMA : 2 Maret 2007
NO. JUDUL : 00 2312
NO. INV. : 52000 2312001
NO. INDUK. :

PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

Penekanan pada Perancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar yang Imajinatif

CHILDREN'S LIBRARY AT YOGYAKARTA

Emphasis on Imaginative Interior and Exterior Design



Disusun Oleh:

FERDIAN TRI ANGGORO

01 512 031

Dosen Pembimbing:

IR. HASTUTI SAPTORINI, M. ARCH

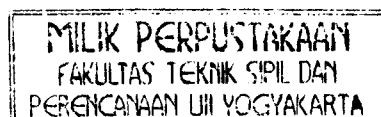
JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2006



LEMBAR PENGESAHAN

PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

Penekanan pada Perancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar yang Imajinatif

CHILDREN'S LIBRARY AT YOGYAKARTA

Emphasis on Imaginative Interior and Exterior Design

Disusun Oleh:

FERDIAN TRI ANGGORO

01 512 031

**Tugas akhir ini telah diseminarkan di Yogyakarta
tanggal 21 Juli 2006**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



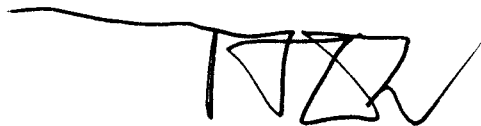
IR. HASTUTI SAPTORINI, M. ARCH

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



IR. HASTUTI SAPTORINI, M. ARCH

PRAKATA



Assalamualaikum Wr. Wb

Tiada sesuatu yang layak untuk diungkapkan selain sembah dan sujud syukur ke hadapan Allah Azza Wa Jalla atas limpahan rahmat serta nikmat iman dan Islam sehingga saya dapat menyelesaikan karya kecil ini. Shalawat dan salam senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam penuh kegelapan menuju alam yang terang benderang.

Tulisan ini adalah salah satu bagian kecil dari kehidupan saya yang membutuhkan proses yang cukup panjang. Sebuah proses yang tentunya tidak akan berhasil tanpa adanya pengaruh serta pelajaran dari orang-orang di sekitar saya. Oleh karena itu, saya ingin menghaturkan terima kasih kepada:

1. Ir. Hastuti Saptorini, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP-UII dan dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, waktu dan semangat demi kelancaran tugas akhir ini.
2. Ir. Endy Marlina, MT, selaku dosen penguji yang sudah memberikan masukan dan kritikan untuk kesempurnaan tugas akhir.
3. Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch yang telah memberikan ide-ide kreatifnya untuk mewarnai karya ini.
4. Seluruh dosen Jurusan Arsitektur FTSP-UII yang sudah memberikan ilmunya selama hampir 5 tahun.
5. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Bambang Eriyanto dan Ibu Sri Hartuti, atas segala kasih sayang, doa serta pengorbanan hingga saya mendapatkan gelar sarjana ini.
6. Kakakku tercinta, Mbak Winna & keluarga, Mbak Luly & keluarga serta adikku tersayang, Evan.
7. Yang tercantik, Ela, atas semua cinta, kesabaran, pengertian, perhatian dan semangat.

PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA
Penekanan pada Perancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar yang Imajinatif

CHILDREN'S LIBRARY AT YOGYAKARTA
Emphasis on Imaginative Interior and Exterior Design

Disusun Oleh:

FERDIAN TRI ANGGORO

Dosen Pembimbing:

IR. HASTUTI SAPTORINI, M. ARCH

ABSTRAK

Buku adalah jendela dunia, jendela untuk belajar, melihat dan meraih ilmu pengetahuan yang jumlahnya tak terbatas. Dengan membaca buku dapat membawa anak ke bagian dunia mana pun yang diinginkannya. Selain itu anak juga dapat berimajinasi sesuai dengan pikiran mereka. Namun sayangnya, masih banyak anak-anak yang membutuhkan wadah untuk menampung, mewujudkan dan mengembangkan imajinasi terutama bagi mereka yang berasal dari masyarakat kurang mampu. Hal tersebutlah yang menjadi alasan dirancangnya Perpustakaan Anak di Yogyakarta., di mana nantinya diharapkan kebutuhan anak akan bermain dan belajar untuk dapat mengembangkan imajinasi dapat tercukupi. Konsep perpustakaan ditekankan pada perancangan ruang dalam dan ruang luar yang imajinatif. Imajinatif yang tercipta merupakan perpaduan dari dua elemen arsitektural yaitu warna dan bentuk. Variasi dan permainan warna digunakan untuk membangun keingintahuan anak yang dapat memicu rasa ketertarikan. Perpaduan berbagai macam bentuk geometri dasar merupakan salah satu strategi untuk membangkitkan imajinasi sesuai dengan pikiran masing-masing anak.

Skematik desain diarahkan untuk menggali rancangan-rancangan yang mampu menciptakan ruang dalam dan ruang luar yang imajinatif. Pada awalnya perpustakaan anak ini terbentuk dari 1 massa bangunan yang berpola radial, yang terdiri dari ruang pendidikan (belajar dan bermain), ruang pengelola (administrasi), ruang kepastakaan dan ruang servis. Penggunaan massa berpola radial tersebut merupakan analogi dari sifat imajinasi anak. Anak masuk pada satu titik tengah kemudian anak bebas mencari dan memilih ruang-ruang yang menjari di sekelilingnya sesuai dengan imajinasi dan jalan pikirannya masing-masing.

Pada tahap pengembangan, desain mengalami perubahan dan telah menghasilkan konsep akhir dari perancangan ruang dalam dan ruang luar yang imajinatif. Penerapan konsep imajinatif diwujudkan dengan memadukan bentuk persegi yang dirotasikan 45° sehingga tercipta gubahan massa yang terlihat patah-patah dan dinamis sehingga dapat membangun keingintahuan dan imajinasi anak. Penggunaan warna-warna yang cerah dan kontras pada bangunan akan menimbulkan ketertarikan pada anak. Penggunaan berbagai macam bentuk geometri pada elemen bukaan akan terlihat lebih imajinatif. Penggunaan furniture dengan berbagai variasi bentuk dan warna untuk memicu rasa imajinasi pada anak. Penggunaan atap kubah dan limasan sebagai variasi bentuk atap akan dapat menambah referensi imajinasi bagi anak. Selain itu, penataan landscape dengan variasi pohon dan elemen taman seperti kolam air, batu, kursi taman, lampu taman, walk stone, jalan setapak yang semuanya dipadukan dengan cantik akan dapat menimbulkan suasana yang kondusif untuk berimajinasi ketika anak-anak belajar dan bermain di luar ruangan.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
PRAKATA	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
KONSEP	
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Pengertian judul	1
1.2 Latar belakang Permasalahan	2
1.2.1 Pentingnya Pendidikan Usia Dini dan Kebutuhan Perpustakaan Anak	2
1.2.2 Pentingnya Membaca Bagi Anak	6
1.2.3 Pentingnya Bermain Bagi Anak	8
1.2.4 Dunia Imajinasi Adalah Dunia Anak	10
1.2.5 Perpustakaan Anak yang Imajinatif	10
1.3 Identifikasi Proyek	11
1.3.1 Nama Proyek	11
1.3.2 Lokasi dan Kondisi Eksisting Site	11
1.4 Rumusan Masalah	13
1.4.1 Permasalahan Umum	13
1.4.2 Permasalahan Khusus	13
1.5 Tujuan dan Sasaran	13
1.5.1 Tujuan	13
1.5.2 Sasaran	14
1.6 Lingkup Pembahasan	14
1.6.1 Lingkup Pembahasan Arsitektural	14

1.6.2 Lingkup Pembahasan Non Arsitektural	14
1.7 Metode Pembahasan	14
1.7.1 Identifikasi Masalah	14
1.7.2 Pengumpulan Data	14
1.7.3 Analisa Permasalahan	15
1.8 Sistematika Penulisan	15
1.9 Keaslian Penulisan	16
1.10 Kerangka Pola Pikir	17
BAB II. TINJAUAN FAKTUAL DAN TEORITIS	18
2.1 Tinjauan Umum Perpustakaan Anak	18
2.1.1 Pengertian	18
2.1.2 Fungsi	18
2.1.3 Tujuan	18
2.1.4 Lingkup Pelaku dan Lingkup Pelayanan	19
2.1.5 Sistem Pelayanan	19
2.1.6 Waktu Operasional Pelayanan	19
2.1.7 Status Kepemilikan dan Pengelolaan	20
2.2 Bentuk Kegiatan dan Kebutuhan Anak	21
2.2.1 Bentuk Kegiatan Anak	21
2.2.2 Bentuk Kebutuhan Anak	21
2.3 Pendidikan dan Pengetahuan Anak	22
2.3.1 Jenis Pendidikan Anak	22
2.3.2 Sumber Pengetahuan Anak	22
2.3.3 Materi Ilmu Pengetahuan Anak	23
2.3.4 Proses Belajar Anak	23
2.4 Membaca pada Anak	24
2.4.1 Tingkat Kemampuan Membaca Anak	24
2.4.2 Minat Membaca Anak	25
2.5 Bermain pada Anak	26
2.5.1 Tahapan Perkembangan Bermain pada Anak	26
2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak	27
2.5.3 Kegiatan Bermain Anak	29

2.6 Karakteristik Anak	30
2.6.1 Karakter Fisik Anak	30
2.6.2 Karakter Psikologis Anak	30
2.7 Perkembangan Anak	31
2.7.1 Perkembangan Kognitif	32
2.7.2 Perkembangan Jasmani dan Psikomotorik	32
2.7.3 Perkembangan Sosial dan Kepribadian	33
2.8 Tinjauan Teoritis Bentuk	34
2.9 Tinjauan Teoritis Warna	35
2.10 Studi Kasus	37
2.10.1 Book Monster	37
2.10.2 TK & Play Group Budi Mulia DUA	37
2.10.3 Hasil Studi Kasus	39
BAB. III ANALISA PERMASALAHAN	41
3.1 Analisa Jenis Kegiatan	41
3.2 Analisa Pelaku Kegiatan	42
3.3 Analisa Alur Kegiatan	43
3.4 Analisa Besaran Ruang Anak	45
3.5 Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang	50
BAB. IV KONSEP PERENCANAAN	51
4.1 Konsep Dasar Fungsi Bangunan	51
4.2 Konsep Fasade Bangunan	51
4.3 Konsep Orientasi	53
4.4 Konsep Gubahan Massa	54
4.5 Konsep Zoning Massa	55
4.6 Konsep Sirkulasi	55
SKEMATIK DESAIN	
BAB. V SKEMATIK DESAIN	56
Konsep Imajinatif	56
Konsep Gubahan Massa	57

Skema Sirkulasi Ruang Luar	59
Skema Sirkulasi Ruang Dalam	60
Skema Zoning Massa	61
Skema Program Ruang	62
Skema Denah Lt. 1	64
Skema Denah Lt. 2	65
Skema Denah Basement	66

PENGEMBANGAN DESAIN

BAB. VI PENGEMBANGAN DESAIN	67
6.1 Pengembangan Orientasi dan Zona Ruang	67
6.2 Pengembangan Gubahan Massa	68
6.3 Pengembangan Denah	68
6.3.1 Denah Lantai 1	68
6.3.1.1 Zona Perpustakaan	68
6.3.1.2 Zona Pengelola	69
6.3.1.3 Zona Servis	70
6.3.2 Denah Lantai 2	71
6.3.2.1 Zona Perpustakaan	71
6.3.2.2 Zona Pengelola	72
6.4 Pengembangan Tampak	72
6.5 Penataan Landscape	73
6.6 Penataan Interior	74
6.7 Perspektif Eksterior	75

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------	-----------

LAMPIRAN	78
-----------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana perpustakaan anak	6
Gambar 2. Bermain rumah-rumahan	8
Gambar 3. Lokasi site terpilih	11
Gambar 4. View dari Jl. Sukonandi I (utara)	12
Gambar 5. View dari Jl. Sukonandi (timur)	12
Gambar 6. View dari Jl. Sukonandi II (selatan)	12
Gambar 7. View dari Jl. Sukonandi II (barat)	12
Gambar 8. Suasana Jl. Sukonandi II yang tenang	12
Gambar 9. Suasana Jl. Sukonandi cukup ramai	12
Gambar 10. Sifat bentuk segitiga	34
Gambar 11. Sifat bentuk bujursangkar	34
Gambar 12. Sifat bentuk lingkaran	34
Gambar 13. Warna biru	35
Gambar 14. Warna hijau	35
Gambar 15. Warna kuning	35
Gambar 16. Warna coklat	35
Gambar 17. Warna orange	36
Gambar 18. Warna abu-abu	36
Gambar 19. Warna putih	36
Gambar 20. Warna hitam	36
Gambar 21. Suasana ruang kelas play group	38
Gambar 22. Suasana ruang kelas TK	38
Gambar 23. Suasana taman bermain	38
Gambar 24. Suasana taman bermain	38
Gambar 25. Konsep orientasi massa bangunan	54
Gambar 26. Konsep gubahan massa	54
Gambar 27. Konsep zoning massa	55
Gambar 28. Konsep sirkulasi	55
Gambar 29. Skema konsep imajinatif	56
Gambar 30. Skema konsep gubahan massa	57

Gambar 31. Skema konsep gubahan massa	58
Gambar 32. Skema sirkulasi ruang luar	59
Gambar 33. Skema sirkulasi ruang dalam	60
Gambar 34. Skema zoning massa	61
Gambar 35. Skema denah lt. 1	64
Gambar 36. Skema denah lt. 2	65
Gambar 37. Skema denah basement	66
Gambar 38. Pola organisasi grid	67
Gambar 39. Orientasi dan zoning site	67
Gambar 40. Pengembangan gubahan massa	68
Gambar 41. Denah lt. 1 zona perpustakaan	69
Gambar 42. Denah lt. 1 zona pengelola	70
Gambar 43. Denah zona servis	70
Gambar 44. Denah lt. 2 zona perpustakaan	71
Gambar 45. Denah lt. 2 zona pengelola	72
Gambar 46. Tampak depan	73
Gambar 47. Tampak samping kiri	73
Gambar 48. Landscape pada taman bagian tengah	73
Gambar 49. Suasana interior perpustakaan anak umur 3-6 tahun	74
Gambar 50. Suasana interior perpustakaan anak umur 6-9 tahun	74
Gambar 51. Suasana interior perpustakaan anak umur 6-9 tahun	75
Gambar 52. Suasana interior perpustakaan anak umur 9-12 tahun	75
Gambar 53. Suasana interior perpustakaan anak umur 9-12 tahun	75
Gambar 54. Suasana interior perpustakaan anak umur 9-12 tahun	75
Gambar 55. Perspektif eksterior depan	75
Gambar 56. Perspektif eksterior belakang	75
Gambar 57. Perspektif eksterior samping kiri	76
Gambar 58. Perspektif eksterior samping kanan	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase status tenaga kerja di Propinsi DIY	4
Tabel 2. Jumlah penduduk berdasarkan hasil sensus Susenas	5
Tabel 3. Jumlah perpustakaan menurut jenisnya dan kabupaten/ kota di Prop. DIY	5
Tabel 4. Karakter fisik anak usia 2-6 tahun	30
Tabel 5. Karakter fisik anak usia 6-12 tahun	30
Tabel 6. Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan pendidikan	50
Tabel 7. Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan kepastakaan	51
Tabel 8. Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan administrasi	51
Tabel 9. Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan servis	52
Tabel 10. Rekapitulasi kebutuhan dan besaran ruang	53
Tabel 11. Program ruang	62
Tabel 12. Program ruang	63

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Kerangka pola pikir	17
Diagram 2. Susunan organisasi pengelola	20
Diagram 3. Alur kegiatan anak	43
Diagram 4. Alur kegiatan orang tua	43
Diagram 5. Alur kegiatan kepala perpustakaan	43
Diagram 6. Alur kegiatan tenaga administrasi	44
Diagram 7. Alur kegiatan pustakawan	44
Diagram 8. Alur kegiatan tenaga pengajar	44
Diagram 9. Alur kegiatan tenaga kesehatan	45
Diagram 10. Alur kegiatan tenaga servis	45

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Perpustakaan

Perpustakaan adalah suatu tempat berupa ruangan atau gedung yang berisi buku-buku atau bahan lain untuk bacaan, studi, dan referensi.¹

Perpustakaan merupakan himpunan bahan-bahan tertulis dan tercetak ataupun grafis lainnya (termasuk film, slide, rekaman fonografi, dan tape) yang diatur untuk digunakan.²

Anak

Anak diartikan sebagai manusia yang masih kecil.³

Perkembangan anak dapat dibagi menjadi beberapa tahapan:⁴

Masa bayi : usia 0 sampai akhir tahun kedua.

Awal masa kanak-kanak : usia 3 sampai 6 tahun (usia pra-sekolah).

Akhir masa kanak-kanak : usia 6 sampai 12 tahun (usia sekolah).

Yogyakarta

Batasan wilayah.

Perancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar

Aktivitas merencanakan suatu wadah yang ada di dalam dan luar bangunan.⁵

Imajinatif

Mempunyai (menggunakan, memperlihatkan) imajinasi.⁶

¹ The Random House Dictionary of The English Language.

² Encyclopedia Britanica, 1968, hal. 1031.

³ W.J.S Poerwadarmainta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1976, hal. 38.

⁴ Edy Gustian, Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah, Puspa Swara, 2001, hal. 1.

⁵ Munandar Mucharam, Pusat Kreativitas Anak di Yogyakarta, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UII, Yogyakarta, 2004.

⁶ ibid 3, hal. 375.

Berdasarkan pengertian di atas maka pengertian judul :

Perpustakaan Anak di Yogyakarta, Penekanan Pada Perancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar Yang Imajinatif adalah :

Suatu tempat berupa ruangan atau gedung yang berisi himpunan bahan-bahan tertulis, tercetak, maupun grafis, atau bahan pendukung lainnya yang diatur untuk digunakan sebagai bacaan, studi, referensi, maupun sebagai sarana bermain dan kegiatan pendukung lainnya bagi anak berusia 3 sampai 12 tahun sehingga dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan perancangan ruang dalam dan ruang luar yang imajinatif yang berlokasi di Yogyakarta.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

1.2.1 Pentingnya Pendidikan Usia Dini dan Kebutuhan Perpustakaan Anak

Kebutuhan anak akan pendidikan sangatlah penting sebagai bekal dasar anak untuk memasuki kehidupan. Pembinaan dan pembimbingan anak harus dimulai sedini mungkin. Pada tahapan usia inilah yang paling berpengaruh terhadap kemajuan perkembangan kecerdasan anak, karena pada periode ini diletakkan dasar struktur perilaku yang paling kompleks sepanjang kehidupan anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada usia 4 tahun, anak telah mencapai 50% dari tingkat kecerdasan dan mendekati usia 8 tahun mencapai 80%. Setelah periode usia itu, usaha apapun pendidikan hanya meningkatkan kecerdasan sebesar 10% saja.⁷

Dalam teori empirisme, menyatakan bahwa perkembangan seorang individu akan ditentukan oleh empirinya atau pengalaman-pengalamannya yang diperoleh selama perkembangan fisik dan mental individu itu.⁸

Seorang psikolog, Dr. Kartono Kartini menyatakan bahwa "Pribadi seorang dewasa selalu dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu khususnya di masa kanak-kanak."⁹

⁷ Sambutan Prof. Darji Darmodiharjo, SH, pada Hari Anak Indonesia 17 Juni 1983, di Istana Anak-Anak TMII Jakarta.

⁸ Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, Andi Offset, Yogyakarta, 1997.

⁹ Dr. Kartono Kartini, Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan), CV. Mandar Maju, Bandung, 1990.

Kebutuhan anak akan pendidikan oleh kebanyakan orang tua diserahkan sepenuhnya hanya pada pendidikan formal (play group, taman kanak-kanak, sekolah dasar). Padahal terkadang pendidikan formal masih belum mampu mencukupi seluruh kebutuhan belajar dan bermain anak dalam rangka meningkatkan perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif mereka. Hal tersebut terlebih dikarenakan keadaan fasilitas penunjang yang masih terbatas.

Menurut Depdikbud dan Depdagri, bahwa pendidikan kanak-kanak yang saat ini ada di Indonesia ternyata masih jauh dari ideal. Keadaan di lapangan menunjukkan apa yang diharapkan (di bidang pendidikan) di dalam Garis-garis Besar Haluan Negara yang dituangkan dalam Repelita, belum dapat diwujudkan oleh semua jenjang dan jenis pendidikan di seluruh Indonesia, khususnya di jenjang pendidikan pra-sekolah dan sekolah dasar. Hal tersebut menurut pengamatan Depdikbud dan Depdagri dikarenakan kondisi lingkungan, ruangan, dan peralatan yang belum memenuhi syarat.¹⁰

Fenomena yang terjadi di masyarakat sekarang ini adalah makin bergesernya peran orang tua, khususnya ibu dalam pembinaan dan pembimbingan anak. Orang tua sibuk mencari nafkah sementara anak-anak diasuh oleh orang lain, pembantu atau *baby sitter*.¹¹ Karena kurang mendapat pembimbingan dari orang tuanya, dikhawatirkan anak dalam perkembangannya kurang mengalami kemajuan atau bahkan mungkin dapat mengarah ke hal-hal yang negatif.

Menurut data statistik tahun 2004, jumlah penduduk di Propinsi DIY adalah sebesar 3.220.808 orang.¹² Sebanyak 55,71% wanita di Yogyakarta bekerja, hanya 17 lebih rendah dari prosentase pria bekerja yaitu sebesar 72,98%. Sementara hanya 21,98% wanita yang menjadi ibu rumah tangga serta mencurahkan seluruh waktunya untuk mengurus anak-anaknya.¹³

¹⁰ Depdikbud kerjasama Depdagri, *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar*, hal. 3.

¹¹ Dr. Hj. Endang Ariadi Suwarno, *Menjamurnya TK Indikasi Orang Tua Kian Sibuk*, Kompas, 12 Agustus 2000.

¹² DIY Dalam Angka 2004, BPS Propinsi DIY.

¹³ *ibid* 12.

Tabel 1. Persentase Status Tenaga Kerja di Propinsi DIY

Status Tenaga Kerja	Pria	Wanita	Pria & Wanita
Angkatan kerja	78,12	61,87	69,84
Bekerja	72,98	55,71	64,18
Mencari pekerjaan	5,14	6,16	5,66
Bukan angkatan kerja	21,88	38,13	30,16
Sedang sekolah	14,29	11,91	13,08
Mengurus rumah tangga	2,28	21,98	12,31
Lainnya	5,31	4,24	4,77
Jumlah	100,00	100,00	100,00

Sumber : Statistik Kesejahteraan Rakyat 2003, BPS Propinsi DIY

Dalam Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VIII pasal 5, menyebutkan bahwa salah satu sumber belajar yang amat penting tetapi bukan satu-satunya adalah perpustakaan yang memungkinkan para tenaga kependidikan dan peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan dengan membaca bahan pustaka yang mengandung ilmu pengetahuan yang diperlukan. Sehingga dapat dikatakan bahwa perpustakaan mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar.¹⁴

Menyangkut fasilitas perpustakaan khususnya perpustakaan anak, Yogyakarta sebagai Kota Pelajar, secara kualitas dan kuantitas belum memiliki perpustakaan anak yang benar-benar representatif dan memenuhi persyaratan. Perpustakaan SD di Yogyakarta - yang diibaratkan sebagai perpustakaan anak - ternyata belum memenuhi standar representatif sehingga belum dapat mendukung maksimal perkembangan anak.

Menurut data statistik tahun 2004, jumlah anak-anak di Propinsi DIY yang berumur 0-14 tahun sebesar 696.992.¹⁵ Sedangkan jumlah perpustakaan SD di Propinsi DIY sebesar 2004 buah.¹⁶ Jika perpustakaan SD diibaratkan sebagai perpustakaan anak, maka terlihat jumlah perpustakaan SD yang belum sebanding dengan jumlah anak-

¹⁴ Muhammad Hilal, Makalah Seminar Pengembangan Perpustakaan Sekolah, Yogyakarta, 1994.

¹⁵ ibid 12.

¹⁶ ibid 12.

anak, sehingga dikhawatirkan anak-anak akan kurang mengalami kemajuan dalam perkembangannya jika hanya mengandalkan pelajaran dan pengalaman hidup dari pendidikan formalnya.

Tabel 2. Jumlah Penduduk Berdasarkan Hasil Susenas
Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Propinsi DIY

Usia	Laki-laki	Perempuan	Total
0-4	112.341	112.302	224.643
5-9	119.018	111.672	230.690
10-14	117.671	123.998	241.659
14-19	139.628	129.641	269.269
20-24	183.106	165.656	348.762
25-30	116.681	122.187	238.868
>30	795.976	870.931	1.666.917
Total	1.584.421	1.636.387	3.220.808

Sumber : Susenas 2004, BPS Propinsi DIY

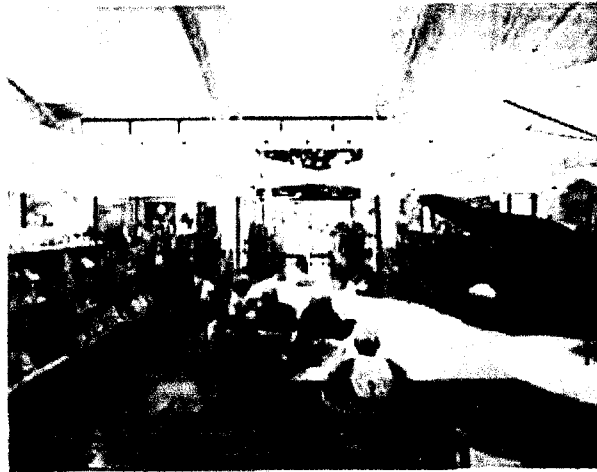
Tabel 3. Jumlah Perpustakaan Menurut Jenisnya
dan Kabupaten/ Kota di propinsi DIY

Jenis Perpst.	K.Progo	Bantul	G.Kidul	Sleman	Kota Yk	Prop.DIY	Total
1. Desa	88	75	144	86	45	-	438
2. Umum	1	1	1	1	1	1	6
3. Dept.	3	3	3	3	3	25	40
4. Sekolah	374	590	648	711	412	-	2735
a. SD	281	448	518	522	235	-	2004
b. SLTP	73	94	98	108	59	-	432
c. SLTA	19	39	31	52	49	-	190
d. PT	1	9	1	29	69	-	109
Total	466	669	796	801	461	26	3219

Sumber : Perpustakaan Nasional Propinsi DIY 2004

Dengan melihat fenomena-fenomena tersebut di atas, maka keberadaan perpustakaan anak di Yogyakarta yang representatif dan memenuhi persyaratan sebagai wadah belajar dan bermain non formal akan memiliki peranan yang cukup penting dalam rangka untuk mendukung kemajuan perkembangan anak.

1.2.2 Pentingnya Membaca Bagi Anak



Gb.1. Suasana perpustakaan anak

Buku adalah jendela dunia; jendela untuk belajar, melihat, dan meraih ilmu pengetahuan yang jumlahnya tak terbatas. Dengan membaca buku dapat membawa anak ke bagian dunia mana pun yang diinginkannya. Dengan membaca buku dapat melatih anak untuk berimajinasi dan mengembangkan akal pikirnya. Semakin banyak kisah-kisah yang dibaca anak berarti semakin banyak pula rencana, fakta-fakta, dan solusi yang didapat sehingga anak akan mampu menghadapi berbagai macam situasi dalam hidupnya.

Jika disadari, buku merupakan investasi masa depan. Buku adalah jendela ilmu pengetahuan yang bisa membuka cakrawala sang anak. Dibanding media pembelajaran audiovisual, buku lebih mampu mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi anak-anak karena membuat otak lebih aktif mengasosiasikan simbol dengan makna.¹⁷

¹⁷ Sri Sultan Hamengku Buwono X, Catatan Budaya; Jogja Book Fair (JBF) dan Budaya Membaca Buku, Kompas, 18 September 2005.

Salah satu faktor yang membuat anak cerdas, kreatif, berhasil, dan sukses dalam melakukan berbagai kegiatan adalah dengan membaca buku. Dengan membaca buku akan memberi nilai tambah bagi anak saat mereka belajar dan bermain, sehingga dalam proses tumbuh kembang dapat meningkat ke arah yang lebih maju. Menurut Dr C Edward Coffey, seorang peneliti dari Henry Ford Health System, bahwa salah satu pendidikan termurah adalah dengan membaca buku.. Dengan membaca buku anak terhindar dari penyakit demensia atau cepat pikun. Demensia merupakan penyakit yang merusak jaringan otak. Dari membaca buku dapat menciptakan semacam lapisan penyangga yang melindungi dan mengganti perubahan sel otak.¹⁸

Minat membaca yang tinggi sangat penting. Kesuksesan pendidikan anak sangat bergantung pada seberapa besar minat membaca. Minat membaca yang rendah mempengaruhi kemampuan anak didik dan secara tidak langsung berakibat pada rendahnya daya saing mereka dalam percaturan internasional dunia pendidikan. Sejarah belum pernah mencatat ada orang pintar, hebat dan ‘besar’ yang tidak banyak membaca.¹⁹ Orang-orang yang berpengaruh di Indonesia pada masa lalu, seperti Bung Karno, Bunga Hatta dan Adam Malik, ternyata hari-harinya di waktu kanak-kanak tidak pernah lepas dari membaca buku. Dari kegemaran membaca buku tersebut, beliau-beliau kemudian menjadi ‘orang besar’ pada masanya.

Untuk dapat menjadikan anak memiliki kegemaran membaca memang tidak semudah membalikkan telapak tangan. Kegemaran membaca pada anak tidak akan tumbuh secara otomatis, tapi harus melalui latihan dan pembiasaan. Menumbuhkan kebiasaan membaca buku harus dibiasakan sejak dini. Keluarga terutama orang tua sangat dominan dalam perkembangan minat baca anak. Pepatah Inggris mengatakan “*we first make our habits, then our habits make us*”. Sebuah watak akan muncul, bila kita membentuk kebiasaan terlebih dahulu. Artinya, bila orang tua ingin anaknya mempunyai kegemaran membaca buku, maka membaca buku perlu dibiasakan sejak kecil, di samping perlunya keteladanan dari orang tua sendiri. Mereka akan gemar membaca jika melihat orang tua atau anggota keluarga lain di rumah sering membaca buku, koran, atau majalah. Selain peranan orang tua, guru atau pengajar juga berperan penting dalam menumbuhkan minat baca pada anak. Para pengajar hendaknya selalu

¹⁸ ibid 17.

¹⁹ Ahmad Bukhori, Menciptakan Generasi Literat, Pikiran Rakyat, 26 Maret 2005.

memberikan dorongan moral kepada orang tua dan anak akan pentingnya membaca buku bagi perkembangan anak. Demikian pula kepada pustakawan, penulis, dan penerbit buku diharapkan agar selalu produktif dan inovatif dalam menciptakan dan menerbitkan buku-buku anak yang bermutu.

1.2.3 Pentingnya Bermain Bagi Anak



Gb. 2. Bermain rumah-rumahan

Dunia anak-anak merupakan sebuah dunia yang dipenuhi oleh luapan-luapan imajinasi, fantasi, dan keceriaan. Dunia anak-anak tidak dapat terlepas dari kegiatan bermain. Bermain adalah wahana belajar dan rekreasi bagi anak. Kegiatan bermain merupakan bentuk aktualisasi diri yang diperlukan oleh anak. Kegiatan bermain anak akan selalu berkembang sesuai dengan benda-benda yang ada di sekitarnya serta berdasarkan pengamatan atau analisa anak terhadap lingkungannya. Anak akan belajar memahami kehidupan melalui proses bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan/ aktifitas yang dikerjakan dengan jalan gerakan, perbuatan tertentu, dalam suasana bebas, yang mendatangkan rasa puas, gembira, serta tidak mengharapkan hasil tertentu.²⁰

²⁰ Prof. Dr. Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Depdikbud, hal. 6.

Prof. Dr. Fawzia Aswin Hadis menyatakan beberapa kriteria bermain antara lain:²¹

1. Bermain merupakan kegiatan pribadi yang dimotivasi oleh kepuasan yang melekat pada kegiatan itu sendiri, dan tidak diatur oleh kebutuhan dasar dan tuntutan sosial.
2. Anak lebih tertarik pada kegiatan bermain itu sendiri daripada upaya untuk mencapai hasil, keberhasilan hanyalah merupakan bagian dari kegiatan itu sendiri dan anak melakukannya secara spontan.
3. Kegiatan bermain dapat menggunakan benda-benda yang telah dikenal ataupun mengeksplorasi benda-benda baru yang belum dikenalnya.
4. Bermain merupakan kegiatan yang agak terbebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar dan aturan yang muncul masih dapat diubah sesuai keinginan anak.

Permainan memiliki fungsi yaitu:²²

1. Sarana bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.
2. Sebagai alat pendidikan non formal, anak dapat mengukur kemampuan serta potensinya sendiri.
3. Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak jujur serta loyal.
4. Dalam bermain anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniahnya dengan sungguh-sungguh, berguna untuk memupuk sikap serius dan bersungguh-sungguh pada usia dewasa kelak

Dengan bermain dapat menimbulkan ketajaman pikiran dan kekuatan kemauan. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengekspresikan dorongan-dorongan imajinasi dan kreatifnya. Permainan anak-anak membiasakan diri berfikir riil, menghilangkan rasa mudah putus asa serta mampu dengan lebih tegas mengoreksi segala kesalahan atau kekurangan pada diri sendiri. Bermain mendidik anak untuk tetap berjuang sampai tercapai tujuannya serta mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan berbagai masalah. Dengan bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan penyesuaian diri dengan tiap-tiap

²¹ Prof. Dr. Fawzia Aswin Hadis, Makalah Menyiapkan Pendidikan Anak Usia TK Menyongsong Era Globalisasi, Jakarta, 30 Agustus 1997.

²² ibid 9.

keadaan baru pada anak sehingga anak dapat lebih mudah mengenali nilai-nilai sosial yang berkembang di masyarakat.

1.2.4 Dunia Imajinasi Adalah Dunia Anak

Anak bukanlah orang dewasa yang kecil sebab anak adalah pribadi yang unik dan khas. Dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa. Dunia anak adalah dunia yang sarat dengan imajinasi-imajinasi. Pikiran anak tidak dapat terlepas dari imajinasi. Anak-anak menganggap semua hal apapun dapat diselesaikan dengan mudah, karena mereka tidak memikirkan bagaimana cara penyelesaiannya tetapi mereka hanya berpikir sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak sangat senang berkhayal karena jalan pikiran mereka menganggap bahwa segala sesuatu bahkan yang tidak nyata sekalipun dapat terjadi di dunia ini. Hampir segala sesuatu yang ada di sekitar mereka, dapat secara ajaib diubah dalam imajinasi anak menjadi dunia menurut khayalannya. Sebagai contoh, anak dapat mengimajinasikan pipa karton sebagai sebuah teleskop, pengeras suara, senjata, dan sebagainya. Seorang anak juga dapat mengibaratkan sepotong kayu sebagai sebuah pedang, tongkat, atau pistol.

1.2.5 Perpustakaan Anak Yang Imajinatif

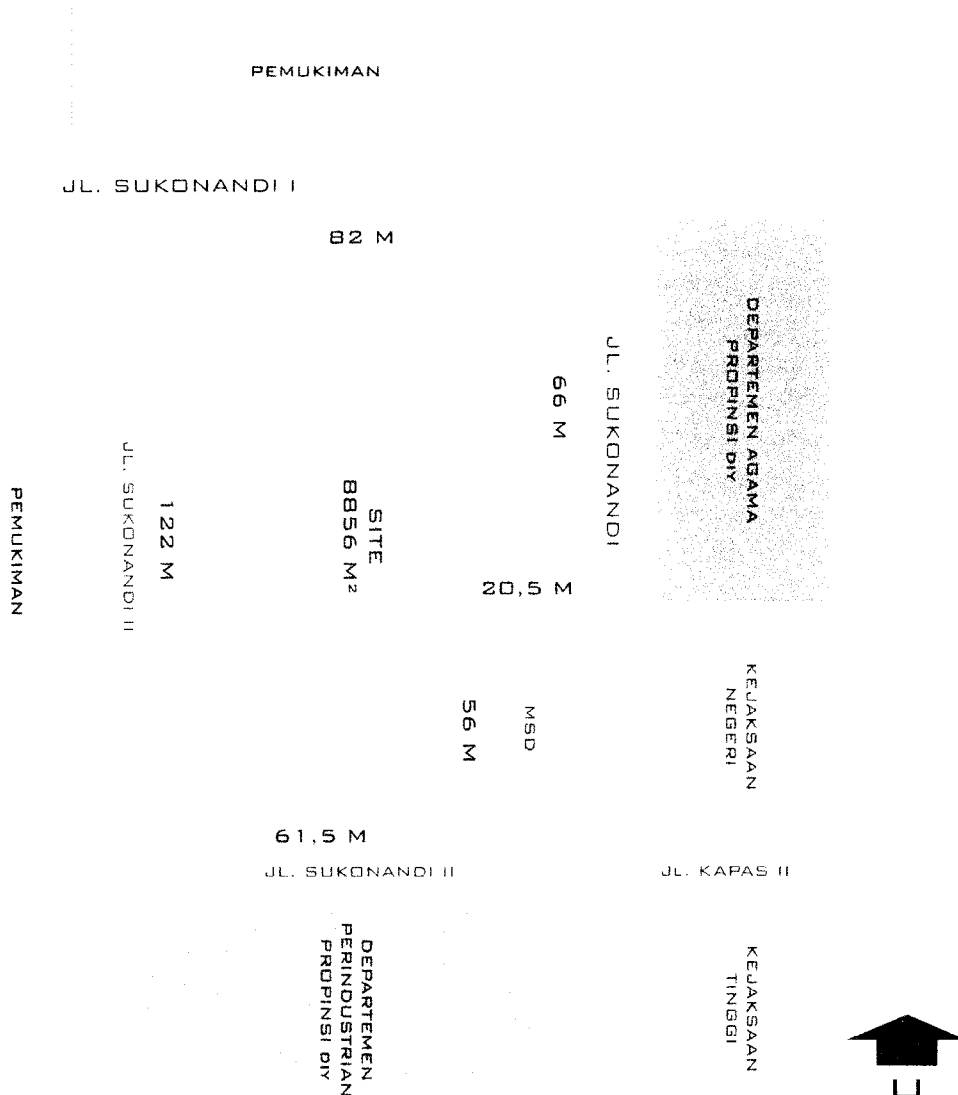
Perpustakaan anak sebagai wadah kegiatan belajar dan bermain dalam rangka untuk mengembangkan imajinasi anak, tentunya harus dapat mendukung terbentuknya suasana ruang perpustakaan yang imajinatif, sehingga perkembangan imajinasi anak dari waktu ke waktu dapat mengalami kemajuan yang maksimal. Pemilihan material, komposisi warna ruangan, pengaturan skala dan proporsi ruangan, penggunaan furniture dan aksesoris ruangan, pengaturan cahaya, perencanaan taman dan sebagainya harus dapat membentuk ruang dalam dan ruang luar perpustakaan yang mendukung kemajuan perkembangan imajinasi anak.

1.3 Identifikasi Poyek

1.3.1 Nama Proyek

Perpustakaan Anak di Yogyakarta

1.3.2 Lokasi dan Kondisi Eksisting Site



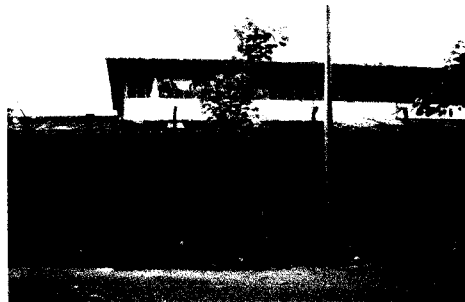
Gb. 3. Lokasi Site Terpilih



Gb. 4. View dari Jl. Sukonandi I (utara)



Gb. 5. View dari Jl. Sukonandi (timur)



Gb. 6. View dari Jl. Sukonandi II (selatan)



Gb. 7. View dari Jl. Sukoinandi II (barat)



Gb. 8. Suasana Jl. Sukonandi II yang lengang



Gb. 9. Suasana Jl. Sukonandi cukup ramai

- Lokasi site berada di Jalan Sukonandi II Kotamadya Yogyakarta.
- Site memiliki luas sebesar 8856 m².
- Site memiliki batasan-batasan sebagai berikut :
 - sebelah utara : Jalan Sukonandi I
 - sebelah timur : Jalan Sukonandi dan Kampus MSD
 - sebelah selatan : Jalan Sukonandi II
 - sebelah barat : Jalan Sukonandi II

- Site merupakan lahan dari sebuah gudang besar (sebelah selatan) dan lahan dari beberapa rumah penduduk (sebelah utara). Secara keseluruhan site memiliki kondisi tanah yang stabil.
- Lingkungan sekitar site, di sebelah barat dan utara berupa pemukiman padat penduduk. Sedangkan di sebelah timur dan selatan terdapat beberapa kantor instansi pemerintahan. Tak jauh di sebelah timur juga terdapat beberapa sekolah, diantaranya yaitu TK Negeri 2 Yogyakarta dan SD Muhammadiyah Sukonandi, selain itu juga terdapat kantor Departemen Pendidikan. Kondisi lalu-lintas sekitar site, di sebelah selatan dan barat masih sepi sedangkan di sebelah utara dan timur sudah cukup ramai.
- Hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan site antara lain :
 - Site terletak di kawasan pemukiman padat penduduk sehingga akan mudah dijangkau oleh anak-anak.
 - Site terletak dekat dengan fasilitas pendidikan sehingga diharapkan dapat mendukung keberadaan perpustakaan anak..
 - Site telah memiliki jaringan infrastruktur yang lengkap dan memadai.
 - Site memiliki kondisi fisik lahan (tanah) yang baik dan stabil.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perancangan perpustakaan anak yang mampu mewadahi kegiatan belajar dan bermain untuk dapat mendukung kemajuan perkembangan anak?

1.4.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep perancangan ruang dalam dan ruang luar perpustakaan anak yang imajinatif sehingga dapat membangun dan meningkatkan imajinasi anak.

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

Mendapatkan konsep perancangan perpustakaan anak yang mampu mewadahi kegiatan belajar dan bermain untuk dapat mendukung kemajuan perkembangan anak.

1.5.2 Sasaran

Mendapatkan konsep perancangan ruang dalam dan ruang luar perpustakaan anak yang imajinatif sehingga dapat membangun dan meningkatkan imajinasi anak.

1.6 Lingkup Pembahasan**1.6.1 Lingkup Pembahasan Arsitektural**

- Pembahasan mengenai kebutuhan ruang (yang meliputi jenis, jumlah, besaran dan persyaratan ruang), macam kegiatan, organisasi ruang, zoning area, pola sirkulasi, gubahan massa, struktur bangunan, dan sistem utilitas.
- Pembahasan mengenai perancangan tata ruang dalam dan tata ruang luar yang imajinatif.

1.6.2 Lingkup Pembahasan Non Arsitektural

- Pembahasan mengenai bentuk dan jenis pendidikan dan pengetahuan anak.
- Pembahasan mengenai bentuk dan jenis permainan anak.
- Pembahasan mengenai karakter fisik dan psikologis anak.
- Pembahasan mengenai perkembangan fisik dan psikologis anak.

1.7 Metode Pembahasan**1.7.1 Identifikasi Masalah**

Metode pembahasan dimulai dengan pengungkapan masalah yaitu bagaimana merancang ruang dalam dan ruang luar perpustakaan anak yang imajinatif sehingga dapat membangun dan meningkatkan imajinasi anak.

1.7.2 Pengumpulan Data

- Survey lapangan (data primer)
Melakukan survey langsung untuk mengamati dan melakukan pemotretan terhadap obyek fisik bangunan perpustakaan anak, bentuk dan jenis belajar dan bermain anak, perilaku pengguna bangunan, serta aktifitas yang terjadi di dalam perpustakaan, yang akan digunakan sebagai data primer.
- Studi literature (data sekunder)

Mencari data-data sekunder melalui skripsi mahasiswa, buku-buku referensi, majalah, brosur, internet yang berkaitan dengan perpustakaan anak, yang akan digunakan sebagai data sekunder.

- **Wawancara atau interview**

Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung yang berkaitan dengan perpustakaan anak.

1.7.3 Analisa Permasalahan

Melakukan pengolahan terhadap data dan informasi yang telah diperoleh kemudian menerapkannya pada konsep perancangan.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, kerangka pola pikir, keaslian penulisan, dan identifikasi proyek.

BAB II Tinjauan Faktual Dan Teoritis

Berisi tinjauan umum perpustakaan anak, bentuk kegiatan dan kebutuhan anak, pendidikan dan pengetahuan anak, membaca pada anak, bermain pada anak, karakteristik anak, perkembangan anak, tinjauan bentuk, tinjauan ruang, tinjauan sirkulasi, tinjauan ruang dalam dan ruang luar perpustakaan anak, dan studi kasus.

BAB III Analisa Permasalahan

Berisi tentang analisa untuk mencari pemecahan permasalahan, berupa: analisa kegiatan, analisa kapasitas perwadahan, analisa tata ruang dalam, analisa tata ruang luar, analisa sirkulasi, analisa site, analisa bentuk dan penampilan bangunan, analisa sistem struktur, dan analisa sistem utilitas.

BAB IV Konsep Perencanaan Dan Perancangan

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan berupa: konsep perencanaan lokasi dan site, konsep bentuk dan penampilan bangunan, konsep tata ruang dalam, konsep tata ruang luar, konsep sirkulasi, konsep besaran ruang, konsep sistem struktur, dan konsep sistem utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literatur atau referensi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran data yang digunakan sebagai referensi pendukung penulisan tugas akhir.

1.9 Keaslian Penulisan

Penulisan tugas akhir “Perpustakaan Anak di Yogyakarta” ini berbeda dengan beberapa tugas akhir yang mengangkat perpustakaan dan anak yang menjadi referensi oleh penulis, antara lain:

1. Retno Handayani, 2001, Perpustakaan Anak di Yogyakarta, Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
Penekanan: suasana ruang yang memberikan kenyamanan gerak sesuai dengan karakteristik anak yang aktif dan dinamis.
2. Fatma Dwi Ernawati, 2004, Perpustakaan Anak di Yogyakarta, Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
Penekanan: perancangan perpustakaan yang sesuai dengan karakteristik sifat anak.
3. Sinta Dewi, 1989, Perpustakaan Anak-anak di Yogyakarta, Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Gadjah Mada.
Penekanan: suasana di dalamnya dan daya tarik bagi anak-anak sesuai dengan karakteristik anak yang pada dasarnya berbeda dengan orang dewasa.
4. Munandar Mucharam, 2004, Pusat Kreativitas Anak di Yogyakarta, Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
Penekanan: perancangan ruang luar dan ruang dalam melalui pendekatan terhadap perkembangan fisik dan non fisik anak usia pra-sekolah.

1.10 Kerangka Pola Pikir

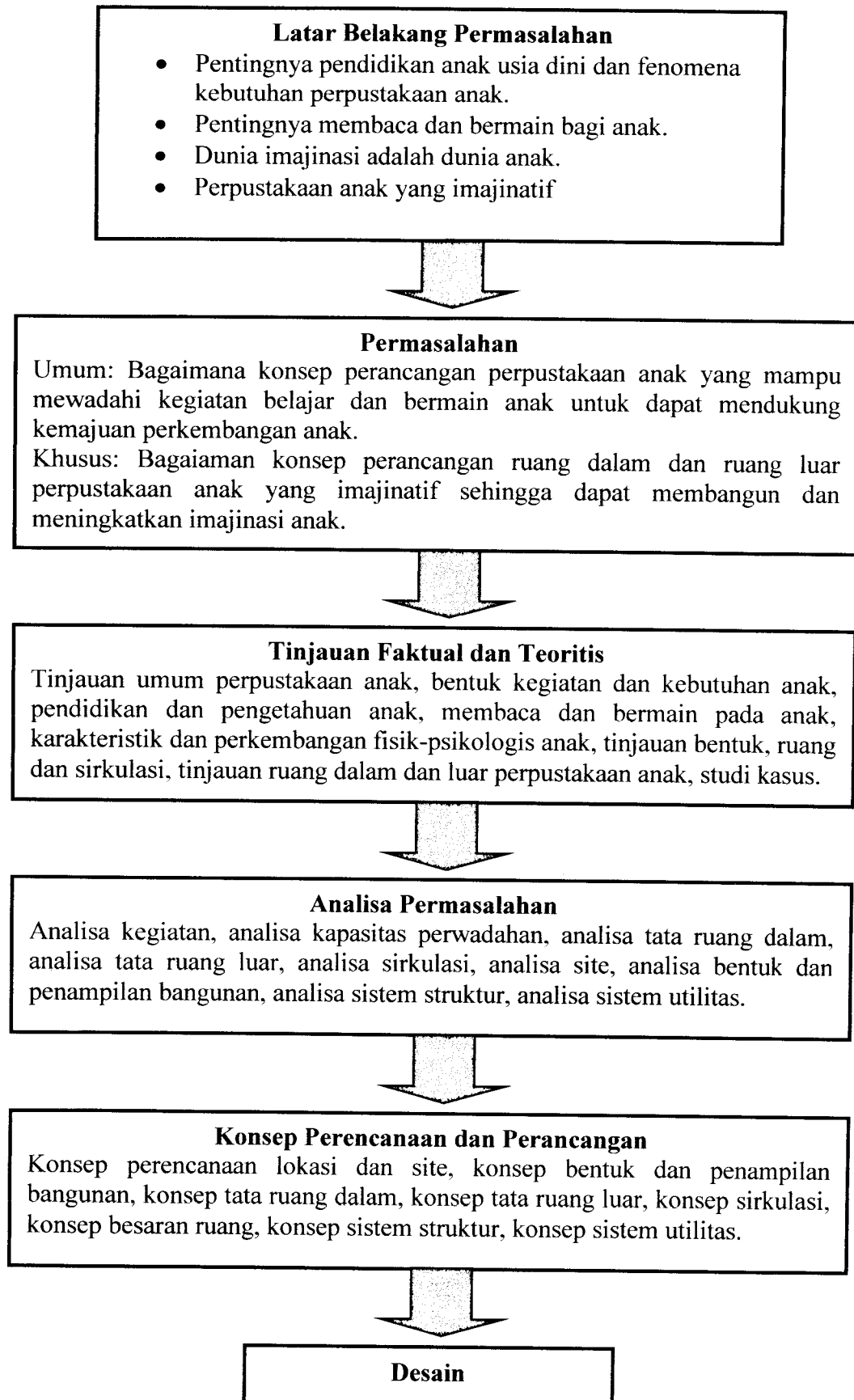


Diagram 1. Kerangka Pola Pikir

BAB II

TINJAUAN FAKTUAL DAN TEORITIS

2.1 Tinjauan Umum Perpustakaan Anak

2.1.1 Pengertian

Perpustakaan anak adalah perpustakaan khusus, yang melayani masyarakat umum dengan tingkatan usia yang lebih spesifik yaitu tingkatan usia anak-anak. Perpustakaan anak merupakan suatu wadah pemenuhan kebutuhan pendidikan anak pada usia dini secara non formal, yang diharapkan dapat mendukung kemajuan perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif pada anak. Perpustakaan anak ini merupakan suatu tempat yang terkondisi untuk kegiatan dan kebutuhan anak-anak yang didukung oleh bahan pustaka, alat bermain dan fasilitas lain yang sesuai dengan karakteristik anak. Di perpustakaan ini, anak dapat belajar, bermain dan bersosialisasi untuk menambah pelajaran dan pengalaman sebagai bekal untuk kehidupan selanjutnya. Program pembelajaran di perpustakaan anak ini tidak terikat dengan suatu kurikulum pendidikan tertentu.

2.1.2 Fungsi

Perpustakaan anak sebagai suatu wadah yang terkondisi untuk kegiatan dan kebutuhan anak memiliki fungsi antara lain:

- Memberikan kegiatan dan sarana belajar secara non formal kepada anak agar dapat melatih anak untuk berimajinasi dan mengembangkan akal pikirnya.
- Memberikan kegiatan dan sarana bermain untuk dapat melatih dan meningkatkan dorongan-dorongan aktualisasi diri dan kreativitas pada anak.
- Memberikan bimbingan dan arahan pada orang tua untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilannya dalam mengenal anak.

2.1.3 Tujuan

Tujuan dari perpustakaan anak ini adalah untuk mendorong kemajuan perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif pada anak sebagai bekal untuk memasuki kehidupan selanjutnya.

2.1.4 Lingkup Pelaku dan Lingkup Pelayanan

Perpustakaan anak ini merupakan perpustakaan yang hanya melayani kegiatan dan kebutuhan anak dengan tingkatan usia pra sekolah (3-6 tahun) dan usia sekolah (6-12 tahun). Selain itu, perpustakaan ini juga mengakomodasi kebutuhan dan kegiatan orang dewasa yang berkompeten yaitu pengelola perpustakaan dan orang tua/pengasuh anak.

2.1.5 Sistem Pelayanan

Perpustakaan anak ini menggunakan sistem pelayanan terbuka untuk buku koleksi non referensi dengan pertimbangan:

- Anak dapat lebih bebas dalam mencari dan memilih buku sesuai dengan keinginan mereka dan anak tidak perlu menggunakan katalog.
- Adanya kesempatan menggunakan buku atau bahan informasi sebanyak mungkin.
- Dengan memilih dan menggunakan buku secara bebas dan sesuai dengan keinginan mereka dapat menimbulkan dan meningkatkan daya rangsang anak untuk membaca.
- Lebih menyenangkan melihat-lihat buku secara langsung dan jika buku yang dikehendaki tidak ada di tempat, anak dapat langsung memilih buku yang lain sebagai gantinya.

Walaupun dikhawatirkan jika menggunakan sistem pelayanan terbuka, buku referensi akan rusak karena adanya kemungkinan anak masih belum mampu memperlakukan buku dengan layak, namun sistem pelayanan buku referensi tetap menggunakan sistem terbuka dengan pertimbangan:

- Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya memperlakukan buku dengan layak.
- Sebagai sarana belajar bagi anak agar dapat merawat buku.

2.1.6 Waktu Operasional Pelayanan

Kegiatan operasional pelayanan di perpustakaan anak ini terbagi menjadi:

1. Kegiatan membaca koleksi.

Hari : Senin - Sabtu dan Minggu
Jam : Senin - Sabtu : 09.00 - 17.00
Minggu : 08.00 - 17.30
Istirahat : 12.00 - 13.00

2. Kegiatan belajar (untuk anak usia sekolah 6-12 tahun)

Hari : Senin - Sabtu

Jam : 15.00 - 17.00

3. Kegiatan pelayanan peminjaman dan pengembalian koleksi.

Hari : Senin - Sabtu dan Minggu

Jam : Senin - Sabtu : 09.00 - 15.00

Minggu : 08.00 - 15.30

Istirahat : 12.00 - 13.00

4. Kegiatan bermain

Hari : Senin - Sabtu dan Minggu

Jam : Senin - Sabtu : 09.00 - 17.00

Minggu : 08.00 - 17.30

2.1.7 Status Kepemilikan dan Pengelolaan

Perpustakaan anak ini dikelola oleh Dinas Pendidikan Propinsi DIY bekerja sama dengan LSM, dengan peraturan-peraturan yang mengikat bagi anggotanya. Dana operasionalnya berasal dari Dinas Pendidikan, iuran anggota, dan bantuan dari pihak lain (donatur).

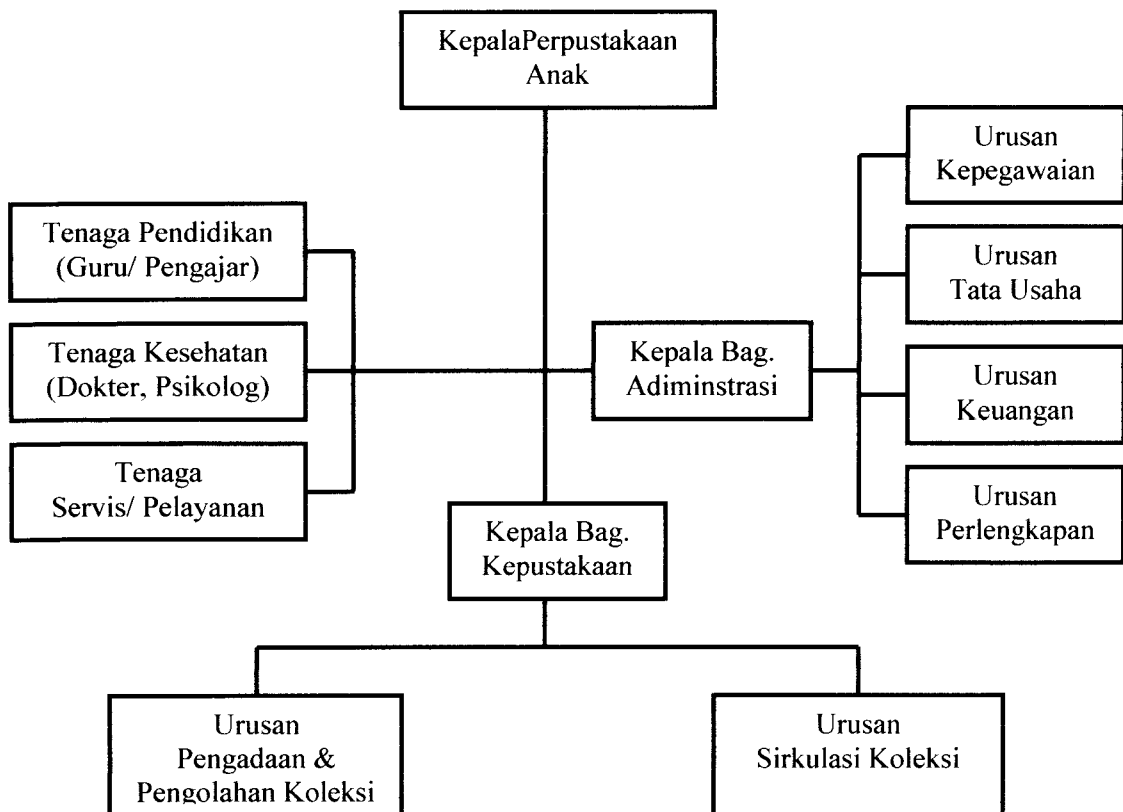


Diagram 2. Susunan Organisasi Pengelola

2.2 Bentuk Kegiatan dan Kebutuhan Anak

2.2.1 Bentuk Kegiatan Anak

Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak secara umum, yaitu:²³

- **Kegiatan fisik**, meliputi kegiatan anak yang menggunakan pergerakan (motorik) seperti: melompat, berlari, berayun, meluncur, guling-gulingan, berpetualang, dan lain-lain.
- **Kegiatan tenang**, meliputi kegiatan anak yang menggunakan pemikiran (intelektual) seperti : belajar, membaca buku, bermain boneka, berkhayal, dan lain sebagainya.
- **Kegiatan seni**, meliputi kegiatan anak yang banyak menggunakan bakat seni yang mereka miliki seperti : menggambar/ melukis, membaca puisi, menyanyi, menari, dan lain-lain.

2.2.2 Bentuk Kebutuhan Anak

Kebutuhan seorang anak pada umumnya adalah berupa:²⁴

- **Kebutuhan fisiologis-organik**

Yang termasuk di dalamnya adalah kebutuhan akan makanan, air, dan oksigen yang sangat vital untuk melangsungkan hidup yang menyebabkan timbulnya dorongan yang menuntut untuk bertingkah laku dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya.

- **Kebutuhan psikis**

Kebutuhan ini tidak berwujud dan biasanya dianggap sebagai kebutuhan sekunder namun tidak kalah pentingnya dengan kebutuhan yang pertama. Bahkan kebutuhan yang kedua ini juga merupakan faktor yang menentukan tercapainya taraf kesejahteraan yang baik, yaitu dengan sehat rohani maupun sehat secara sosial.

Beberapa contoh kebutuhan psikis antara lain :

- Kebutuhan akan kasih sayang, rasa aman, terlindung, jauh dari perasaan takut, cemas.
- Kebutuhan akan kebebasan menyatakan diri dan mengadakan hubungan dengan sesama teman, pergaulan.
- Kebutuhan akan rasa harga diri.

²³ Ika Lestari Rahayu, Museum Ilmu Pengetahuan Untuk Anak-Anak, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UGM, Yogyakarta, 2002, hal. 9.

²⁴ ibid 28, hal. 9-10.

- Kebutuhan akan pendidikan dan pembelajaran sejak dini sebagai bekal di usia selanjutnya.

2.3 Pendidikan dan Pengetahuan Anak

2.3.1 Jenis Pendidikan Anak

Bentuk kegiatan pendidikan (sistem pemberian pengetahuan) bagi anak terbagi menjadi:²⁵

- **Pendidikan formal**, mempunyai metode tertentu yang diatur dalam suatu sistem pendidikan. Yang termasuk dalam pendidikan formal adalah sekolah, dalam hal ini Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD).
- **Pendidikan informal**, mempunyai metode tertentu namun tidak terlalu mengikat karena biasanya lembaga pendidikan informal merupakan lembaga yang berdiri sendiri. Yang termasuk dalam pendidikan informal adalah sanggar seni anak-anak, tempat kursus bahasa bagi anak-anak, kursus olahraga (renang, sepakbola, bulutangkis), dan lain sebagainya.
- **Pendidikan non formal**, sifatnya lepas (tidak mengikat), dapat dikunjungi sewaktu-waktu. Yang termasuk dalam pendidikan non formal adalah lembaga pendidikan yang rekreatif yang dapat memberikan aktifitas rekreasi yang dapat membuat anak merasa rileks namun tetap mendapat wawasan dan pengetahuan, seperti monumen, museum, planetarium, oceanorium, perpustakaan, dan lain-lain.

2.3.2 Sumber Pengetahuan Anak

Pengetahuan untuk anak dapat diperoleh dari beberapa sumber, yaitu:²⁶

- **Keluarga**, merupakan sumber anak-anak mendapatkan pendidikan yang pertama dan yang paling utama. Orang tua amatlah berperan penting dalam mengembangkan wawasan pengetahuan anaknya.
- **Lingkungan**, dalam hal ini lingkungan di sekitar rumah tinggal si anak yang meliputi tetangga sekitar, teman-teman sebaya atau sepermainan, dan kondisi kawasan setempat.
- **Sekolah dan sarana pendukung pendidikan**, sebagai lembaga pendidikan bagi anak-anak, yang termasuk dalam hal ini meliputi guru, teman-teman sekolah, dan

²⁵ ibid 28, hal. 12-13.

²⁶ ibid 28, hal. 13.

lingkungan sekolah tersebut. Sarana pendukung pendidikan antara lain bisa berupa perpustakaan.

- **Sanggar dan tempat kursus**, yang dikhususkan bagi anak-anak. Biasanya berupa sanggar seni seperti sanggar seni lukis, seni tari, seni musik, seni drama, dan lain-lain. Tempat kursus di sini biasanya berupa kursus renang, sepakbola, bulutangkis, dan kursus olahraga lainnya.
- **Tempat bermain**, seperti *Play Group* (pendidikan sebelum masuk TK), taman bermain (Dunia Fantasi, Kids Fun, Taman Ria, dan lain-lain).
- **Tempat wisata**, yang biasa anak kunjungi bersama orang tuanya, seperti kebun binatang, kebun raya, museum, dan lain-lain.

2.3.3 Materi Ilmu Pengetahuan Anak

Bentuk materi ilmu pengetahuan untuk anak dikelompokkan menjadi:²⁷

- **Materi verbal**, materi yang disampaikan dengan pemaparan mengenai hal-hal yang akan disampaikan. Materi verbal biasanya disampaikan dalam pendidikan formal. Anak-anak memperoleh ilmu pengetahuan melalui mendengar penjelasan dari guru di sekolah.
- **Materi visual**, materi yang disampaikan melalui media 2 atau 3 dimensi dengan penjelasan secara tertulis. Materi visual disampaikan dalam pendidikan formal, informal dan non formal. Anak-anak memperoleh pengetahuan dengan membaca buku diktat pelajaran di sekolah, dengan membaca media informasi, dengan melihat pameran.
- **Materi audio**, materi yang disampaikan dengan media pendengaran, misalnya pembacaan cerita (*story telling*), pemutaran musik/lagu-lagu.
- **Materi audiovisual**, materi yang disampaikan dengan media audiovisual (pendengaran dan penglihatan), seperti pemutaran film, pertunjukkan boneka, pertunjukkan seni (seni tari, seni drama, seni musik).

2.3.4 Proses Belajar Anak

Bentuk proses belajar anak terbagi menjadi:²⁸

- **Belajar secara asosiatif**, pengetahuan didapat atau disensor langsung oleh indera, langsung dimasukkan dalam memori.

²⁷ ibid 28, hal. 13-14.

²⁸ Dr. Singgih D. Gunarsa, Psikologi Perkembangan, BPK Gunung Mulia, 1995, hal. 24-28.

- **Belajar menurut hukum pertautan**, pengetahuan yang didapat merupakan respon dari suatu rangsangan (hubungan aksi dan reaksi).
- **Belajar secara bersyarat**; pembentukan pola kebiasaan sehingga perbuatan, refleks dan kemampuan anak dapat diubah. Artinya pengulangan materi untuk menguatkan kemampuan adalah penting.
- **Belajar secara tidak sengaja**, tanpa tujuan khusus untuk mempelajari sesuatu namun secara tidak sengaja memperoleh pengetahuan atau wawasan baru. Misalnya di kebun binatang, secara tidak langsung anak belajar mengenal hewan-hewan yang ada di sana.

2.4 Membaca Pada Anak

2.4.1 Tingkat Kemampuan Membaca Anak

Membaca memiliki tingkatan sesuai dengan usia dan pengalaman pendidikannya, yaitu:²⁹

- **Tingkat 0, *pre-reading* dan *pseudo-reading***
 - Sebelum anak mencapai usia 6 tahun, anak-anak biasanya berpura-pura membaca, mengulang cerita yang pernah dibacakan.
 - Baru mampu memahami buku bergambar yang sederhana dan cerita yang dibacakan untuknya namun belum bisa membacanya.
 - Tertarik pada buku-buku bergambar dengan karakter tokoh yang lucu. Buku komik sederhana dan buku cerita dengan banyak gambar ilustrasi sangat cocok untuk usia ini.
 - Berusaha untuk selalu menciptakan suasana yang menggembirakan ketika membaca sehingga anak terbiasa dengan situasi tersebut dan mengaitkan kegiatan membaca sebagai sesuatu yang menyenangkan.
- **Tingkat 1, membaca awal (*initial reading*) dan *decoding***
 - Usia 6-7 tahun.
 - Mulai mampu mempelajari hubungan antara suara dengan huruf dan antara kata-kata yang tertulis dengan terucap (lisan).
 - Rata-rata memahami 4000 kata lisan dan 600 kata tertulis.

²⁹ Fatma Dwi Ernawati, Perpustakaan Anak di Yogyakarta, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UII, Yogyakarta, 2004, hal. 4-6.

- Mulai membaca dan menikmati bacaannya sendiri.
- Buku-buku penuh gambar dan warna masih disenangi.
- **Tingkat 2, konfirmasi (*confirmation*) dan kelancaran (*fluency*)**
 - Usia 7-8 tahun.
 - Meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kelancaran membaca dan menambah kosakata.
 - Memahami 9000 kata lisan dan 3000 kata tertulis.
- **Tingkat 3, membaca untuk belajar**
 - Usia 9-14 tahun.
 - Membaca buku pelajaran, buku referensi, komik, surat kabar, majalah, ensiklopedia, dan lain-lain.
 - Pada tingkat ini pemahaman melalui mendengarkan lebih baik daripada pemahan melalui membaca.
 - Mulai menekuni hobi dan minat pada sesuatu, sehingga sangatlah bagus apabila menyediakan bacaan yang sesuai dengan hobinya.
- **Tingkat 4, kerumitan dan kompleksitas**
 - Usia 14-17 tahun.
 - Mampu membaca dalam materi yang kompleks, baik dalam bentuk narasi (cerita) atau paparan (eksposisi) dengan sudut pandang yang beragam. Materi bisa teknis atau non teknis, bisa bernilai sastra atau tidak sastra.
 - Buku yang dikonsumsi sangat beragam.
- **Tingkat 5, konstruksi dan rekonstruksi**
 - Usia di atas 18 tahun.
 - Seorang dewasa seharusnya mampu mengembangkan kemampuan membaca untuk tujuan mereka sendiri, dengan menggunakan ketrampilan menggabungkan pengetahuan mereka dengan pengetahuan orang lain dan mencerna pengalaman mereka secara lebih efektif.

2.4.2 Minat Membaca Anak

Terdapat lima fase membaca yang menunjukkan adanya kaitan antara perkembangan anak dengan jenis buku yang cocok, yaitu:³⁰

³⁰ ibid 25, hal. 16-17.

- **Fase pertama (usia 2-5 tahun)**

Yaitu fase kelompok baca buku bergambar serta sajak kanak-kanak., sebab di usia ini anak hanya memahami hal yang dikemukakan apabila berkaitan dengan dirinya.

- **Fase kedua (usia 5-9 tahun)**

Pada fase ini kegemaran anak akan sajak dan irama belum hilang, tetapi ia sangat mengutamakan fantasi dan menyukai cerita dongeng sebagai sarana permainan fantasinya.

- **Fase ketiga (usia 9-12 tahun)**

Anak akan memilih cerita realistis atau lingkungan dan mulai melirik bacaan non fiksi yang mudah dicerna untuk menjawab rasa ingin tahunya.

- **Fase keempat (usia 12-14 tahun)**

Anak mulai menyadari siapa dirinya dan cenderung ingin melepaskan diri dari keterikatan yang ada. Karena itu minat mereka secara umum adalah bacaan petualangan, novel, buku perjalanan, dan cerita sentimental.

- **Fase kelima (usia 14-17 tahun)**

Adalah usia kelompok baca yang matang dan mulai menunjukkan minat baca dalam kerangka ruang lingkup estetis sastra. Dapat menghargai alur cerita dan isi buku bacaannya, lebih meminati cerita petualangan dengan bobot intelektual yang lebih besar, buku perjalanan, bahan faktual, dan buku ketrampilan kejuruan praktis.

2.5 Bermain Pada Anak

2.5.1 Tahapan Perkembangan Bermain Pada Anak

Kegiatan bermain akan mengalami tahapan perkembangan sejalan dengan bertambahnya usia anak, yaitu.³¹

- **Tahap eksplorasi**

Hingga bayi berusia 3 bulan, permainan mereka terutama terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan di hadapannya. Selanjutnya mereka dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan bagi mereka untuk mengambil, memegang, dan mempelajari benda kecil. Setelah mereka dapat merangkak atau berjalan, mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.

³¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi V*, Erlangga, Jakarta, 1997, hal. 324.

- **Tahap permainan**

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Antara 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup – dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan. Faktor lain yang mendorong penyusutan minat dengan barang mainan ini adalah bahwa permainan itu sifatnya menyendiri sedangkan mereka menginginkan teman. Setelah masuk sekolah, kebanyakan anak menganggap bermain barang mainan sebagai “permainan bayi”.

- **Tahap bermain**

Setelah masuk sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian, selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

- **Tahap melamun**

Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Melamun yang merupakan ciri khas anak remaja, adalah saat berkorban, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlakukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun.

2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak

Permainan anak akan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:³²

- **Kesehatan**

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai bermain pasif (hiburan).

- **Perkembangan Motorik**

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordiansi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik

³² ibid 36, hal. 327.

mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

- **Intelegensi**

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

- **Jenis kelamin**

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahrag ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada masa awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan, tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

- **Lingkungan**

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

- **Status sosio-ekonomi**

Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

- **Jumlah waktu bebas**

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

- **Peralatan bermain**

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura; banyaknya balok, kayu, cat air dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

2.5.3 Kegiatan Bermain Anak

Kegiatan bermain anak dapat dikelompokkan menjadi:³³

- **Bermain aktif**, yang memiliki karakteristik antara lain:

- Dinamis, banyak pergerakan, dan spontan.
- Cenderung banyak berinteraksi dengan alat-alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas.
- Membutuhkan ruang yang leluasa untuk bergerak aktif, bebas, dan spontan.
- Pembatasan bidang permainan bersifat tidak kaku dan tidak monoton.

Yang termasuk dalam kegiatan bermain aktif antara lain:

- Bermain bebas dan spontan.
- Permainan drama.
- Bermain konstruktif.
- Musik.
- Mengumpulkan benda-benda.
- Permainan eksplorasi.
- Permainan olahraga.

- **Bermain pasif**, yang memiliki karakteristik antara lain:

- Tidak menuntut banyak pergerakan, baik dari pelaku maupun alat permainan.
- Interaksi dengan alat permainan tidak selalu terjadi secara langsung.
- Cenderung membutuhkan konsentrasi sehingga diperlukan ruang yang nyaman dan tenang.
- Pembatasan bidang permainan terlihat jelas.

Yang termasuk dalam kegiatan bermain pasif:

- Membaca.
- Menonton TV/ film.
- Mendengarkan radio/ musik.

³³ Nurizka Fidali, *Children's Center di Yogyakarta*, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UII, Yogyakarta, 2004, hal. 15-16.

2.6 Karakteristik Anak

2.6.1 Karakter Fisik Anak

Tinggi badan anak menurut usianya dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:³⁴

- **Anak usia 2-6 tahun**

	2	3	4	5	6
L	86,8	94,9	102,9	109,9	116,1
P	86,8	94,1	101,6	108,4	114,6

Tabel 4. Karakter fisik anak usia 2-6 tahun

- **Anak usia 6-12 tahun**

	6	7	8	9	10	11	12
L	116,1	121,7	127	132,2	137,5	143,3	149,7
P	114,6	120,6	126,4	132,2	138,3	144,8	151,5

Tabel 5. Karakter fisik anak usia 6-12 tahun

2.6.2 Karakter Psikologis Anak

Karakter psikologis yang terlihat dominan pada anak antara lain:³⁵

- **Dinamis**

Anak-anak lebih dinamis baik dalam tingkah laku maupun pola pikirnya.

- **Bebas**

Anak-anak biasanya selalu ingin bebas melakukan apapun yang mereka inginkan tanpa adanya aturan yang mengikat.

- **Ceria**

Anak-anak cenderung selalu dalam keadaan yang dipenuhi luapan keceriaan dan kegembiraan yang mewarnai keseharian mereka.

- **Jujur**

Karena kedinamisan pola pikirnya, anak cenderung untuk lebih jujur dan terbuka tanpa adanya paksaan untuk mengungkapkan apa yang menjadi keinginan mereka.

- **Selalu ingin tahu**

Anak-anak biasanya selalu dipenuhi rasa keingintahuan serta keinginan yang besar untuk mencoba tentang segala sesuatu yang baru dan aneh yang ada di lingkungan mereka.

³⁴ Nelson, Ilmu Kesehatan Anak Jilid 1, Gajah Mada University, Yogyakarta, 2000.

³⁵ ibid 28, hal. 8.

- **Spontan**

Anak-anak biasanya melakukan hal-hal yang mereka inginkan secara spontan tanpa adanya pertimbangan dan pemikiran yang panjang.

2.7 Perkembangan Anak

Perkembangan anak dapat dikategorikan menurut kelompok umurnya, yaitu:³⁶

1. Usia 3 sampai 5 tahun

- Kecakapan motorik berkembang.
- Aktifitas dan ruang gerak mulai mengarah ke luar (fase perluasan).
- Masa transisi antara dunia khayal dan nyata.
- Kontak dengan dunia luar terjadi secara sederhana.
- Permainan bersifat individu/ soliter/ sosial dan aktif.
- Sifat spontan dan ingin tahu.
- Suka mendengarkan dongeng.
- Warna sangat berpengaruh.

2. Usia 5-8 tahun

- Keseimbangan badan cukup baik
- Koordinasi psikomotorik semakin berkembang.
- Kontak dengan lingkungan luar semakin matang.
- Permainan semakin mengelompok.
- Sifat spontan, ingin tahu, dan menyelidik.
- Ketergantungan pada individu lain terutama orang tua berkurang.
- Puncak kesenangan bermain pada usia 8 tahun.
- Bentuk lebih berpengaruh pada warna.
- Suatu saat ingin kontak dengan teman-temannya, suatu saat ingin sendiri.

3. Usia 8-12 tahun

- Koordinasi psikomotorik cukup baik.
- Proses sosialisasi baik.
- Permainan semakin mengelompok dan teratur serta disiplin.
- Kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar.
- Menunjukkan minat pada hal-hal tertentu.

³⁶ ibid 23, hal. 31-33.

- Sifat ingin tahu, menyelidiki, mencoba-coba, dan aktif.
- Sudah dapat memisahkan persepsi dengan tindakan, dapat menggunakan logika.
- Sudah dapat memahami aturan.
- Mulai umur 12 tahun sudah mulai kurang bersikap spontan.
- Tidak tergantung pada individu lain.

2.7.1 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak dijelaskan sebagai berikut:³⁷

- **Anak usia 2-6 tahun**

Pada periode ini ditandai dengan pemikiran yang ajaib, egosentris, dan didominasi oleh kesadaran. Anak percaya pada hal-hal yang tidak realistis sehingga rancu membedakan kejadian yang kebetulan dengan yang memang sebenarnya memiliki hubungan sebab akibat, misalnya anak percaya bahwa perasaan marah terhadap saudara kandungnya dapat membuatnya sakit. Anak mulai mencoba untuk menyenangkan orang dewasa. Egosentris mengacu pada ketidakmampuan anak untuk mengambil pandangan yang lain dan tidak berarti egois.

- **Anak usia 6-12 tahun**

Dalam perkembangan kognitif, anak usia 7-11 tahun sudah mengerti adanya klarifikasi kelompok suatu benda, dalam arti sudah dapat mengumpulkan obyek-obyek dalam klarifikasi, dan mengatur secara hirarki kelompok-kelompok dan klarifikasi tersebut. Masa ini disebut masa operasional konkrit, yaitu anak mampu melakukan aktifitas logis tertentu, tetapi hanya dalam situasi-situasi yang konkret. Anak sudah berpikir lebih obyektif dalam mempelajari sesuatu.

2.7.2 Perkembangan Jasmani dan Psikomotorik

Perkembangan jasmani dan psikomotorik dijelaskan sebagai berikut:³⁸

- **Anak usia 2-6 tahun**

Pada akhir tahun ke-2, pertumbuhan tubuh dan otak melambat, namun masih seimbang sesuai dengan kebutuhan nutrisi dan nafsu makan yang dimiliki oleh anak. Antara usia 2-6 tahun, rata-rata penambahan berat badan anak 2 kg, dan tinggi badan 7 cm tiap tahun. Kecakapan motorik kasar dan halus sudah semakin berkembang. Terdapat variasi yang luas dalam kemampuan melakukan kegiatan

³⁷ ibid 39, hal. 64.

³⁸ ibid 39, hal. 60-61.

motorik seperti melempar, menangkap dan menendang bola, mengendarai sepeda, memanjat bangunan, menari, dan pola tingkah laku kompleks lainnya.

- **Anak usia 6-12 tahun**

Mulai usia pra-sekolah (6 tahun), kecakapan-kecakapan motorik anak bertambah. Pada masa ini anak cenderung untuk bergerak dan bermain. Selain itu mulai muncul rasa ingin tahu, ingin belajar, dan mulai memiliki minat-minat pada hal-hal khusus, serta menghendaki sesuatu yang bebas, menarik perhatian, dan menyenangkan dirinya. Pada masa sekolah, koordinasi antara mata dan tangan (visio-motorik) mulai berkembang. Kecakapan-kecakapan motorik makin disesuaikan dengan 'keleluasaan' lingkungan, gerakan-gerakan motorik sekarang makin tergantung aturan-aturan formal dan aturan-aturan yang telah ditentukan dan bersifat kurang spontan.

2.7.3 Perkembangan Sosial dan Kepribadian

Perkembangan sosial dan kepribadian anak dijelaskan sebagai berikut:³⁹

- **Anak usia 2-6 tahun**

Pada kelompok usia ini, anak mulai senang bermain. Pertambahan umur diiringi dengan bertambahnya tingkat kompleksitas permainan dan imajinasi. Lingkungan bermain mulai bergeser dari hubungan sosial yang sempit (bermain sendirian/parallel) ke permainan kelompok, seperti membangun bersama menara dari balok, bermain rumah-rumahan seperti orang dewasa.

- **Anak usia 6-12 tahun**

Perkembangan sosial dan kepribadian anak usia 6-12 tahun ditandai dengan makin meluasnya lingkungan sosial, sehingga anak mulai menjumpai pengaruh-pengaruh yang ada di luar lingkungan keluarganya. Pada masa ini, teman sangat berpengaruh dalam pola perilaku kehidupannya. Usia 7 dan 10 tahun merupakan permulaan kerjasama, interaksi, dan konformitas sosial bagi anak-anak. Masa ini adalah masa penuh kegembiraan. Adanya keinginan untuk meniru, belajar model, dan penghargaan dari orang lain, terutama dari teman sebayanya. Keinginan-keinginan tersebutlah yang lambat laun akan menghasilkan sesuatu untuk dapat berprestasi.

³⁹ ibid 39, hal. 67.

2.8 Tinjauan Teoritis Bentuk

Bentuk Geometrik Dasar

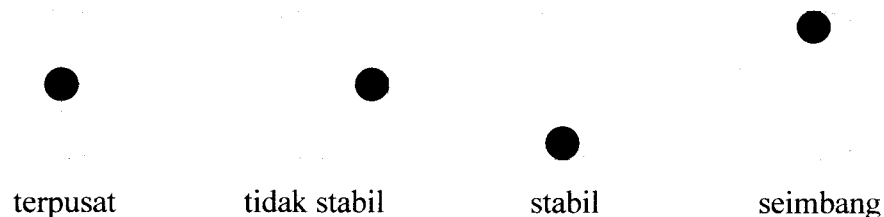
- a. **Segitiga**, menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya dapat terlihat seimbang tetapi cenderung jatuh ke salah satu sisinya.⁴⁰

Gb. 10. Sifat bentuk segitiga

- b. **Bujursangkar**, digambarkan sebagai bentuk yang sederhana, statis, stabil dan cukup keras dikarenakan profil sudutnya. Bujursangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu. Ruang yang berbentuk bujursangkar bersifat statis dan berkarakter formal.⁴¹

Gb. 11. Sifat bentuk bujursangkar

- c. **Lingkaran**, lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros.⁴²



Gb. 12. Sifat bentuk lingkaran

⁴⁰ Francis D.K. Ching, *Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi II*, Erlangga, Jakarta, 2000, hal. 40.

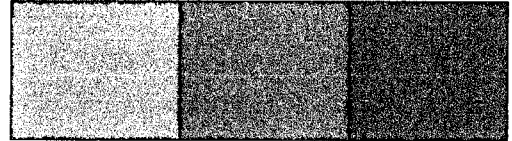
⁴¹ *ibid* 45, hal. 41.

⁴² *ibid* 45, hal. 49.

2.9 Tinjauan Teoritis Warna

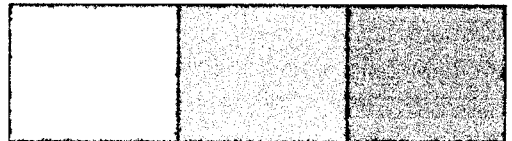
Warna merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas, dan nada. Warna adalah atribut yang paling menyolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk. Warna juga merupakan corak dan intensitas dari permukaan suatu bentuk.⁴³ Karakter beberapa warna antara lain:⁴⁴

- Warna biru, termasuk warna dingin dan mengurangi rangsangan, karena itu membantu orang berkonsentrasi, juga memberikan kesan sejuk dan tenang.



Gb. 13. Warna biru

- Warna hijau, termasuk warna dingin yang dapat memberikan kesan menyejukkan serta dapat menciptakan ketenangan.



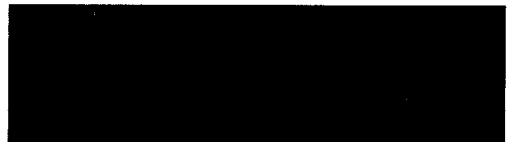
Gb. 14. Warna hijau

- Warna kuning, memberikan kesan bersemangat dan menarik perhatian, juga dapat merangsang aktivitas mental.



Gb. 15. Warna Kuning

- Warna coklat, memberikan kesan istirahat, hangat, dan alamiah.

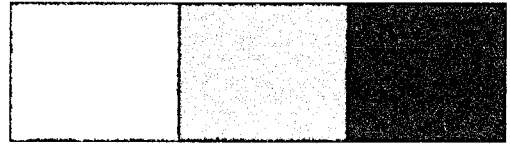


Gb. 16. Warna coklat

⁴³ ibid 45, hal. 34.

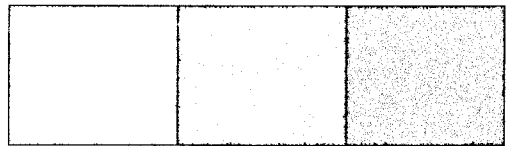
⁴⁴ Deborah T. Sharpe, *The Psychology of Color and Design*, Littlefield Adams and Co, New Jersey, 1975.

- Warna *orange*, merupakan warna yang cenderung kemerahan, berkarakter panas, demonstratif, apa adanya, dan mudah dikenali. Jika digunakan pada elemen dengan permukaan yang luas cenderung menaikkan tekanan darah, denyut nadi, pernafasan, dan aktivitas otak.



Gb. 17. Warna orange

- Warna abu-abu, memberikan kesan dingin dan mendung, dan jika tidak dikombinasikan dengan warna lain yang lebih cerah dapat mematikan semangat.



Gb. 18. Warna abu-abu

- Warna putih, mempunyai sifat tenang dan netral. Dapat memberi kesan menggairahkan jika digunakan bersama dengan warna merah, kuning, atau jingga.



Gb. 19. Warna putih

- Warna hitam, warna ini dapat memberi kesan keras, berat, berbobot, gelap, dan □ambing duka cita.



Gb. 20. Warna hitam

2.10 Studi Kasus

2.10.1 Book Monster

Fasilitas anak ini terletak di Jalan Timoho no. 38 Yogyakarta. Book Monster merupakan fasilitas *Educative Day Care* yaitu tempat penitipan anak anak (*day care*) yang dipadu dengan sistem pendidikan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) anak.

Program *day care* ini dikhususkan untuk anak berusia 2-4 tahun yang terbagi dalam 2 kelas yaitu kelas *full day* (08.00-16.00) dan kelas *half day* (08.00-12.00). Selain itu, Book Monster juga mengadakan program *school preparation club* untuk anak berusia 3-6 tahun dan program *swimming club* untuk anak berusia 2-10 tahun. Sebagai program pendukung, juga diadakan *screening kesehatan* terhadap anak-anak.

Book Monster memiliki fasilitas yang cukup lengkap antara lain:

- Ruang kelas, untuk kegiatan belajar, membaca buku dan bercerita (*telling story*).
- Ruang *audio visual*, untuk kegiatan menonton (*watching movies*).
- Ruang tunggu, untuk orang tua/ pengasuh yang komunikatif.
- Ruang bermain *indoor*, yang lengkap dengan alat-alat permainan seperti balok-balok plastik untuk permainan konstruktif.
- Ruang bermain *outdoor*, yang terdapat di bagian depan dan belakang bangunan lengkap dengan alat-alat bermain seperti ayunan, tangga tali, jembatan kayu, perosotan, bak pasir, dan sebagainya, yang berguna untuk melatih motorik kasar anak-anak.
- Kolam renang, sebagai sarana bermain air bagi anak.

2.10.2 TK & Play Group Budi Mulia DUA

Fasilitas pendidikan anak ini terletak di Jalan Seturan no 15 Catur Tunggal, Sleman. Sekolah ini mengembangkan kegiatan pendidikan dengan sistem *full day*. Kegiatan sekolah dimulai dari pukul 07.30 - 15.30. Bangunan pendidikan 3 lantai ini memiliki fasilitas yang lengkap antara lain ruang edukasi (ruang kelas, ruang computer, perpustakaan, dan audiovisual), ruang aula, sarana olahraga (lapangan basket mini dan kolam renang *indoor*) dan seni sebagai fasilitas ekstrakurikuler, serta sarana pelayanan kesehatan seperti dokter anak, dokter gigi, dan psikolog.

- Ruang dalam:
 - Ruang kelas digunakan sebagai ruang multi fungsi, yaitu selain digunakan untuk sarana belajar-mengajar juga digunakan sebagai sarana bermain.

- Ruang-ruang dalam terlihat nyaman karena banyaknya bukaan di sekeliling ruangan untuk sirkulasi cahaya dan udara.
- Keamanan ruang masih kurang dipertimbangkan, misalnya pada material lantai yang terlihat belum aman karena tidak dilapisi dengan karpet.
- Bentuk sirkulasi pada ruang dalam berupa koridor-koridor yang memanjang.



Gb. 21. Suasana ruang kelas play group



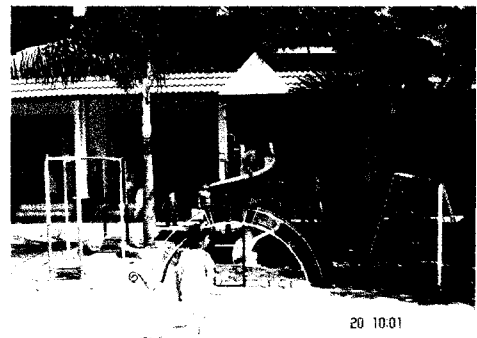
Gb. 22. Suasana ruang kelas TK

- Ruang luar:

- Terdapat ruang terbuka (*open space*) yang cukup luas untuk mewadahi kegiatan bermain anak. Tetapi kurang diperhatikan keamanan dan kenyamanannya karena menggunakan perkerasan berupa konblok yang bertekstur kasar.
- Di sekeliling ruang terbuka tersebut terdapat bangku-bangku duduk yang selain berfungsi sebagai penegas dari bentuk dan jalur sirkulasi taman itu sendiri, juga menjadi ruang kontrol untuk mengawasi kegiatan bermain anak.



Gb. 23. Suasana taman bermain



Gb. 24. Suasana taman bermain

2.10.3 Hasil Studi Kasus

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang suatu bangunan untuk anak antara lain:

- Anak membutuhkan ruang gerak dan benda-benda di sekitarnya dengan skala dan dimensi yang sesuai dengan ukuran tubuh mereka, seperti pengaturan ketinggian bukaan atau penggunaan barang-barang interior harus disesuaikan dengan ukuran tubuh anak.
- Anak memiliki daya tahan tubuh yang lemah sehingga rentan akan kecelakaan dalam proses kegiatannya sehingga diperlukan ruang yang aman dan nyaman misalnya dengan pemilihan material lantai yang tidak licin.
- Anak lebih senang bergerak bebas dan tidak hanya menetap di satu tempat dalam waktu yang lama sehingga ruang-ruang di dalam perputakaan harus berhubungan jelas dan tidak ada jalan buntu agar tidak membuat anak bingung.
- Keaktifan bergerak anak juga harus dijamin dengan rasa aman dan nyaman. Penggunaan sudut-sudut tumpul dan bentuk-bentuk lengkung pada perabot dan bentuk ruang diharapkan dapat meminimalkan akibat yang timbul ketika anak terbentur. Perbedaan ketinggian lantai ketinggian lantai tidak boleh terlalu tinggi agar anak tidak mudah terjatuh, tersandung, dan terpeleset ketika mereka aktif bergerak. Perbedaan level lantai dapat ditandai dengan perbedaan warna dan tekstur lantai yang berbeda. Selain itu lantai dapat juga dilapisi dengan karpet untuk mengurangi licin.
- Perlu adanya ruang atau tempat yang digunakan untuk mengawasi gerak anak agar terjamin keamanannya. Hal ini tidak hanya berkaitan dengan gerak anak yang membahayakan tubuh namun juga berkaitan dengan keselamatan anak dari tindak kejahatan misalnya penculikan.
- Di dalam perpustakaan akan terangsang ketangkasan dan kreativitasnya sehingga perlu dipilih warna-warna panas dan bercahaya pada ruangan seperti kuning, *orange* atau biru bercahaya untuk merangsangnya. Hindari penggunaan warna-warna seperti hitam, coklat, dan abu-abu pada ruangan sebab dapat membuat anak lesu, tidak bergairah, dan kurang lincah. Warna-warna dingin seperti biru tua dan hijau dapat digunakan untuk ruang istirahat anak dan ruang pengelola agar karyawan dapat berkonstrasi bekerja.

- Bangunan perpustakaan secara fisik hendaknya tidak bersifat monumental. Ruang-ruang dalam perpustakaan hendaknya dibuat dengan ketinggian yang manusiawi untuk memberikan kesan akrab bagi anak.
- Di dalam perpustakaan sebagian anak senang membaca dalam keadaan santai. Oleh karena itu perlu diciptakan ruang baca yang santai dengan meminimalkan perabotan berat seperti kursi dan meja baca. Kursi dan meja baca dapat diganti dengan karpet dan bantal-bantal yang diletakkan di lantai.
- Merancang jalur sirkulasi/ pedestrian dengan menggunakan bahan material yang tidak licin untuk mengantisipasi terjatuhnya anak ketika mereka aktif bergerak.
- Menyediakan *open space* dengan luasan yang cukup untuk mewadahi kegiatan dan pergerakan anak yang aktif.
- Menciptakan suasana ruang luar yang dekat dengan dunia anak sehingga anak tidak merasa asing tinggal di dalamnya, misalnya dengan memasukkan alat-alat permainan atau penampilan bangunan.
- Pengaturan massa bangunan dan vegetasi untuk memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan. Hal ini untuk mengantisipasi perilaku anak yang takut terhadap ruang yang gelap.
- Penggunaan ala-alat bermain *outdoor* yang sesuai dengan dimensi dan skala tubuh anak-anak.

BAB III

ANALISA PERMASALAHAN

3.1 Analisa Jenis Kegiatan

Kegiatan yang ada di perpustakaan anak dapat dikelompokkan menjadi:

1. Kegiatan pendidikan

Merupakan kegiatan utama di perpustakaan dengan pelaku kegiatan yaitu guru/ pengajar sebagai subyek dan anak-anak sebagai obyek. Kegiatan pendidikan di perpustakaan antara lain meliputi: kegiatan belajar, membaca bahan pustaka, bermain dan bereksplorasi, bercerita/ mendongeng (*story telling*), menonton film pengetahuan (audiovisual), pameran hasil karya, dan lain sebagainya.

Untuk menunjang kelancaran kegiatan pendidikan diperlukan kondisi jasmani dan kejiwaan anak yang sehat, sehingga diadakan kegiatan kesehatan yang meliputi antara lain:

- a. Perawatan jasmani anak, kegiatan ini berupa pemeriksaan kondisi fisik anak secara keseluruhan dan pengobatan jika anak terserang penyakit. Dilakukan oleh dokter anak setiap 2 minggu sekali.
- b. Perawatan kejiwaan anak, kegiatan ini berupa pengontrolan perkembangan psikologis anak. Dilakukan oleh psikolog terhadap anak-anak setiap 2 minggu sekali dan kemudian dikonsultasikan kepada masing-masing orang tua anak.

2. Kegiatan kepastakaan

Kegiatan kepastakaan ini merupakan kegiatan mengelola bahan-bahan pustaka yang meliputi:

1. Urusan pengadaan dan pengolahan koleksi, berhubungan dengan kegiatan pengadaan bahan koleksi yang dibutuhkan oleh perpustakaan kemudian mengolahnya menjadi koleksi yang siap dilayankan kepada pemakai.
2. Urusan sirkulasi koleksi, berhubungan dengan pendataan peminjaman dan pengembalian buku teks dan referensi perpustakaan.

3. Kegiatan administrasi

Kegiatan administrasi ini merupakan kegiatan mengelola perpustakaan yang meliputi:

1. Urusan kepegawaian, berkaitan dengan masalah kepegawaian (personalia) di lingkungan perpustakaan.
2. Urusan tata usaha, berkaitan dengan ketatausahaan perpustakaan, seperti urusan laporan, surat-menyurat, dan perijinan.
3. Urusan keuangan, berkaitan dengan pengelolaan keuangan, baik yang keluar maupun yang masuk perpustakaan.
4. Urusan perlengkapan, berkaitan dengan kegiatan inventarisasi, penyediaan dan perawatan semua perlengkapan perpustakaan.

4. Kegiatan Servis/ Pelayanan

Kegiatan ini merupakan suatu pelayanan untuk menunjang semua kegiatan yang ada di perpustakaan, di antaranya: urusan keamanan, kebersihan, MEE, dapur, kantin, toko buku dan sebagainya.

3.2 Analisa Pelaku Kegiatan

1. Pengunjung perpustakaan

- a. **Anak-anak**, sebagai pihak pengguna utama bangunan yang memiliki usia antara 3 hingga 12 tahun.
- b. **Orang tua** atau **pengasuh**, merupakan pihak yang berkepentingan untuk mengantar dan mengawasi anak selama beraktifitas di perpustakaan.

2. Pengelola perpustakaan

- a. **Kepala perpustakaan**, merupakan orang yang bertanggung jawab penuh atas semua kegiatan di perpustakaan.
- b. **Guru/ pengajar**, merupakan pihak yang berkewajiban mengawasi dan membantu melayani semua kegiatan anak
- c. **Psikolog**, adalah pihak yang bertugas memberikan bimbingan dan konsultasi secara berkala tentang masalah yang sedang dihadapi orang tua dan anak.
- d. **Dokter anak**, adalah pihak yang bertugas memberikan pemeriksaan dan pengobatan kesehatan anak secara berkala.
- e. **Petugas servis/ pelayanan**, adalah tenaga-tenaga yang ikut memberikan pelayanan untuk menunjang semua kegiatan perpustakaan, seperti petugas kebersihan dan petugas keamanan.

3.3 Analisa Alur Kegiatan

a. Anak

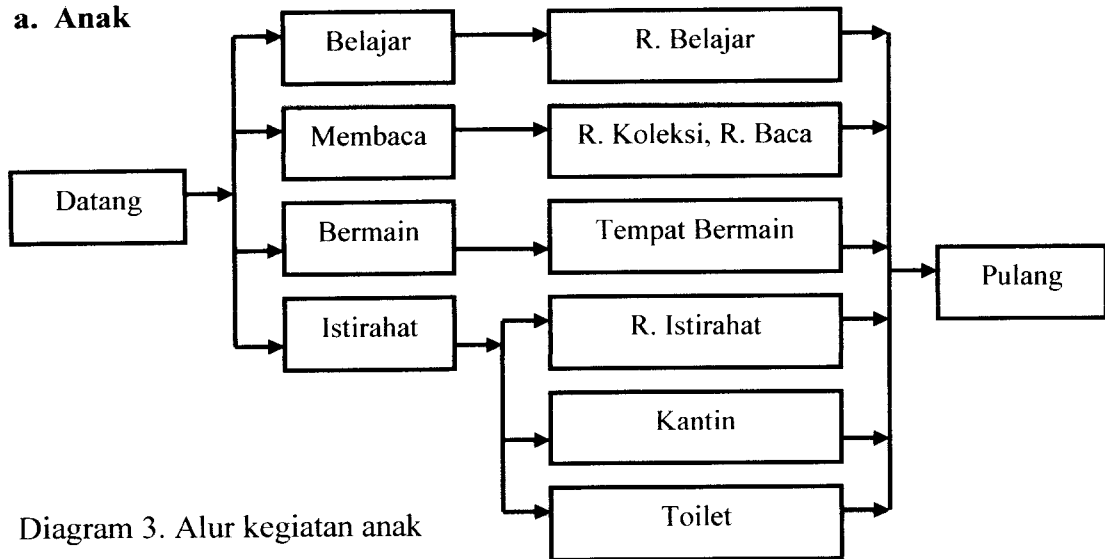


Diagram 3. Alur kegiatan anak

b. Orang Tua

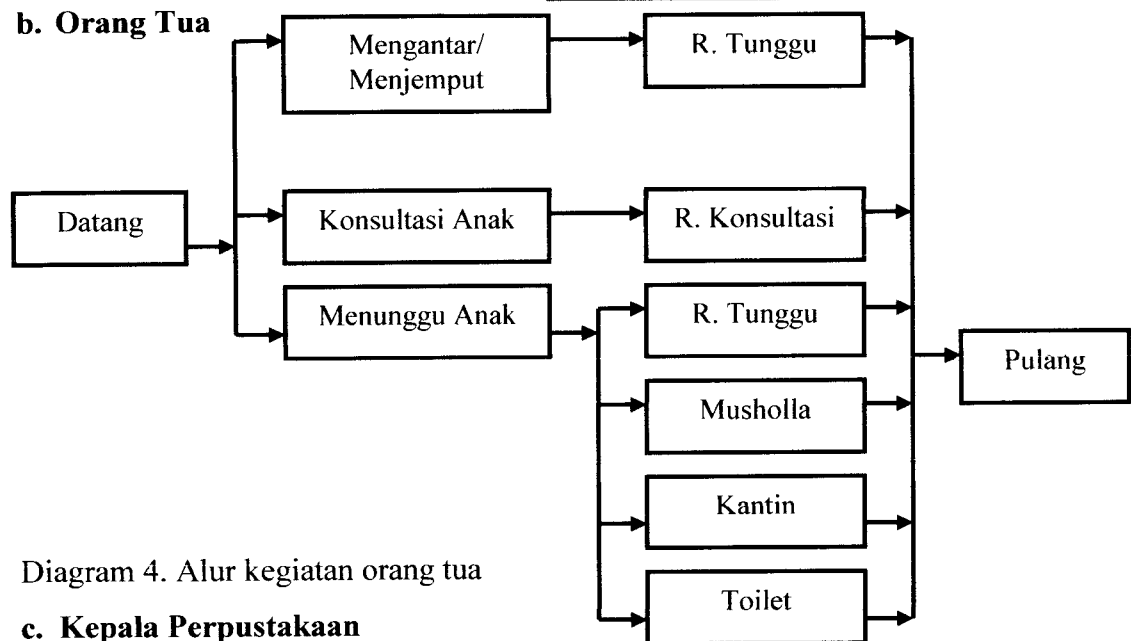


Diagram 4. Alur kegiatan orang tua

c. Kepala Perpustakaan

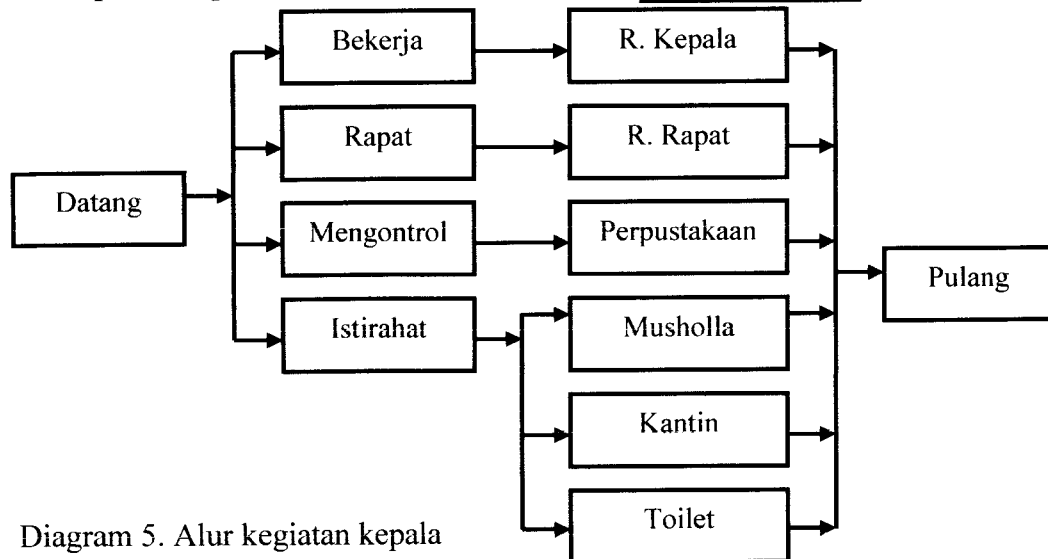


Diagram 5. Alur kegiatan kepala

d. Tenaga Administrasi

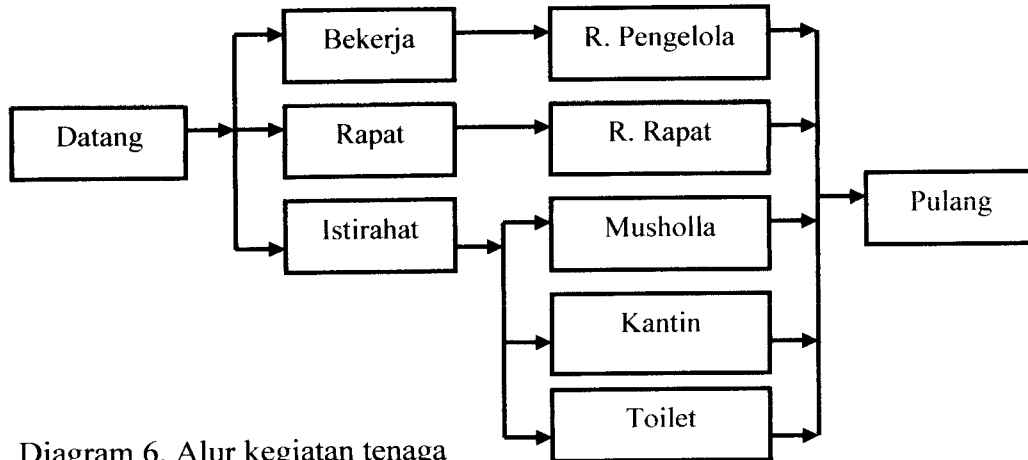


Diagram 6. Alur kegiatan tenaga administrasi

e. Pustakawan

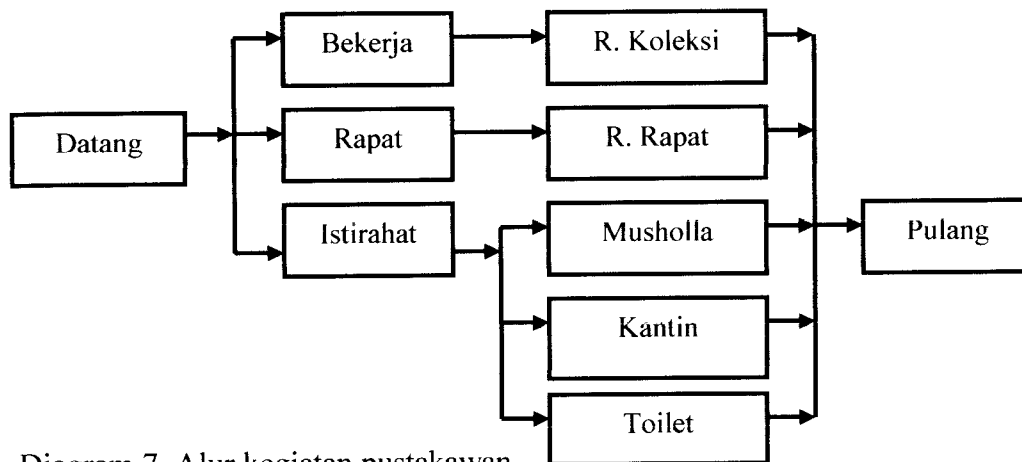


Diagram 7. Alur kegiatan pustakawan

f. Tenaga Pengajar (Guru/ Pengajar)

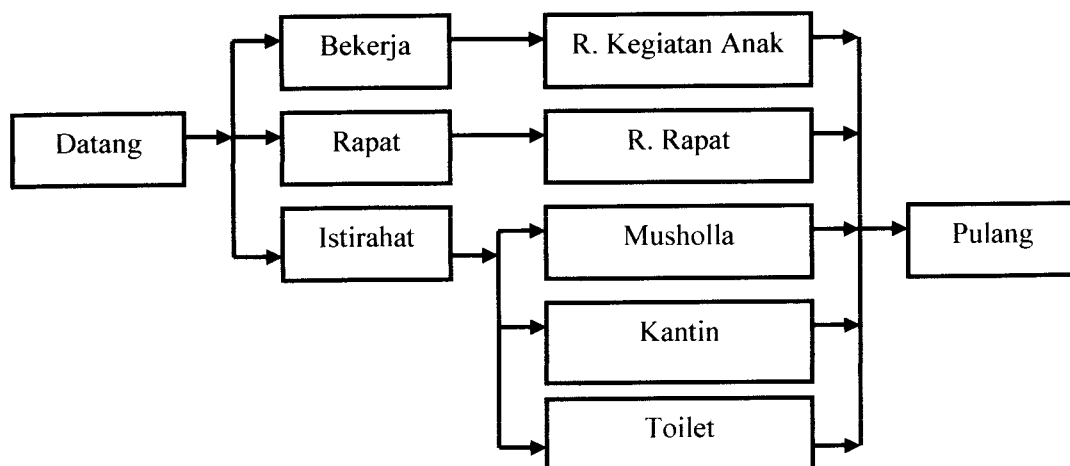


Diagram 8. Alur kegiatan tenaga pengajar

g. Tenaga Kesehatan (Dokter, Psikilog)

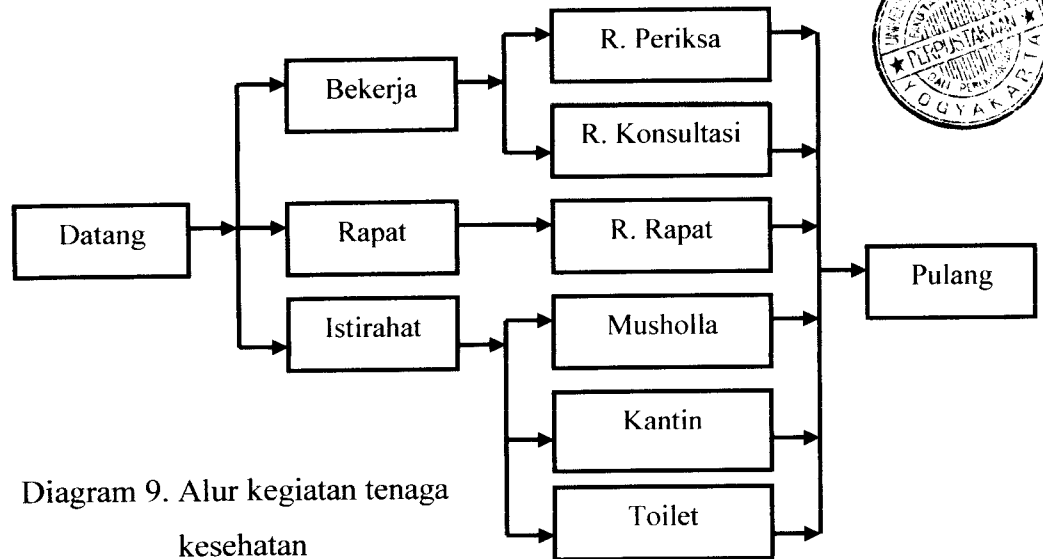


Diagram 9. Alur kegiatan tenaga kesehatan

h. Tenaga Servis/ Pelayanan

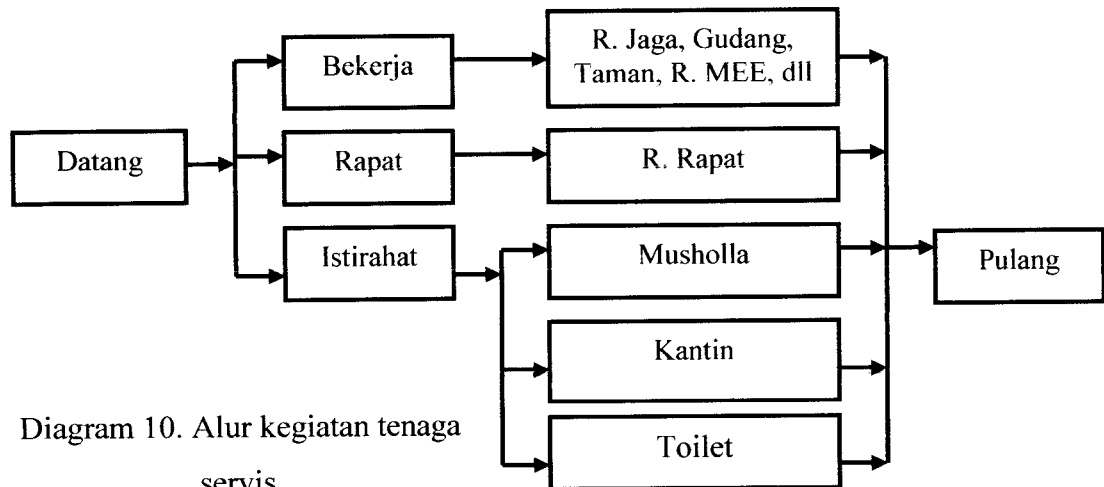


Diagram 10. Alur kegiatan tenaga servis

3.4 Analisa Besaran Ruang Anak

• **Jumlah Penduduk Anak-anak**

Jumlah penduduk Propinsi DIY tahun 2004 = 3.220.808 jiwa.

Jumlah anak-anak di Propinsi DIY (umur 0-14 tahun) = 696.992 jiwa (21,63%)

Pertumbuhan penduduk DIY tahun 2004 = 0,42%

Dengan perhitungan bunga berganda maka, maka diasumsikan jumlah anak-anak pada tahun 2014 di Propinsi DIY adalah:

$$= 696.992 \times (1 + 0,42\%)^{10}$$

$$= 696.992 \times (1 + 0,0042)^{10}$$

$$\begin{aligned} &= 696.992 \times (1,0042)^{10} \\ &= 696.992 \times 1,0428 \\ &= 726.823,2576 \\ &\sim 726.823 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

- **Jumlah Tempat Duduk**

Jumlah kursi yang harus disediakan untuk populasi penduduk 500.000 jiwa ke atas adalah 0,5 seat / 1000 jiwa. Sehingga asumsi jumlah kursi yang dibutuhkan adalah:

$$\begin{aligned} &= 0,5 \times 726,823 \\ &= 363,4115 \text{ kursi} \\ &\sim \mathbf{363 \text{ kursi}} \end{aligned}$$

- **Kapasitas Anak**

Asumsi kapasitas anak = asumsi jumlah kursi = 363 anak.

Rasio kapasitas anak terhadap tingkat umur:

Usia 3-6 tahun : Usia 6-9 tahun : Usia 9-12 = 30 : 30 : 40, jadi:

1. Kapasitas anak usia 3-6 tahun = 30% x 363 anak
= 108,9 anak
~ **109 anak**

2. Kapasitas anak usia 6-9 tahun = 30% x 363 anak
= 108,9 anak
~ **109 anak**

3. Kapasitas anak usia 9-12 tahun = 40% x 363 anak
= 145,2 anak
~ **145 anak**

- **Besaran Ruang Baca & Belajar**

1. Untuk anak usia 3-6 tahun

Standar besaran ruang = 2,5 m² / anak. Jadi untuk 109 anak dibutuhkan ruang:

$$\begin{aligned} &= 2,5 \text{ m}^2 \times 109 \\ &= 272,5 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

2. Untuk anak usia 6-9 tahun

Standar besaran ruang = 2,5 m² / anak. Jadi untuk 109 anak dibutuhkan ruang:

$$\begin{aligned} &= 2,5 \text{ m}^2 \times 109 \\ &= 272,5 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

3. Untuk anak usia 9-12 tahun

Standar besaran ruang = 2,5 m² / anak. Jadi untuk 145 anak dibutuhkan ruang:

$$= 2,5 \text{ m}^2 \times 145$$

$$= 362,5 \text{ m}^2$$

- **Jumlah Koleksi Buku**

Standar rata-rata pengguna aktif perpustakaan adalah 20% dari jumlah masyarakat sasaran pelayanan perpustakaan. Sehingga asumsi pengguna aktif pada tahun 2014 adalah:

$$= 20\% \times 726.823 \text{ jiwa}$$

$$= 145.364,6 \text{ jiwa}$$

$$\sim 145.365 \text{ jiwa}$$

Standar jumlah koleksi buku untuk anak-anak adalah 3 buku untuk tiap pengguna. Sehingga prediksi jumlah koleksi buku untuk tahun 2014:

$$= 3 \text{ buku} \times 145.365$$

$$= \mathbf{436.095 \text{ buku}}$$

Koleksi buku terbagi menjadi 2, yaitu buku teks dan buku referensi. Jumlah buku referensi = $\frac{1}{4}$ koleksi buku. Jadi:

$$\mathbf{Buku referensi} = \frac{1}{4} \times 436.095 \text{ buku}$$

$$= 109.023,75 \text{ buku}$$

$$\sim \mathbf{109.024 \text{ buku}}$$

$$\mathbf{Buku teks} = 436.095 - 109.024$$

$$= \mathbf{327.071 \text{ buku}}$$

Rasio jumlah buku perpustakaan terhadap tingkat umur:

$$\text{Usia 3-6 tahun} : \text{Usia 6-9 tahun} : \text{Usia 9-12 tahun} = 30 : 30 : 40$$

- **Besaran Ruang Koleksi**

- a. Ruang Koleksi Buku Teks**

- 1. Untuk anak usia 3-6 tahun**

$$4 \text{ stack (rak) panjang 4 m dengan 2 shelves} = 16,0 \text{ m}$$

$$6 \text{ stack (rak) panjang 3 m dengan 2 shelves} = 18,0 \text{ m}$$

Rak dengan 2 shelves dapat menampung 10 buku per m linear:

$$= 34,0 \times 2 \times 10$$

$$= 680 \text{ buku} / \text{m}^2$$

Buku teks untuk anak usia 3-6 tahun:

$$= 30\% \times 327.071 \text{ buku}$$

$$= 98.121,3 \text{ buku}$$

$$\sim 98.121 \text{ buku}$$

Sehingga besaran ruang untuk buku teks:

$$\begin{aligned} &= 98.121 \text{ buku} : 680 \text{ buku} / \text{m}^2 \\ &= 144,296 \text{ m}^2 \\ &\sim \mathbf{144 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

2. Untuk anak usia 6-9 tahun

4 stack (rak) panjang 4 m dengan 3 shelves = 16,0 m

6 stack (rak) panjang 3 m dengan 3 shelves = 18,0 m

Rak dengan 3 shelves dapat menampung 10 buku per m linear:

$$\begin{aligned} &= 34,0 \times 3 \times 10 \\ &= 1020 \text{ buku} / \text{m}^2 \end{aligned}$$

Buku teks untuk anak 6-9 tahun:

$$\begin{aligned} &= 30\% \times 327.071 \text{ buku} \\ &= 98.121,3 \text{ buku} \\ &\sim 98.121 \text{ buku} \end{aligned}$$

Sehingga besaran ruang untuk buku teks:

$$\begin{aligned} &= 98.121 \text{ buku} : 1020 \text{ buku} / \text{m}^2 \\ &= 96,197 \text{ m}^2 \\ &\sim \mathbf{96 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

3. Untuk anak usia 9-12 tahun

4 stack (rak) panjang 4 m dengan 3 shelves = 16,0 m

6 stack (rak) panjang 3 m dengan 3 shelves = 18,0 m

Rak dengan 3 shelves dapat menampung 15 buku per m linear:

$$\begin{aligned} &= 34,0 \times 3 \times 15 \\ &= 1530 \text{ buku} / \text{m}^2 \end{aligned}$$

Buku teks untuk anak usia 9-12 tahun:

$$\begin{aligned} &= 40\% \times 327.071 \text{ buku} \\ &= 130.828,4 \text{ buku} \\ &\sim 130.828 \text{ buku} \end{aligned}$$

Sehingga besaran ruang untuk buku teks:

$$\begin{aligned} &= 130.828 \text{ buku} : 1530 \text{ buku} / \text{m}^2 \\ &= 85,508 \text{ m}^2 \\ &\sim \mathbf{86 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

b. Ruang Koleksi Buku Referensi

1. Untuk anak usia 3-6 tahun

2 stack (rak) panjang 4 m dengan 2 shelves = 8,0 m

4 stack (rak) panjang 3 m dengan 2 shelves = 12,0 m

Rak dengan 2 shelves dapat menampung 10 buku per m linear:

$$= 20,0 \times 2 \times 10$$

$$= 400 \text{ buku / m}^2$$

Buku referensi untuk anak usia 3-6 tahun:

$$= 30\% \times 109.024 \text{ buku}$$

$$= 32.707,2 \text{ buku}$$

$$\sim 32.707 \text{ buku}$$

Sehingga besaran ruang untuk buku referensi:

$$= 32.707 : 400 \text{ buku / m}^2$$

$$= 81,768 \text{ m}^2$$

$$\sim \mathbf{82 \text{ m}^2}$$

2. Untuk anak usia 6-9 tahun

2 stack (rak) panjang 4 m dengan 3 shelves = 8,0 m

4 stack (rak) panjang 3 m dengan 3 shelves = 12,0 m

Rak dengan 3 shelves dapat menampung 10 buku per m linear:

$$= 20,0 \times 3 \times 10$$

$$= 600 \text{ buku / m}^2$$

Buku referensi untuk anak usia 6-9 tahun:

$$= 30\% \times 109.024 \text{ buku}$$

$$= 32.707,2 \text{ buku}$$

$$\sim 32.707 \text{ buku}$$

Sehingga besaran ruang untuk buku referensi:

$$= 32.707 : 600 \text{ buku / m}^2$$

$$= 54,517 \text{ m}^2$$

$$\sim \mathbf{55 \text{ m}^2}$$

3. Untuk anak usia 9-12 tahun

2 stack (rak) panjang 4 m dengan 3 shelves = 8,0 m

4 stack (rak) panjang 3 m dengan 3 shelves = 12,0 m

Rak dengan 3 shelves dapat menampung 15 buku per m linear:

$$= 20,0 \times 3 \times 15$$

$$= 900 \text{ buku / m}^2$$

Buku referensi untuk anak usia 6-9 tahun:

$$= 40\% \times 109.024 \text{ buku}$$

$$= 43.609,6 \text{ buku}$$

$$\sim 43.610 \text{ buku}$$

Sehingga besaran ruang untuk buku referensi:

$$= 43.610 : 900 \text{ buku} / \text{m}^2$$

$$= 48.456 \text{ m}^2$$

$$\sim 48 \text{ m}^2$$

3.5 Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang

1. Ruang Kegiatan Pendidikan

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas Ruang	Standar Besaran	Luas Ruang	Luas Ruang + Sirkulasi 20%
Area koleksi buku teks (usia 3-6 tahun)	1	98.121 buku	680 buku per m ²	144 m ²	173 m ²
Area koleksi buku teks (usia 6-9 tahun)	1	98.121 buku	1020 buku per m ²	96 m ²	115 m ²
Area koleksi buku teks (usia 9-12 tahun)	1	130.828 buku	1530 buku per m ²	86 m ²	103 m ²
Area koleksi buku referensi (usia 3-6 tahun)	1	32.707 buku	400 buku per m ²	82 m ²	98 m ²
Area koleksi buku referensi (usia 6-9 tahun)	1	32.707 buku	600 buku per m ²	55 m ²	66 m ²
Area koleksi buku referensi (usia 9-12 tahun)	1	43.610 buku	900 buku per m ²	48 m ²	58 m ²
Area baca (usia 3-6 tahun)	1	65 orang	2,5 m ² /org	162,5 m ²	195 m ²
Area baca (usia 6-12 tahun)	1	65 orang	2,5 m ² /org	162,5 m ²	195 m ²
Area baca (usia 9-12 tahun)	1	116 orang	2,5 m ² /org	290 m ²	348 m ²
Area belajar (usia 3-6 tahun)	1	22 orang	2,5 m ² /org	55 m ²	66 m ²
Area belajar (usia 6-9 tahun)	1	22 orang	2,5 m ² /org	55 m ²	66 m ²
Area belajar (usia 9-12 tahun)	1	29 orang	2,5 m ² /org	72,5 m ²	87 m ²
Area story telling (usia 3-6 tahun)	1	22 orang	2,5 m ² /org	55 m ²	66 m ²

R. ur	Area story telling	1	22 orang	2,5 m ² /org	55 m ²	66 m ²
R. ur	(usia 6-9 tahun)					
	R. pelayanan koleksi	3	4 orang	2,5 m ² /org	10 m ²	36 m ²
	R. audiovisual	1	109 orang	2,5 m ² /org	272,5 m ²	327 m ²
	R. loker anak	1	91 loker	0,2 m ² /lkr	18,2 m ²	22 m ²
	R. bermain indoor					
	- Construction area	1	25 orang	3 m ² /org	75 m ²	90 m ²
Plaza	- Fantasy area	1	30 orang	2,5 m ² /org	75 m ²	90 m ²
R. tur	R. bermain outdoor	taman	asumsi	3 m ² /org	luas	luas
R. be	- Active area				taman	taman
R. res	R. tenaga pengajar	1	12 orang	3 m ² /org	36 m ²	43 m ²
Kanti	R. dokter anak	1	3 orang	16 m ² /rg	16 m ²	19 m ²
Dapu	R. psikolog	1	3 orang	16 m ² /rg	16 m ²	19 m ²
Mush	Luas Total					2348 m²

Tabel 6. Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan pendidikan

2. Ruang Kegiatan Kepustakaan

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas Ruang	Standar Besaran	Luas Ruang	Luas Ruang + Sirkulasi 20%
R. kabag kepuustakaan	1	1 orang	12 m ² /rg	12 m ²	14 m ²
R. urusan pengadaan & pengolahan koleksi	1	3 orang	3 m ² /org	9 m ²	11 m ²
R. urusan sirkulasi koleksi	1	4 orang	3 m ² /org	12 m ²	14 m ²
R. penyimpanan koleksi	1	asumsi	asumsi	25 m ²	25 m ²
Luas Total					64 m²

Tabel 7. Kebutuhan dan besaran ruang kegiatan kepuustakaan

3. Ruang Kegiatan Administrasi

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas Ruang	Standar Besaran	Luas Ruang	Luas Ruang + Sirkulasi 20%
R. kepala kepuustakaan	1	1 orang	16 m ² /rg	16 m ²	19 m ²
R. rapat	1	12 orang	1,5 m ² /org	18 m ²	22 m ²
R. kabag administrasi	1	1 orang	12 m ² /rg	12 m ²	14 m ²
R. urusan kepegawaian	1	3 orang	3 m ² /org	9 m ²	11 m ²
R. urusan tata usaha	1	3 orang	3 m ² /org	9 m ²	11 m ²

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN

4.1 Konsep Dasar Fungsi Bangunan

Perpustakaan anak merupakan bangunan yang diharapkan mampu menjadi wadah bagi anak-anak untuk menampung kegiatan membaca, belajar dan bermain sehingga perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif anak diharapkan dapat mengalami kemajuan. Dengan diterapkannya prinsip-prinsip imajinatif dalam bentuk dan warna sebagai dasar dari perancangan bangunan, maka diharapkan bangunan ini dapat memberikan wujud dan suasana yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

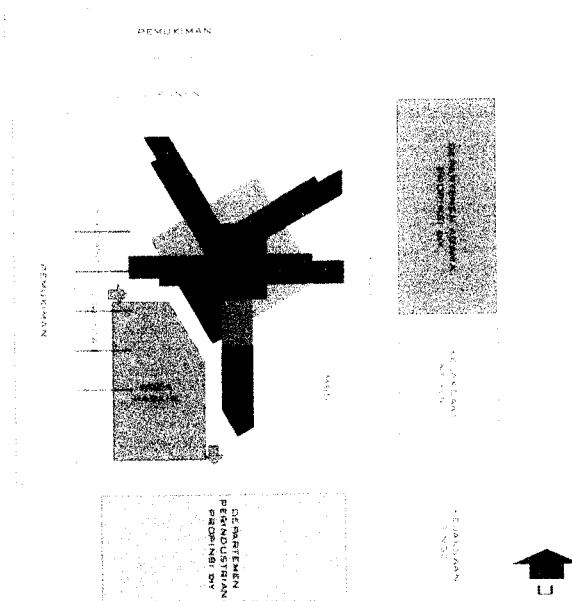
4.2 Konsep Fasade Bangunan

Hal-hal yang dijadikan sebagai konsep dalam merealisasikan sosok bangunan yang berkesan pada Perpustakaan Anak dengan konsep dasar imajinatif, adalah:

- a. Bangunan memiliki skala/ dimensi yang manusiawi (tidak bersifat monumental)
- b. Bangunan memiliki bentuk yang unik dan menarik
- c. Bangunan memiliki warna-warna yang cerah dan kontras
- d. Penataan ruang luar dan landscape yang cantik dan menarik.

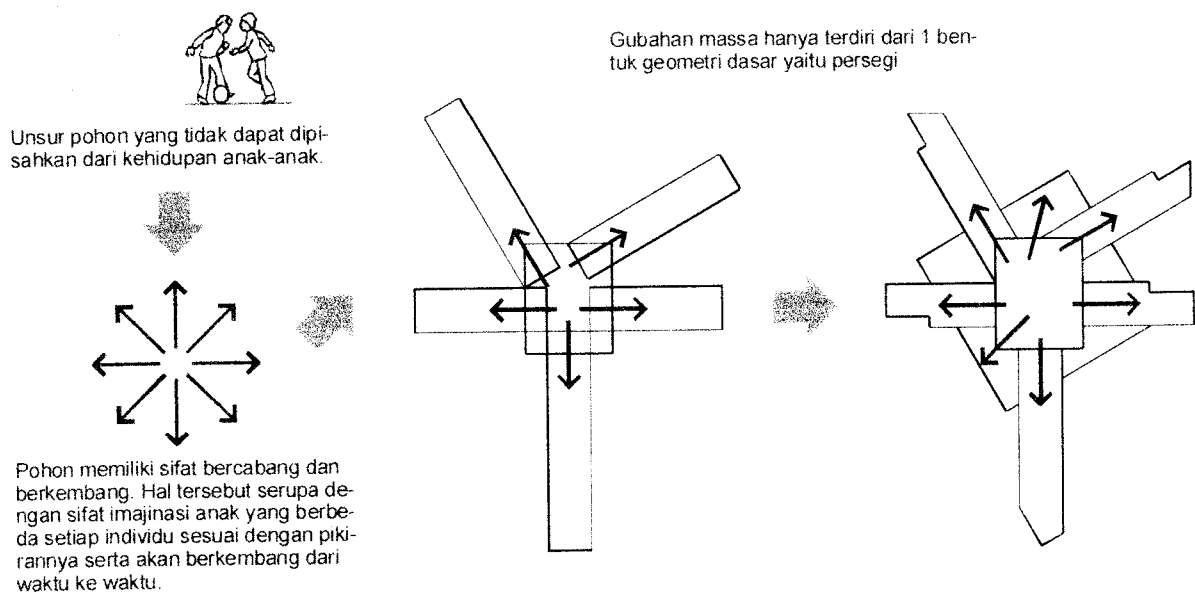
4.3 Konsep Orientasi

Perpustakaan anak merupakan suatu bangunan yang berorientasi pada masyarakat luas. Oleh karena itu penzoningan site dan massa bangunan diorientasikan menghadap ke pemukiman penduduk. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak dari masyarakat luas dapat mengaksesnya dengan mudah sehingga pemanfaatan keberadaan perpustakaan anak dapat optimal. Kawasan pemukiman penduduk berada di sebelah barat dan utara dari site, sehingga orientasi zoning dan massa bangunan akan ditujukan ke arah barat.



Gb. 25. Konsep orientasi massa bangunan

4.4 Konsep Gubahan Massa



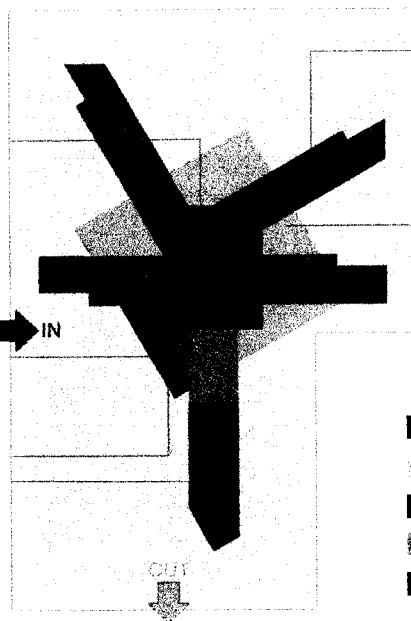
Gb. 26. Konsep gubahan massa

4.5 Konsep Zoning Massa

Sebagai poros diletakkan massa untuk ruang pengelolaan di tengah agar lebih mudah dalam mengelola dan mengawasi seluruh kegiatan di perpustakaan.

Untuk memudahkan hubungan dan komunikasi kegiatan maka massa untuk ruang kepustakaan diletakkan berhubungan langsung dengan ruang pengelolaan dan dekat dengan ruang pendidikan.

Massa untuk ruang servis diletakkan pada jalur masuk dan keluar site agar pengunjung lebih mudah dalam mengaksesnya.



Massa untuk ruang koleksi dan membaca tersusun secara radial agar anak dapat lebih bebas memilihnya sesuai dengan pikiran & imajinasi mereka.

Massa dan open space untuk ruang bermain diletakkan mengelilingi di antara ruang belajar dan membaca agar anak dapat dengan mudah mengaksesnya.

- Kegiatan pendidikan (belajar & membaca)
- ▨ Kegiatan pendidikan (bermain)
- Kegiatan pengelolaan (administrasi)
- ▨ Kegiatan kepustakaan
- Kegiatan servis

Gb. 27. Konsep zoning massa

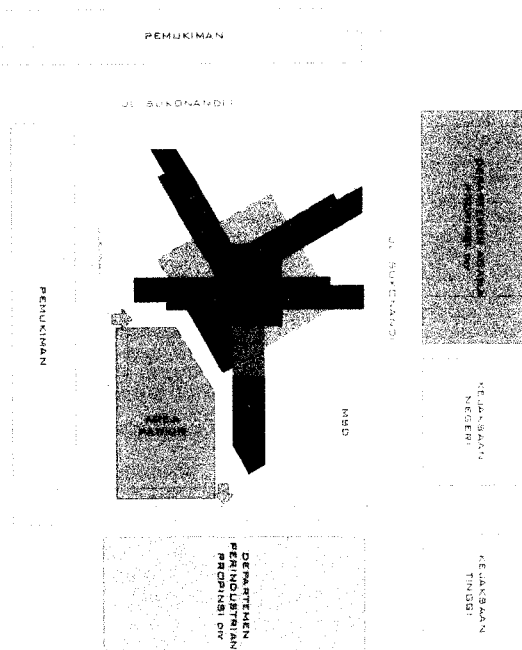
4.6 Konsep Sirkulasi

Jl. Sukonandi I; lebar jalan 6 m, lalu-lintas 1 arah, kepadatan lalu-lintas sedang sehingga kurang tepat dijadikan akses masuk-keluar bangunan karena membahayakan keselamatan anak.

Jl. Sukonandi II; lebar jalan 4,5 m, lalu-lintas 2 arah, kepadatan lalu-lintas rendah, sehingga tepat dijadikan akses masuk-keluar bangunan.

Bangunan berorientasi ke arah pemukiman (barat), sehingga jalan masuk diletakkan pada arah barat site.

Jalan keluar diletakkan terpisah dari jalan masuk untuk menghindari terjadinya *crossing*.




Lalu-lintas 1 arah menyulitkan pengunjung yang akan masuk dari arah utara Jl. Sukonandi, sehingga Jl. Sukonandi I tidak tepat dijadikan sebagai akses masuk bangunan.

Jl. Sukonandi; lebar jalan 6 m, lalu-lintas 2 arah, kepadatan lalu-lintas tinggi sehingga tidak tepat dijadikan akses masuk-keluar bangunan karena membahayakan keselamatan anak.


Gb. 28. Konsep sirkulasi

BAB V
 SKEMATIK DESAIN



PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA
 Penekanan Pada Perancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar Yang Imajinatif
FERDIAN TRI ANGGORO
 01 512 031

Gubahan massa merupakan analogi dari bentuk pohon. Pohon adalah salah satu unsur alam hayati yang keberadaannya memiliki hubungan dekat dengan anak-anak.




“ hubungan erat ”

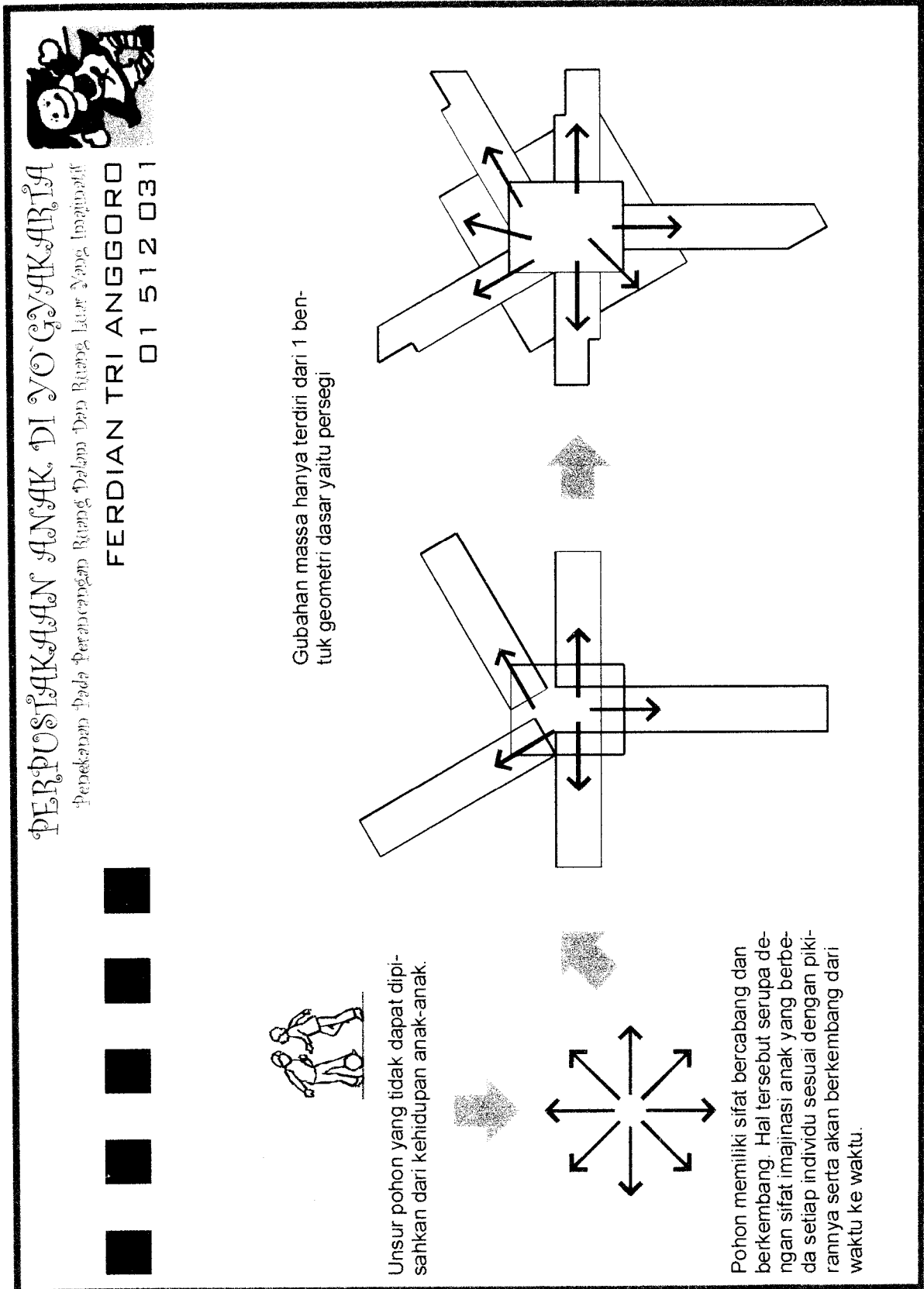
Pohon sebagai unsur alam hayati

Kegiatan luar anak-anak memiliki hubungan yang erat dengan keberadaan pohon. Di luar ruangan kebanyakan anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain, bereksplorasi, berinteraksi, mengeluarkan imajinasi dan pikiran di bawah sebuah pohon.

Anak-anak sedang bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya di bawah sebuah pohon.



Gb. 29. Skema konsep imajinatif

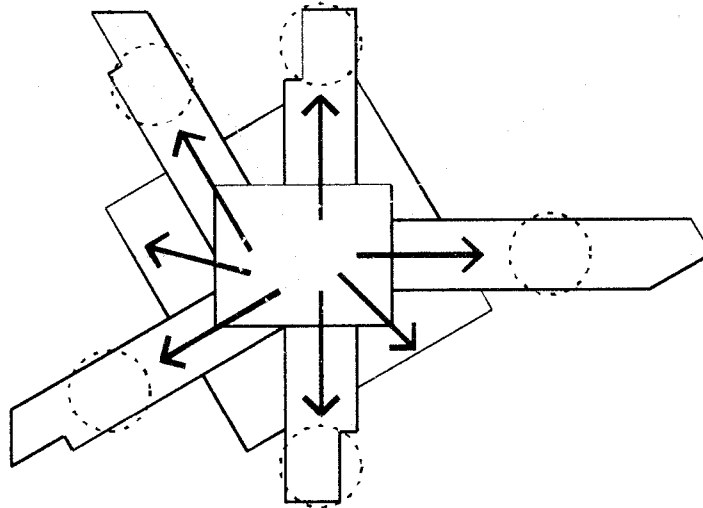


Gb. 30. Skema konsep gubahan massa

PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

Penekanan Pada Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Yang Imajinatif

FERDIAN TRI ANGGORO
 01 512 031



Gubahan massa berupa massa persegi yang dipadukan dan dirotasikan menjadi satu hingga membentuk percabangan, menyerupai sebuah pohon dengan rantingnya yang bercabang ke luar.

Gubahan massa memiliki axis/ sumbu yang banyak dan bercabang, sesuai dengan karakter pohon yang memiliki banyak ranting yang bercabang.

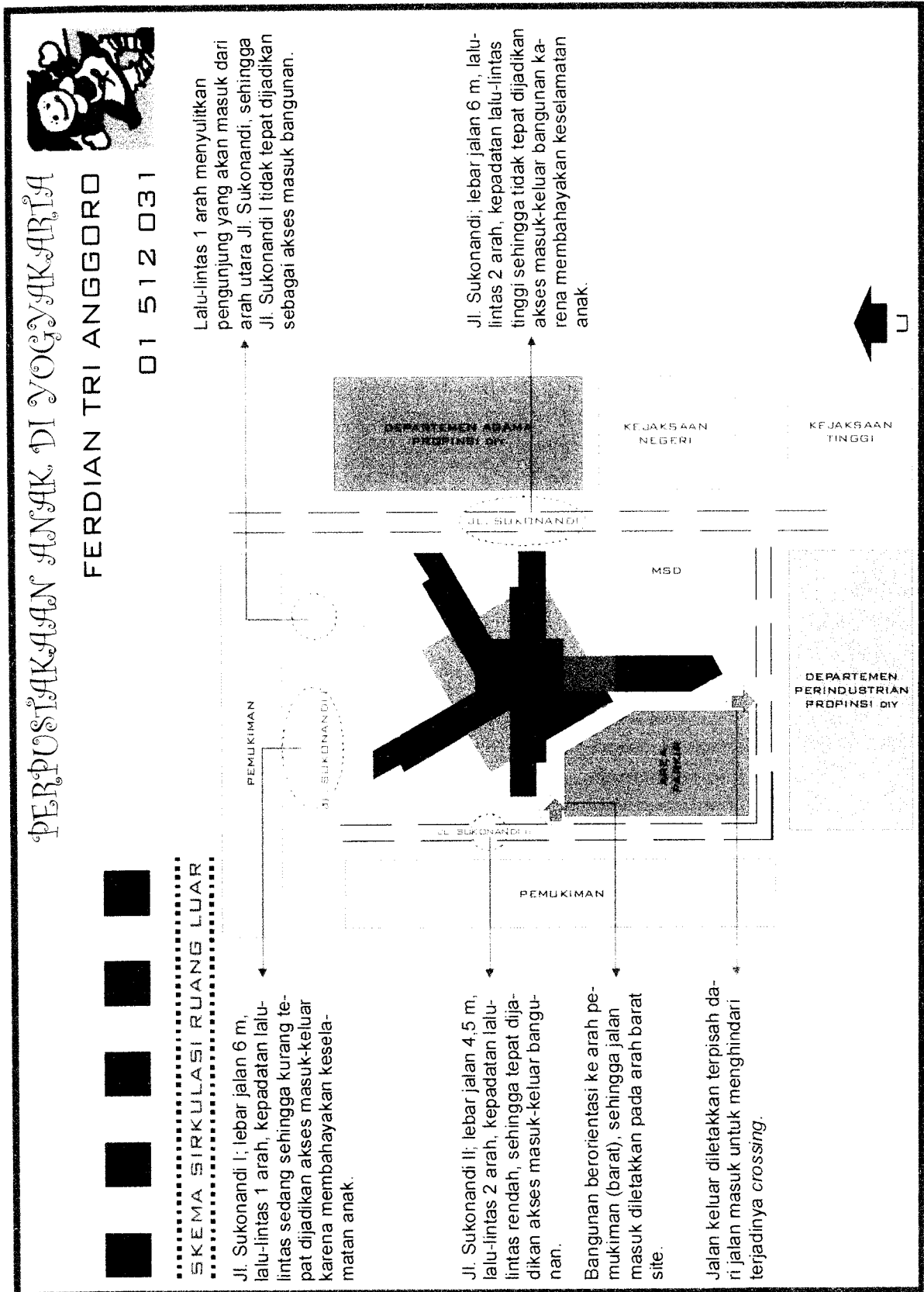
Gubahan massa yang tersusun secara radial akan mengajak anak berimajinasi tentang sebuah pohon dengan rantingnya yang bercabang.

Anak berangkat dari satu titik tengah untuk mencari dan memilih jalan sesuai dengan imajinasi mereka sendiri. Pola radial lebih memberikan kebebasan berimajinasi pada anak.

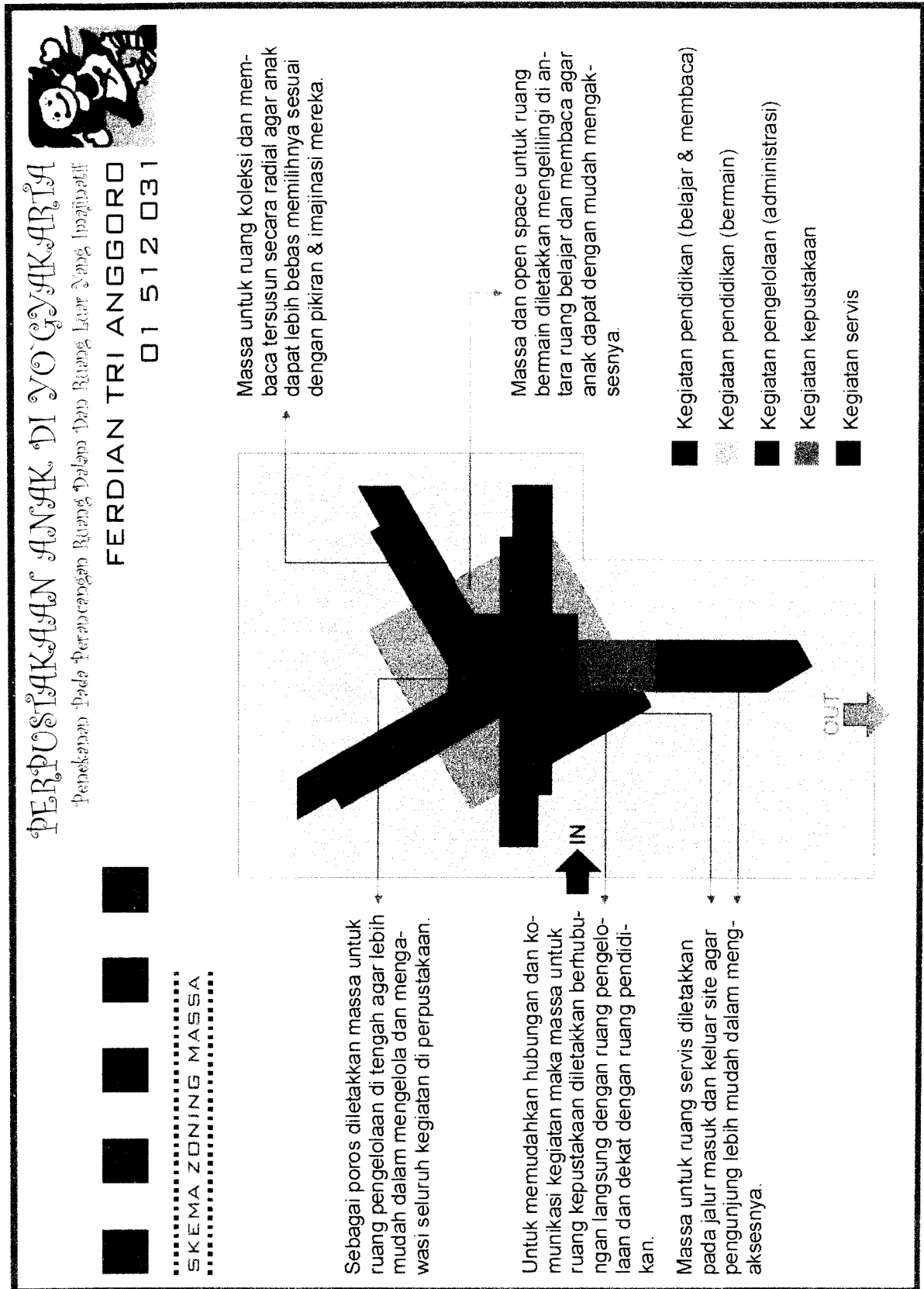
Massa persegi yang tersusun secara radial mengelilingi massa persegi di tengah diibaratkan sebagai ranting-ranting pohon yang tumbuh bercabang.

Massa persegi di tengah yang berfungsi sebagai massa pengikat, diibaratkan sebagai batang pohon yang mengikat ranting-rantingnya.

Gb. 31. Skema konsep gubahan massa



Gb. 32. Skema sirkulasi ruang luar



Gb. 34. Skema zoning massa



PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

Penekanan Pada Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Yang Imajinatif

FERDIAN TRI ANGGORO

01 512 031



.....
SKEMA PROGRAM RUANG

RUANG PUBLIK

Ruang publik merupakan ruang yang dapat diakses oleh semua pengunjung, terdiri dari ruang-ruang untuk kegiatan pendidikan.



- + R. baca anak (indoor & outdoor)
- + R. belajar anak
- + R. koleksi (koleksi umum & referensi)
- + R. story telling (mendongeng)
- + R. audiovisual
- + R. loker anak
- + R. istirahat anak
- + R. bermain (konstruktif, ilusi/ fantasi, bebas)
- + R. pengajar
- + R. periksa/ konsultasi dokter & psikolog.

RUANG PRIVAT

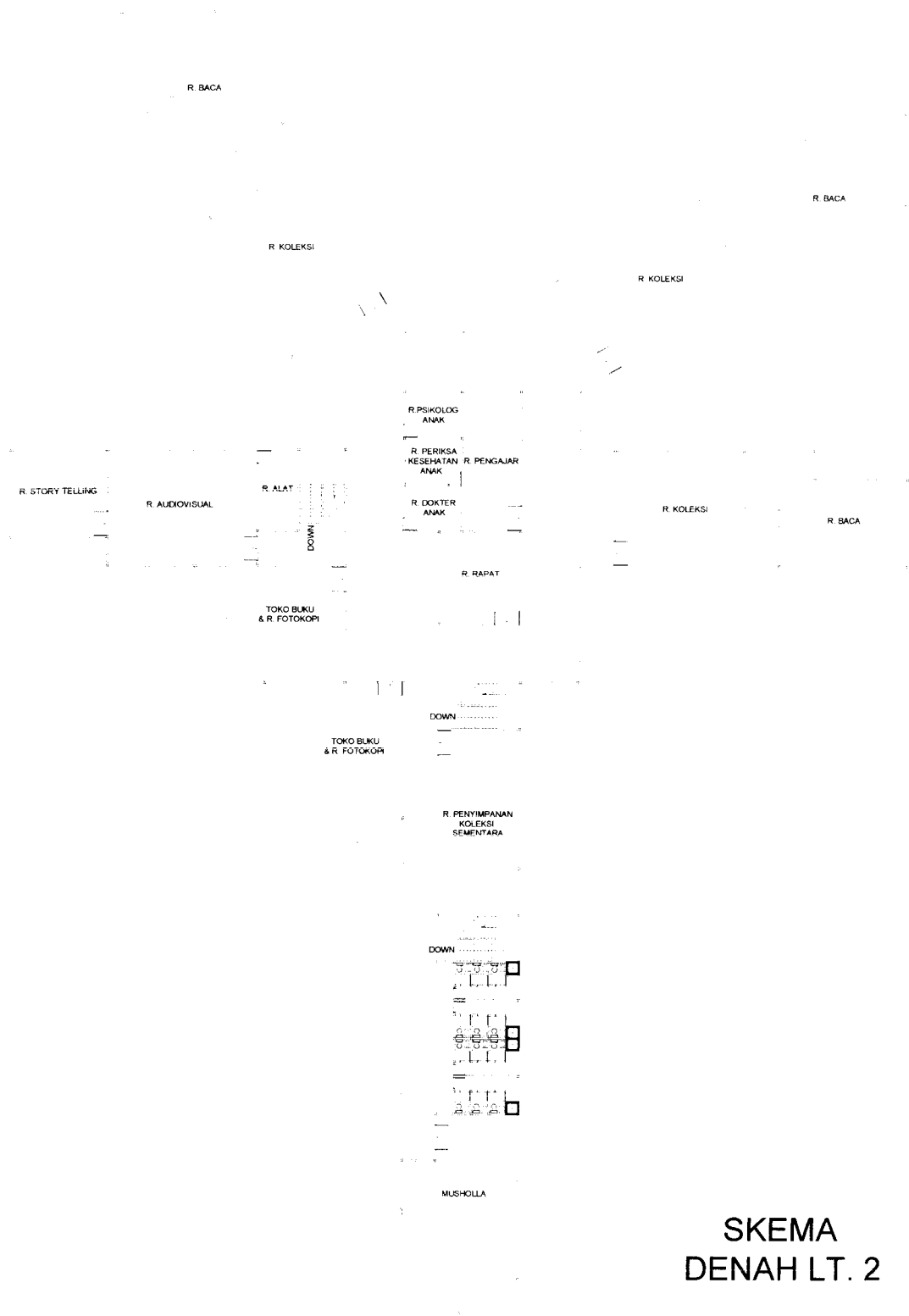
Ruang privat merupakan ruang yang bersifat pribadi dan tidak dapat sepenuhnya dapat diakses oleh pengunjung, terdiri dari ruang-ruang untuk kegiatan pengelolaan (administrasi) dan kepastakaan.

- + R. kepala perpustakaan
- + R. tamu
- + R. rapat
- + R. kabag administrasi
- + R. urusan kepegawaian
- + R. urusan tata usaha
- + R. urusan keuangan
- + R. urusan perlengkapan

Tabel 11. Program ruang

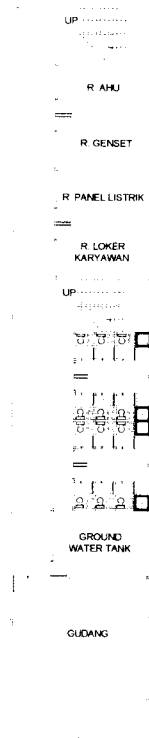
 <p>PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA Penekanan Pada Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Yang Imajinatif</p> <p>FERDIAN TRI ANGGORO 01 512 031</p>	
 SKEMA PROGRAM RUANG	<p>Ruang kegiatan kepastakaan</p> <ul style="list-style-type: none"> + R. kabag kepastakaan + R. urusan sirkulasi koleksi + R. urusan pengadaan bahan koleksi
	<ul style="list-style-type: none"> + R. urusan pengolahan bahan koleksi + R. penyimpanan sementara koleksi
RUANG SERVIS	
<ul style="list-style-type: none"> + Ruang servis merupakan ruang pelayanan untuk menunjang semua kegiatan yang ada di perpustakaan. + Plaza penerima + R. tunggu pengantar + R. koleksi & baca buku dewasa + R. bermain indoor (untuk anak < 3 tahun) + R. resepsionis & informasi + R. keamanan + Kantin & dapur + R. loker karyawan + Musholla 	<ul style="list-style-type: none"> + Toko buku + R. fotokopi + R. genset + R. panel listrik + R. AHU + R. pompa air + R. tenaga servis + KM/ WC (anak & dewasa) + Taman & area parkir

Tabel 12. Program ruang



SKEMA
DENAH LT. 2

Gb. 36. Skema denah lt.2



SKEMA DENAH BASEMENT

Gb. 37. Skema denah basement

BAB VI

PENGEMBANGAN DESAIN

6.1 Pengembangan Orientasi dan Zona Ruang

Organisasi grid terdiri dari pasangan-pasangan garis sejajar yang saling tegak lurus. Organisasi grid dijadikan sebagai *guiding lines* dalam pembentukan orientasi dan gubahan massa. Penggunaan organisasi grid sebagai *guiding lines* ini menjadikan bangunan lebih memiliki kekuatan keteraturan dan kontinuitas pola. Grid juga dirotasikan sebesar 45° agar gubahan massa terlihat lebih dinamis dan lebih terorientasi ke arah pemukiman penduduk.



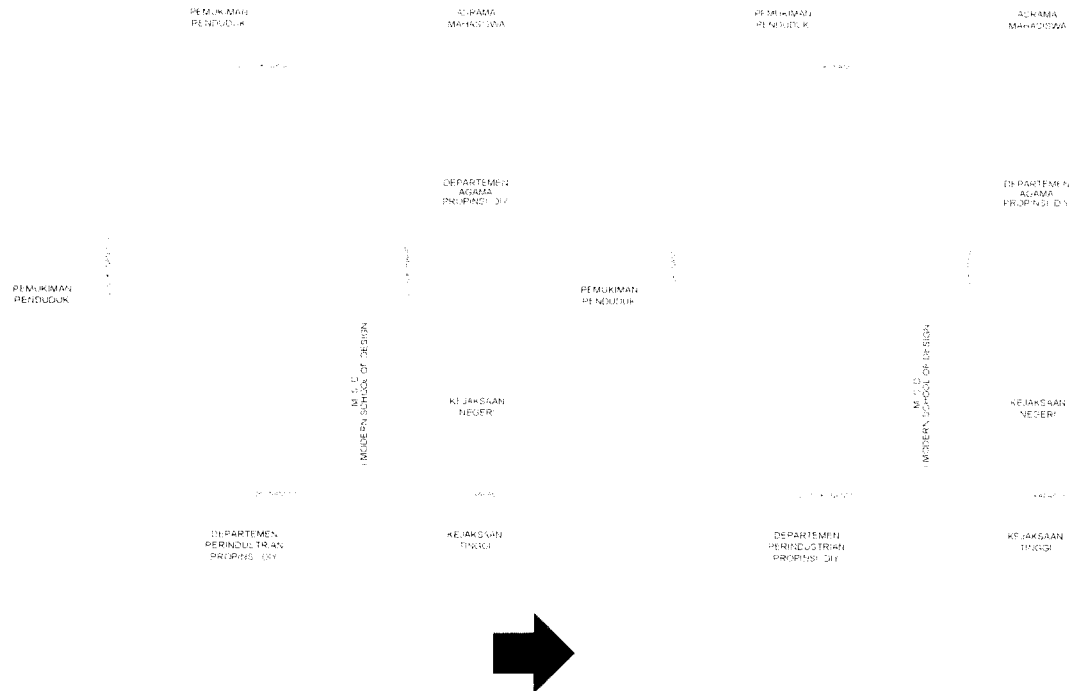
Gb. 38. Pola organisasi grid

Gb. 39. Orientasi dan zoning site

Dengan mengikuti pola grid yang ada zona-zona ruang diploting ke dalam site sesuai dengan kegiatannya, dimana terdiri dari tiga zona ruang yaitu zona perpustakaan, zona pengelola dan zona servis. Ploting zona ruang disusun dengan berorientasi ke kawasan pemukiman penduduk. Zona perpustakaan dan zona pengelola dirotasikan 45° mengikuti pola grid menghadap ke pemukiman penduduk, sedangkan zona servis disusun tetap tegak lurus menghadap ke pemukiman penduduk. Dengan orientasi 45° dan tegak lurus maka susunan zona ruang terlihat lebih dinamis.

6.2 Pengembangan Gubahan Massa

Secara garis besar massa bangunan tercipta dari beberapa gubahan bentuk persegi dengan beberapa penambahan dan pengurangan bentuk yang mengacu pada sudut rotasi 45°, sehingga akan didapat gubahan massa yang lebih dinamis. Pemilihan bentuk geometri berupa persegi sebagai bentuk dasar gubahan massa didasarkan pada efektifitas pemanfaatan ruang bentuk persegi yang optimal.



Gb. 40. Pengembangan gubahan massa

6.3 Pengembangan Denah

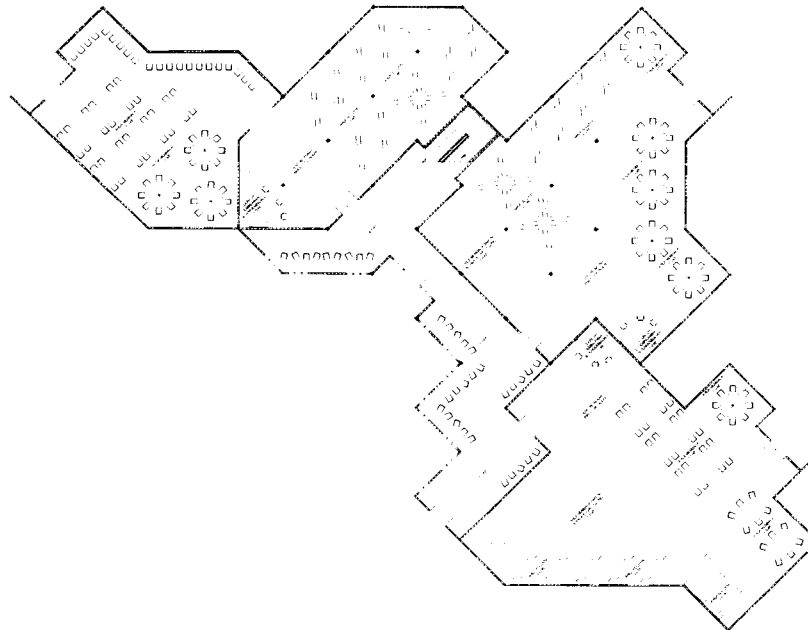
Denah disusun dan dikembangkan berdasarkan zona ruang yang telah diplotingkan pada site. Secara keseluruhan denah dapat dibagi menjadi 3 zona ruang, yaitu zona perpustakaan, zona pengelola dan zona servis.

6.3.1 Denah Lantai Satu

6.3.1.1 Zona Perpustakaan

Zona perpustakaan yang berupa area koleksi dan area membaca semua ditempatkan pada lantai satu karena pertimbangan kemudahan pencapaian oleh anak-anak. Zona perpustakaan berada pada bagian utara site. Bentuk denah dari zona perpustakaan

dirotasikan 45° mengikuti pola grid dengan orientasi ke pemukiman penduduk. Dengan rotasi bentuk denah tersebut juga akan memberikan bentuk yang lebih dinamis bagi anak-anak.



Gb. 41. Denah Lt. 1 Zona Perpustakaan

Zona perpustakaan terbagi menjadi 3 bagian berdasarkan tingkatan usia anak:

1. perpustakaan anak umur 3-6 tahun
2. perpustakaan anak umur 6-9 tahun
3. perpustakaan anak umur 9-12 tahun

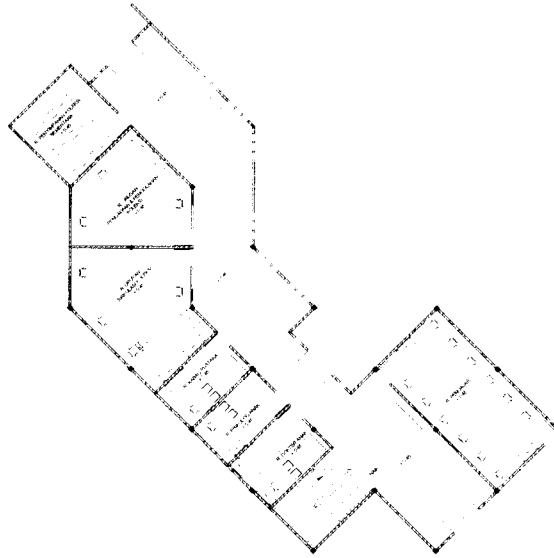
Terdapat selasar dalam yang menghadap ke taman luar sebagai jalur sirkulasi penghubung antar ruang pada zona perpustakaan.

6.3.1.2 Zona Pengelola

Zona pengelola yang terdapat pada lantai satu terdiri dari:

1. ruang pengajar
2. ruang dokter anak
3. ruang psikolog
4. ruang kabag pustaka
5. ruang urusan sirkulasi koleksi
6. ruang urusan pengadaan dan pengolahan koleksi
7. ruang penyimpanan sementara koleksi

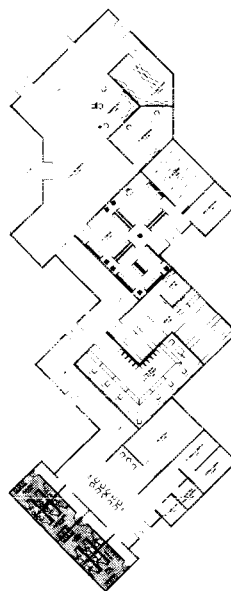
Terdapat selasar dalam yang menghadap ke taman luar sebagai jalur sirkulasi pencapaian antar ruang pada zona pengelola. Zona pengelola berada pada bagian tengah site. Bentuk denah dari zona pengelola juga dirotasi 45° agar tercipta harmonisasi dengan bentuk denah dari zona perpustakaan.



Gb. 42. Denah Lt. 1 Zona Pengelola

6.3.1.3 Zona Servis

Zona servis ditempatkan pada bagian selatan site, menghadap dan dekat dengan entrance/ pintu masuk karena pertimbangan kemudahan pencapaian.



Gb. 43. Denah Zona Servis

Zona servis sebagai area layanan penunjang terdiri dari:

- | | |
|---|---------------------------|
| 1. hall entrance | 9. toko buku dan fotokopi |
| 2. resepsionis | 10. musholla |
| 3. ruang keamanan | 11. km/ wc anak |
| 4. ruang loker anak | 12. km/ wc dewasa |
| 5. ruang tunggu | 13. ruang tenaga servis |
| 6. ruang koleksi dewasa | 14. gudang umum |
| 7. ruang bermain indoor
(untuk anak < 3 tahun) | 15. ruang panel listrik |
| 8. kantin & dapur | 15. ruang pompa |
| | 16. area parkir |

Denah zona servis berorientasi tegak lurus dengan arah menghadap ke barat (pemukiman penduduk). Orientasi yang tegak lurus tersebut untuk memberikan posisi yang kontras dengan bagian denah yang lain. Terdapat selasar dalam sebagai jalur sirkulasi untuk pencapaian ruang-ruang servis. Selasar dalam tersebut memiliki view yang menarik karena menghadap ke taman luar.

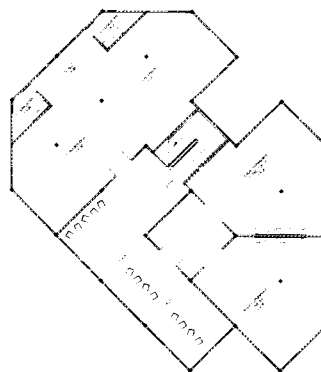
6.3.2 Denah Lantai Dua

6.3.2.1 Zona Perpustakaan

Untuk zona perpustakaan yang berada pada lantai dua terdiri dari:

1. Ruang audiovisual & ruang peralatan
2. Area permainan konstruktif
3. Area permainan fantasi

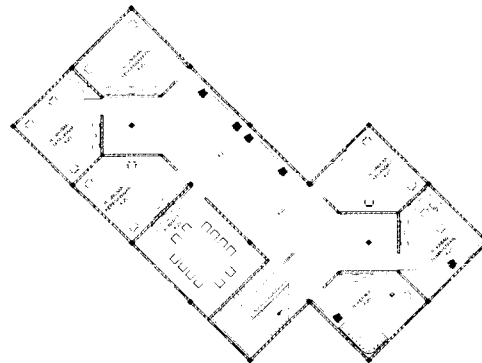
Terdapat selasar, yang selain sebagai jalur sirkulasi horizontal juga dapat digunakan sebagai area bermain atau tempat untuk duduk-duduk santai.



Gb. 44. Denah Lt. 2 Zona Perpustakaan

6.3.2.2 Zona pengelola

Zona pengelola yang berada pada lantai dua berupa ruang pengelolaan administrasi. Ruang pengelolaan administrasi diletakkan pada lantai dua karena membutuhkan tingkat privasi yang tinggi dan tidak semua orang bisa memasukinya.



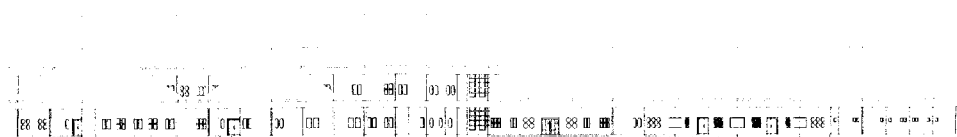
Gb. 45. Denah Lt. 2 Zona Pengelola

Untuk zona pengelola yang berada pada lantai dua terdiri dari:

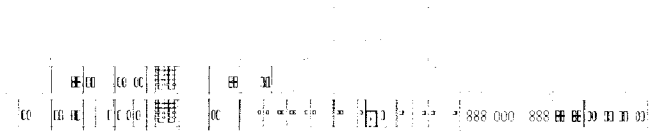
1. Ruang kepala perpustakaan
2. Ruang kabag administrasi
3. Ruang urusan keuangan
4. Ruang urusan kepegawaian
5. Ruang urusan tata usaha
6. Ruang urusan perlengkapan
7. Ruang rapat

Pada bagian tengah terdapat sebuah ruang yang cukup luas yang memiliki view ke luar yang dapat digunakan untuk tempat duduk-duduk santai sambil beristirahat para pegawai.

6.4 Pengembangan tampak



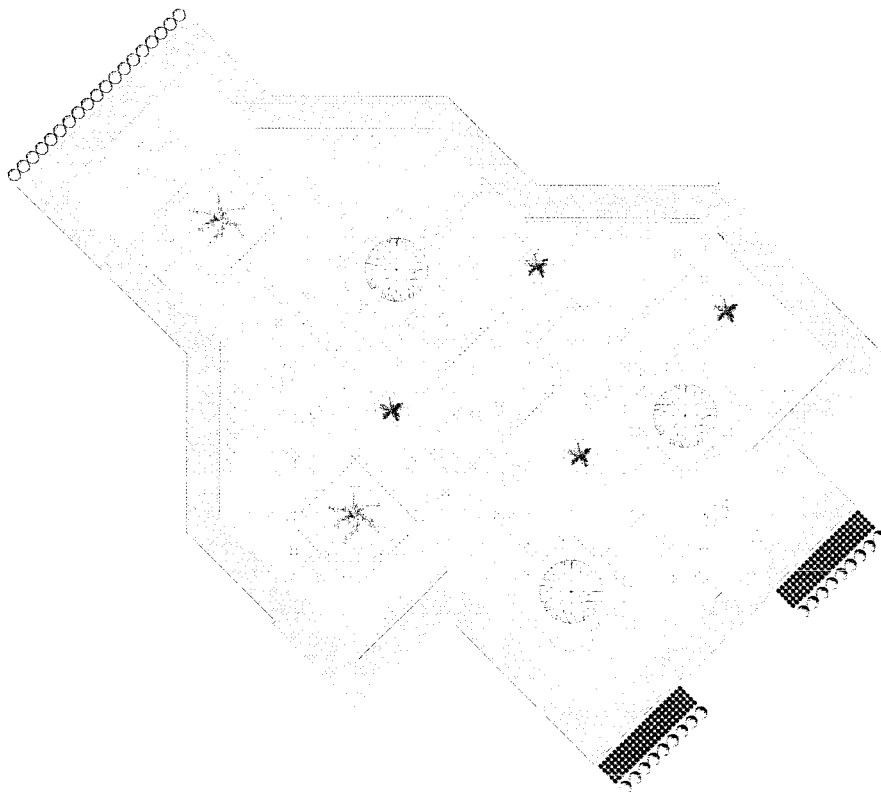
Gb. 46. Tampak depan



Gb. 47. Tampak samping kiri

Tampak bangunan perpustakaan anak ini memiliki berbagai macam bentuk-bentuk geometri dasar yang dapat mengajak anak untuk berimajinasi atau berkhayal sesuai dengan pikirannya masing-masing. Bukaan-bukaan pada bangunan berupa jendela dengan berbagai macam bentuk seperti kotak, lingkaran dan elips akan memberikan gambaran imajinasi tersendiri kepada anak. Atap bangunan dengan bentuk limasan dan kubah yang terlihat bertumpuk juga akan menambah referensi imajinasi kepada anak.

6.5 Penataan Landscape



Gb. 48. Landscape pada taman bagian tengah

Ruang luar bangunan perpustakaan anak juga diharapkan dapat melatih imajinasi anak. Dengan penataan landscape yang cantik di sekeliling perpustakaan anak maka akan menimbulkan ketertarikan tersendiri pada anak sehingga anak tidak akan cepat bosan dan anak dapat mengembangkan imajinasi dengan bebas sesuai dengan apa yang ada di dalam pikiran mereka.

Landscape taman harus dapat dirancang dengan indah dan cantik agar keberadaan taman dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin oleh anak-anak. Pada taman bagian tengah perpustakaan terdapat pohon kiara payung, palem raja, palem merah, tanaman pangkas kuning dan lily paris. Di sekeliling taman dibuat jalur pedestrian sehingga anak-anak dapat mengelilingi taman dengan sepuasnya. Taman juga dilengkapi ornamen-ornamen taman seperti kolam air, walk stone, lampu taman dan kursi taman. Taman yang indah dan cantik juga dapat dijadikan sebagai area membaca outdoor jika anak mungkin merasa bosan berada di dalam perpustakaan.

6.6 Penataan Interior

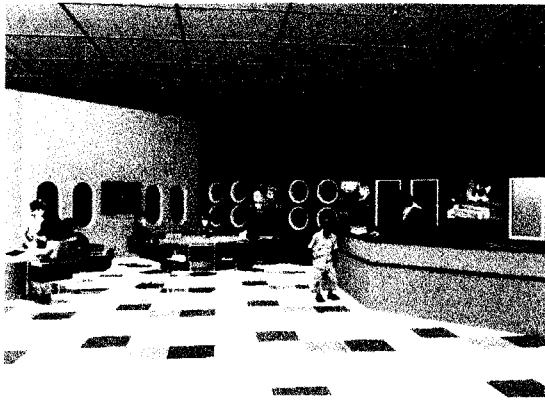
Ruang dalam atau interior perpustakaan juga harus dirancang dengan menarik agar anak merasa betah dan tidak cepat bosan sehingga imajinasi anak dapat berkembang dengan optimal. Pemilihan bentuk dan warna serta penataan furniture harus sesuai dengan karakter anak.



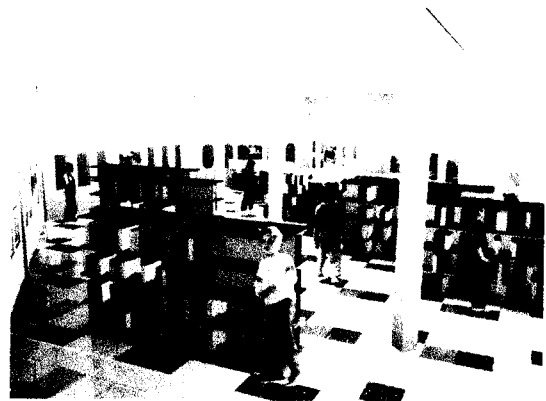
Gb. 49. Suasana interior perpustakaan anak
umur 3-6 tahun



Gb. 50. Suasana interior perpustakaan anak
umur 6-9 tahun



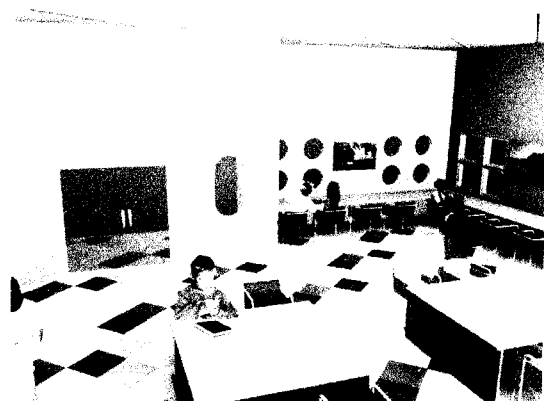
Gb. 51. Suasana interior perpustakaan anak
umur 6-9 tahun



Gb. 52. Suasana interior perpustakaan anak
umur 9-12 tahun



Gb. 53. Suasana interior perpustakaan anak
umur 9-12 tahun



Gb. 54. Suasana interior perpustakaan anak
umur 9-12 tahun

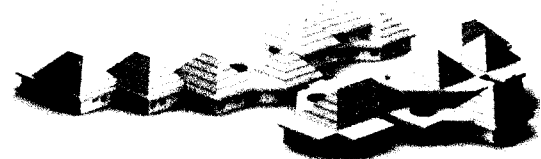
6.7 Perspektif Eksterior

Gambar Perspektif Eksterior Depan



Gb. 55. Perspektif eksterior depan

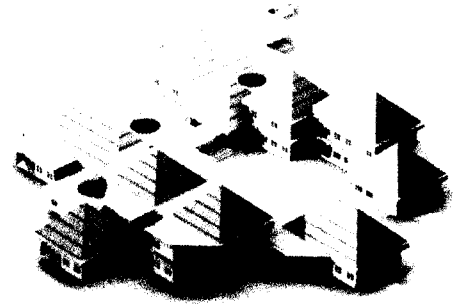
Gambar Perspektif Eksterior Belakang



Gb. 56. Perspektif eksterior belakang



Gb. 57. Perspektif eksterior samping kiri



Gb. 58. Perspektif eksterior samping kanan

DAFTAR PUSTAKA

- The Random House Dictionary of The English Language.*
Encyclopedia Britannica, 1968.
- W.J.S Poerwadarmainta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1976.
- Edy Gustian, *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*, Puspa Swara, 2001.
- Munandar Mucharam, *Pusat Kreativitas Anak di Yogyakarta*, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UII, Yogyakarta, 2004.
- Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Andi Offset, Yogyakarta, 1997.
- Dr. Kartono Kartini, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, CV. Mandar Maju, Bandung, 1990.
- Depdikbud kerjasama Depdagri, *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. DIY Dalam Angka 2004*, BPS Propinsi DIY.
- Muhammad Hilal, *Makalah Seminar Pengembangan Perpustakaan Sekolah*, Yogyakarta, 1994.
- Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Depdikbud.
- Prof. Dr. Fawzia Aswin Hadis, *Makalah Menyiapkan Pendidikan Anak Usia TK Menyongsong Era Globalisasi*, Jakarta, 1997.
- Ika Lestari Rahayu, *Museum Ilmu Pengetahuan Untuk Anak-Anak*, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UGM, Yogyakarta, 2002.
- Dr. Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan*, BPK Gunung Mulia, 1995.
- Fatma Dwi Ernawati, *Perpustakaan Anak di Yogyakarta*, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UII, Yogyakarta, 2004.
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi V*, Erlangga, Jakarta, 1997.
- Nurizka Fidali, *Children's Center di Yogyakarta*, Skripsi Sarjana Jur. Teknik Arsitektur UII, Yogyakarta, 2004.
- Nelson, *Ilmu Kesehatan Anak Jilid 1*, Gadjah Mada University, Yogyakarta, 2000.
- Francis D.K. Ching, *Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi II*, Erlangga, Jakarta, 2000.
- Deborah T. Sharpe, *The Psychology of Color and Design*, Littlefield Adams and Co, New Jersey, 1975.

www.bppp.com

www.perpustakaan.com

LAMPIRAN