

TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

Multimedia Interaktif sebagai Faktor Pendukung Suasana Rekreatif pada Perancangan Ruang
Dalam

CHILDREN'S LIBRARY IN YOGYAKARTA

Interactive Multimedia As A Supporting Factor Of Recreational Atmosphere In The Interior
Design



Disusun Oleh :

Galih Landung Budiyanto

02 512 032

Dosen Pembimbing :

Ir. Rini Darmawati, MT

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

2011

PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

Multimedia Interaktif sebagai Faktor Pendukung Suasana Rekreatif pada Perancangan Ruang Dalam

ABSTRAK

Masa anak-anak merupakan masa terpenting yang mempengaruhi masa depan seseorang. Pada masa tersebut, seorang anak mulai peka dalam menyerap informasi dan pengetahuan di sekitarnya sehingga perlu diisi dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Oleh karena itu diperlukan suatu bentuk fasilitas yang dapat membantu anak-anak belajar, memudahhi aktivitas dan rasa ingin tahu anak sekaligus melatih kreativitas mereka untuk memenuhi kebutuhan pengembangan ilmu dan kreativitas anak-anak di era globalisasi, dimana teknologi digital berkembang dengan cepat. Atas dasar itu maka muncul gagasan untuk merancang sebuah Perpustakaan Anak yang tidak hanya sebagai tempat belajar yang hanya dapat memberikan informasi pendidikan namun sekaligus menjadi tempat yang rekreatif yang dapat memberikan hiburan dan bermain bagi anak-anak sehingga dapat menarik minat baca anak dimana situasi belajar learning with effort akan dapat digantikan dengan learning with fun.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah Bagaimana merancang Perpustakaan Anak yang didukung dengan fasilitas multimedia interaktif yang dapat mengakomodasi kegiatan belajar anak dan Bagaimana merancang tata ruang dalam Perpustakaan Anak sehingga dapat menciptakan suasana rekreatif yang dapat menunjang kegiatan anak – anak pada usia prasekolah 3 – 6 tahun dan usia sekolah 6 – 12 tahun ?

Metode yang digunakan dalam perancangan Perpustakaan Anak Di Yogyakarta ini secara umum terbagi menjadi 3 yaitu pengumpulan data, analisa data dan pengujian desain. Pada metode pengumpulan data, dilakukan pengamatan perilaku pada anak-anak usia prasekolah (3–6 Tahun) dan usia sekolah (6-12 tahun) yang berkunjung dan memanfaatkan fasilitas multimedia interaktif dan perpustakaan di Taman Pintar Yogyakarta, kemudian wawancara terhadap orang tua dan anak-anak. Dalam metode analisa data, menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan analisa yang bersifat eksperimen. Sedangkan pada metode pengujian desain, menggunakan gambar-gambar 3 dimensi (3D) hasil rancangan.

Dari hasil pemaparan diatas, maka target yang akan dihasilkan adalah menciptakan ruang dalam Perpustakaan Anak yang rekreatif, dengan warna warna ceria, dan dekorasi ruang untuk menghadirkan tema/ karakter ruang serta didukung dengan fasilitas Multimedia Interaktif yang dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan kepada anak-anak usia prasekolah dan usia sekolah.

HALAMAN CATATAN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir:

Nama mahasiswa : **Galih Landung Budiyanto**

Nomor mahasiswa : **02512032**

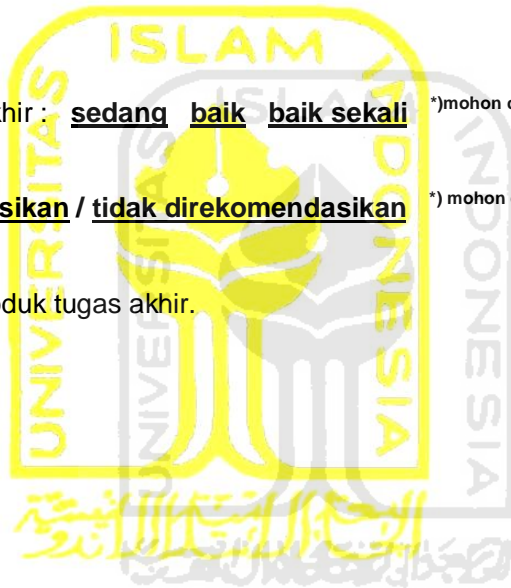
Judul tugas akhir : **PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA**

Multimedia Interaktif sebagai Faktor Pendukung suasana Rekreatif
pada Perancangan Ruang Dalam

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali *)mohon dilingkari

sehingga, direkomendasikan / tidak direkomendasikan *) mohon dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir.



Yogyakarta, Agustus 2011

Dosen Pembimbing

Ir. Hj. Rini Darmawati, M.T

DAFTAR GAMBAR

2.1 Contoh Sirkulasi yang mendukung suasana rekreatif	21
2.2 Penataan Interior di Perpustakaan Anak.....	21
2.3 Contoh dekorasi dan furniture yang memberikan fasilitas bermain	22
2.4 Kegiatan Anak Menggunakan Fasilitas Multimedia Interaktif.....	23
4.1 Peta Lokasi.....	27
4.2 Perilaku membaca anak di ruang baca	28
4.3 Perilaku membaca menggunakan fasilitas Multimedia Interaktif	29
6.1 Konsep Susunan Ruang	40
6.3 Skema Konsep dimensi fisik anak terhadap ruang dan fasilitas	41
6.3 Skema konsep suasana ruang yang menyenangkan secara psikologis.....	42
6.4 Skema konsep fasilitas ruang bermain pada ruang dalam.....	43
7.1 Site plan	44
7.2 Situasi	44
7.3 Denah lantai 1	45
7.4 Denah lantai 2	46
7.5 Tampak Bangunan	47
7.6 Perspektif Eksterior dan Interior	48

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
CATATAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAKSI.....	xi
DESAIN PREMIS	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Perkembangan Perpustakaan di Era Globalisasi	1
1.1.2 Karakter belajar Anak	3
1.1.3 Minat Anak Terhadap Fasilitas Multimedia.....	5
1.2 Rumusan Permasalahan	6
1.2.1 Permasalahan Umum	6
1.2.2 Permasalahan Khusus	6
1.3 Tujuan dan Sasaran	6
1.3.1 Tujuan	6
1.3.2 Sasaran	7
1.4 Keaslian Penulisan	7
1.5 Kerangka Pola Pikir.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Perpustakaan Khusus Anak.....	9

2.1.1	Pengertian Perpustakaan Khusus Anak	9
2.1.2	Karakter Perpustakaan Anak	9
2.2	Tinjauan Multimedia Interaktif	10
2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.3	Tinjauan Karakter dan Kegiatan Anak	12
2.3.1	Karakter dan Perkembangan Anak	12
2.4	Kegiatan Bermain Anak	14
2.4.1	Pengertian Bermain Anak	14
2.4.2	Manfaat Bermain Bagi Anak	14
2.4.3	Jenis Permainan Anak	15
2.5	Kegiatan Membaca Anak	15
2.5.1	Kegiatan Membaca Anak Usia Pra Sekolah (3-5 Tahun)	15
2.5.2	Kegiatan Membaca Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun)	16
2.6	Aplikasi Penggunaan Fasilitas Multimedia Interaktif Sebagai Media pembelajaran Bagi Anak	18
2.7	Tinjauan Karakter Desain Untuk Anak Untuk Membentuk Suasana Ruang Yang Rekreatif	20
BAB III METODE PERANCANGAN		24
3.1	Metode Pengumpulan Data	24
3.2	Metode Analisis	25
3.3	Metode Pengujian	25
BAB IV HASIL PENGAMATAN		26
4.1	Data Lokasi	26
4.1.1	Penentuan Site	26
4.1.2	Peta Lokasi	27
4.1.3	Batasan Site	27
4.2	Hasil Pengamatan di Taman Pintar Yogyakarta dengan metode Placed Centered Mapping	26
BAB V ANALISA		31
5.1	Analisa Site	31
5.2	Analisa pelaku dan Kegiatan	31

5.2.1 Pengguna Bangunan	31
5.2.2 Karakteristik Kegiatan.....	32
5.3 Analisa Perilaku dan Kegiatan Anak.....	33
5.3.1 Perilaku Membaca Anak usia Prasekolah (3-6 tahun).....	33
5.3.2 Perilaku Membaca Anak usia Sekolah (6-12 tahun)	34
5.3.3 Perilaku Anak Dengan Fasilitas Multimedia Interaktif	35
5.4 Alur Kegiatan.....	36
5.4.1 Alur Kegiatan Pengelola Perpustakaan.....	36
5.4.2 Alur Kegiatan Pengunjung Perpustakaan	36
5.5 Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	37
5.6 Pengelompokan Ruang Berdasar Sifat Ruang.....	39
BAB VI KONSEP PERANCANGAN.....	40
6.1 Konsep Susunan Ruang.....	40
6.2 Konsep Area Koleksi dan Belajar Anak Usia Pra Sekolah	40
6.3 Konsep Area Koleksi dan Belajar Anak Usia Sekolah	41
6.4 Konsep Ruang Dalam yang Rekreatif	41
BAB VII LAPORAN PERANCANGAN.....	44
7.1 Desain Final	44
7.1.1 Site Plan	44
7.1.2 Situasi.....	44
7.1.3 Denah lantai 1	45
7.1.4 Denah lantai 2	46
7.1.5 Tampak Bangunan	47
7.1.6 Perspektif Eksterior dan Interior.....	48
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

5.1 Perilaku Membaca Anak Usia Prasekolah (3 – 6 tahun).....	33
5.2. Perilaku Membaca Anak Usia sekolah (6 – 12 tahun)	34
5.3 Perilaku Membaca Anak dengan fasilitas Multimedia Interaktif	35
5.4 Pola Kegiatan Pengelola	36
5.5 Pola Kegiatan Pengunjung	36
5.6 Tabel Kebutuhan dan Besaran Ruang pengelola	37
5.7 Tabel Kebutuhan dan Besaran Ruang Service dan Penunjang	37
5.8 Kebutuhan dan Besaran Ruang utama dan pendukung	38
5.9 total kebutuhan dan besaran ruang	39
5.10 pengelompokan ruang berdasar sifat ruang	39



PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

Multimedia Interaktif sebagai Faktor Pendukung Suasana Rekreatif pada Perancangan Ruang Dalam

DESAIN PREMIS

Seseorang pada masa anak-anak umumnya belum mampu menumbuhkan kesadaran diri untuk belajar secara serius, untuk itu diperlukan usaha kreatif untuk menumbuhkan minat belajar pada diri anak. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menciptakan suasana ruang dalam perpustakaan yang rekreatif. Penataan ruang dalam Perpustakaan Anak dengan memperhatikan penataan ruang untuk fasilitas pendukung pembelajaran menurut karakter kelompok anak dari berbagai usia akan memberikan suasana yang kondusif dan rekreatif bagi anak, sehingga anak dapat belajar dengan bebas, dan nyaman sehingga dengan sendirinya anak akan menyadari bahwa membaca itu menyenangkan sehingga tidak merasa terbebani dalam belajar.

Dengan tujuan menciptakan penataan ruang dalam perpustakaan yang mampu memenuhi kualitas di atas dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain membentuk pola sirkulasi, layout ruang, elemen, furniture serta pemilihan warna dan tekstur ruang menurut fungsi ruang beserta fasilitas pendukung didalamnya yang penerapannya disesuaikan dengan karakter anak sesuai kelompok usia sehingga anak dapat merasa aman dan mengerti akan apa yang dibuat untuk mereka. Anak usia prasekolah akan mempunyai kegiatan belajar dan menggunakan fasilitas yang lebih banyak kearah aktifitas bermain untuk menumbuhkan imajinasi dan daya kreatifitas, aktifitas tersebut tentunya akan membuat suasana yang lebih ceria dan ramai. Berbeda dengan dengan kegiatan pada kelompok anak usia sekolah, pada usia ini akan lebih membutuhkan konsentrasi dalam proses belajarnya sehingga membutuhkan suasana ruang yang lebih tenang.

Dalam perancangan suatu ruang dalam bagi anak tentunya harus memperhatikan karakteristik anak yang dapat menegaskan perbedaannya dengan orang dewasa. Penataan ruang dalam harus memperhatikan kebutuhan pribadi anak, meliputi aspek fisik, psikologis dan perilaku. Secara fisik anak mempunyai dimensi tubuh yang lebih kecil dan bersifat aktif serta rentan mengalami cedera/kecelakaan dalam proses kegiatannya sehingga anak membutuhkan ruang gerak yang luas, pemilihan elemen ruang dan jalur sirkulasi yang aman dan nyaman untuk anak beraktifitas serta bergerak dengan bebas, hal tersebut dapat dicapai dengan penataan furniture dengan desain yang aman dan disesuaikan dengan dimensi skala anak serta pemilihan material lantai yang tidak licin. Secara psikologis, anak membutuhkan suasana ruang yang menyenangkan, ruang dengan pemilihan warna warna yang mencolok dengan menerapkan unsur unsur dekorasi dan tekstur bahan material yang dekat dengan dunia anak akan menumbuhkan suasana yang ceria bagi anak.

HALAMAN PERNYATAAN
TUGAS AKHIR
Periode Semester Genap 2010-2011

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesajamaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Agustus 2011

Galih landing Budiyanto

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur selalu dan senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya yang tak terhingga dan Rosulullah Muhammad SAW yang senantiasa membimbing umatnya kedalam ilmu pengetahuan yang tiada habisnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA tepat pada waktunya.

Adapun dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan berbagai kesulitan dan hambatan. Akan tetapi, semua itu dapat dilalui atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ing.Ir. Ilya F. Maharika,MA,.IAI selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir Rini Darmawati, MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan ibu, yang dengan penuh kesabaran dan pengertian dalam membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Wiryono Raharjo, Ir. M.Arch. selaku dosen penguji. Terima kasih banyak atas ilmu, saran, kritik dan semangat yang telah bapak berikan demi kelancaran Tugas Akhir ini.
4. Bapak Ir Arman Yulianta MUP selaku dosen penguji tamu Tugas Akhir. Terima kasih banyak atas kritik dan saran serta motivasi yang telah bapak berikan sebagai modal dan bahan pelajaran yang akan selalu saya ingat.
5. Seluruh Dosen Arsitektur dan para asistennya. Terima kasih atas ilmu dan bimbingannya selama masa kuliah.
6. Segenap Staff dan karyawan jurusan Arsitektur UII. Terima kasih
7. Mbak Yani, terima kasih atas bantuan dan informasinya, yang dengan sabar melayani mahasiswa-mahasiswa Arsitektur terutama penulis.

8. Buat keluargaku tercinta, Ayah, ibu, adik, eyang uti, dan almarhum kakung yang tiada hentinya memberikan doa, dukungan, nasehat dan kasih sayang yang begitu besar dan sangat berarti.
9. Teman teman satu bimbingan Tugas Akhir periode II 2010/2011, Sigit, Alfian dan Anggana, terima kasih banyak. Kebersamaan yang menjadi kenangan terindah selama berjuang menyelesaikan tugas akhir ini. Tetap semangat dan sukses buat kalian.
10. Teman-teman seperjuangan arsitektur angkatan 2002, Aan ,Randi, Ani. Terima kasih atas kebersamaannya semasa kuliah yang pada akhirnya kita melewati tugas akhir ini dengan cara masing- masing, sukses selalu.
11. Robby Hasibuan, makasih banyak atas bantuan kamu rob.(semangat, cepet nyusul rob)
12. Soul of my heart, terima kasih banyak atas hari-hari yang penuh dukungan dan semangat.
13. Mas djatmiko, terima kasih mas, atas doa dan dukungannya selama ini. Semoga cyberianet semakin berjaya.
14. Teman-teman trah minggiran. Kirun, bageong, okkie omez, putro kenthir, toni tino, yukho, babe glompong, mas edy murphy, fajar, unyil, gustafo, dll yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas dukungan dan bantuannya selama ini.

Penulis mohon maaf atas kekurangan dan keterbatasan akan penulisan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan ini memberi manfaat bagi semua pihak khususnya penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Wr.WB.

Yogyakarta, 12 Agustus 2011

(Galih Landung Budiyanto)

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿١﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٢﴾

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan ; maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan)kerjakanlah dengan sungguh sungguh (urusan) yang lain”.

(*Q.S. Alam Nasyrat* ayat 6 dan 7)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا أُكْتَسَبَتْ

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya....”

(*Q.S. Al Baqarah* ayat 286)

Demi matahari dan cahayanya di pagi hari,

Dan bulan apabila mengiringinya,

Dan siang apabila menampakkannya,

Dan malam apabila menutupinya,

Dan langit serta pembinaannya,

Dan bumi serta penghamparannya,

Dan jiwa serta penyempurnaannya (ciptaannya)

(tujuh Janji Allah SWT dalam Q. S As Syams 1- 7)

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN ANAK DI YOGYAKARTA

*Multimedia Interaktif sebagai Faktor Pendukung Suasana Rekreatif pada
Perancangan Ruang Dalam*

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1 (Strata Satu) yang telah
dipresentasikan pada tanggal 4 Agustus 2011

Disusun oleh:

Galih Landung Budiyanto

02 512 032

Telah disetujui dan disahkan

Yogyakarta, Agustus 2011

Dosen Pembimbing

Ir. Hj. Rini Darmawati, M.T

Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAI.

Kupersembahkan sebuah pencapaian awal dari sebuah masa depan dengan penuh cinta dan kerendahan hati kepada :

Ayah dan Ibu tercinta

“ Syukurku kepada Allah SWT telah memberikan orang tua yang tangguh seperti beliau berdua. Terima kasih untuk semangat, inspirasi yang tak akan ada habisnya, untuk kasih sayang yang telah dicurahkan kepadaku selama ini, doa-doa yang tidak pernah putus untukku, Terima kasih karena selalu ada untukku dalam kondisi apapun “

Adik tercinta

“ Terima kasih atas kasih sayang, dukungan serta motivasi yang sangat berarti “

Eyang Uti dan Alm Eyang Kakung tercinta

“ Terima kasih atas kasih sayang dukungan serta doa yang selalu ada untuk ku”

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Perkembangan Perpustakaan di Era Globalisasi

Peran buku sebagai sumber ilmu merupakan suatu hal yang pasti, berinteraksi dengan buku dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama dalam aspek peningkatan intelegensinya. Suratminah menjelaskan beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa negara yang maju dan unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi adalah Negara yang pada umumnya memiliki masyarakat yang gemar membaca. Selanjutnya Suratminah menjelaskan bahwa secara langsung mereka menanamkan budaya baca sejak usia dini dengan menjadikan buku sebagai kebutuhan¹.

Dari keterangan diatas diperoleh fakta bahwa jika kita ingin bisa berpacu untuk dapat sejajar dengan negara-negara lain, minat dan kebiasaan membaca perlu ditanamkan pada anak-anak sejak usia sedini mungkin. Menurut Kartono, karena kualitas masa awal anak merupakan gambaran kualitas bangsa di masa depan sekaligus sebagai dasar awal pembentukan karakter pribadi anak². Hal ini berarti membutuhkan adanya fasilitas pendukung kegiatan membaca beserta aktifitas lain yang berkaitan. Salah satu fasilitas tersebut adalah sebuah Perpustakaan Anak. Pada usia anak merupakan masa masa awal perkembangan yang dapat menentukan masa depannya yang secara langsung maupun tidak langsung akan berkaitan dengan masa depan Indonesia sebagai negara yang saat ini sedang berkembang dan membutuhkan semakin banyak generasi muda yang siap bersaing dengan negara negara lain di masa yang akan datang. Perpustakaan Anak harus dapat menampung berbagai kebutuhan anak akan akses suatu

¹ Suratminah. 1992. *Perpustakaan, Kepustakaan, dan Pustakawan*.(Yogyakarta:Kanisius) hal. 17

² Kartini Kartono,1995, *Pskolog Anak,Psikologi Perkembangan*, (bandung:mandar madju) hal. 10

informasi, baik yang berhubungan dengan pendidikan formal maupun informal. Selain itu, kebutuhan anak akan komunikasi dengan teman sebayanya juga harus dapat diakomodasi dengan baik sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak akan berlangsung dengan baik. Sehingga keberadaan sebuah Perpustakaan Anak akan menjadi pendukung fasilitas pendidikan formal maupun informal yang telah ada. Peran perpustakaan anak dalam meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memberikan motivasi agar peserta didik gemar menuntut ilmu pengetahuan, teknologi dan seni secara mandiri.

Akan tetapi perpustakaan pada era sekarang memiliki tantangan yang luar biasa. Perkembangan teknologi informasi perlahan-lahan telah menggeser fungsi perpustakaan sebagai pusat ilmu pengetahuan. Masyarakat bahkan anak-anak sudah mengenal bahkan lebih memilih berselancar di dunia maya daripada menelusuri ruang perpustakaan. Oleh karena itu, pada era sekarang harus ada sebuah terobosan atau inovasi baru untuk menyelamatkan keberadaan perpustakaan di tengah derasnya arus globalisasi. Secara riil, permasalahan yang paling menonjol dan dirasakan pengguna adalah kecepatan dalam pencarian buku.

Dengan adanya internet, kita hanya butuh beberapa detik saja untuk mencari informasi. Sedangkan melalui perpustakaan, kita membutuhkan waktu yang jauh lebih lama. Inilah yang membuat perpustakaan sedikit demi sedikit ditinggalkan penggunaannya³. Meskipun sangat sulit menyaingi kecepatan pencarian di internet, namun perpustakaan dapat meningkatkan kualitasnya dengan penerapan fasilitas multimedia interaktif dan mengkaji atau mengenali karakter pemakainya. Dikutip dari Surachman "*Manajemen Layanan Perpustakaan Dengan Dokumen Multimedia*", sebuah Perpustakaan memerlukan koleksi multimedia antara lain karena :

³Zulfah. 2005. *Kebutuhan dan Perilaku Pencari Informasi*.(Yogyakarta:IAIN Yogyakarta) hal. 6

1. Koleksi multimedia dapat dipakai sebagai salah satu alat yang sangat membantu dalam meningkatkan keunggulan bersaing di era pasar global. Tuntutan zaman dan gejolak pengguna jasa perpustakaan saat ini telah ditandai dengan keinginan untuk dilayani serba cepat, tepat, dan instan, tidak saja dalam format alfanumerik tapi juga grafik, citra, suara, dan video secara interaktif.
2. Multimedia segera menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan ketrampilan membaca. Artinya bahwa koleksi multimedia menjadikan kegiatan membaca itu lebih dinamis dengan memberikan dimensi baru pada kata-kata.
3. Mudah digunakan dan variatif. Dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia dapat menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.

Melalui perpustakaan anak yang menyediakan fasilitas multimedia interaktif, dapat dikembangkan pandangan terhadap sains dan teknologi, sosial, budaya, dan alam seisinya. Bagi anak-anak, perpustakaan multimedia sangat penting karena dapat menolong anak-anak dan untuk aktif mencari sendiri apa-apa yang harus dipelajari. Keaktifan anak-anak dalam menggunakan perpustakaan dapat pula memberikan pengembangan jiwa, dan bakat, dan membantu dalam proses pembelajaran secara utuh⁴.

1.1.2 Karakter belajar Anak

Piaget (1950) dalam Yusuf (2001) menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan

⁴Shaleh.1999. Peranan Multimedia dalam Proses Belajar Anak. (Bandung:Penerbit Mandar Madju) hal. 9

lingkungannya. Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata* yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek)⁵. Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang.

Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.

Belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kemampuan. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

Belajar bermakna, merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa mengajar

⁵ Yusuf, Syamsu. 2001. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. (Penerbit PT Remaja Rosdakarya) hal. 165

ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif anak⁶. Maksud dari pernyataan tersebut adalah bahwa di dalam proses belajar pada anak, tidak sekedar membaca atau menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya sekedar membaca atau mendengarkan orang/guru menjelaskan.

1.1.3 Minat Anak Terhadap Fasilitas Multimedia

Dunia anak adalah dunia yang paling menyenangkan. Anak-anak akan senang dan tertarik dengan hal-hal khayal, ceria dan menyenangkan, mereka akan merasa tertarik dan senang mempelajari suatu hal, apabila hal tersebut sesuai dengan imajinasi mereka, penuh kreatifitas, menarik dan menyenangkan.

Hampir setiap orangtua selalu memberikan yang terbaik bagi anak-anak mereka, terutama kala mereka masih berada pada usia prasekolah (3-6 tahun) dan usia sekolah (6-12 tahun), karena masa tersebut adalah masa yang paling menentukan dalam proses pertumbuhan psikologis mereka di masa mendatang. Dengan memberikan pendidikan yang tepat kepada anak, maka akan dapat diperoleh landasan yang kuat bagi masa depan anak-anak itu. Fasilitas Multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan

⁶ Shaleh.1999. Peranan Multimedia dalam Proses Belajar Anak. (Bandung:Penerbit Mandar Madju) hal. 15

untuk mendapatkan informasi yang tepat untuk menetapkan pendidikan yang sesuai bagi anak.

Multimedia sangat banyak manfaat serta fungsinya. Kita harus ingat bahwa manusia khususnya anak dapat menyerap suatu materi apabila materi yang disampaikan dikemas dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, sehingga materi yang mereka simak akan terus teringat-ingat di benak mereka. Untuk itu, dihadirkanlah multimedia di perpustakaan, dengan maksud supaya pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik dan tetap menganut sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Perpustakaan Anak yang didukung dengan fasilitas multimedia interaktif yang dapat mengakomodasi kegiatan belajar anak ?

1.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang tata ruang dalam Perpustakaan Anak sehingga dapat menciptakan suasana rekreatif yang dapat menunjang kegiatan anak – anak pada usia prasekolah 3 – 6 tahun dan usia sekolah 6 – 12 tahun ?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Menghasilkan konsep suasana rekreatif yang disesuaikan dengan kelompok usia anak pada ruang dalam Perpustakaan Anak di Yogyakarta yang di dukung fasilitas multimedia interaktif.

1.3.2 Sasaran

Menghasilkan rancangan penataan ruang dalam Perpustakaan didukung fasilitas multimedia interaktif di Yogyakarta berdasarkan konsep suasana rekreatif sesuai kelompok usia.

1.4 KEASLIAN PENULISAN

1. Hirmawan Puji Novyanto, no Mhs : 98 512 115 – TA UII

Judul : Perpustakaan Umum Swasta Terpadu di Yogyakarta
Penekanan pada Penciptaan Tata Ruang Dalam Melalui Pendekatan Multifungsi guna Memadukan fungsi – fungsi Promosi, Retail, Riset dan Pendidikan.

2. Fatma Dwi Ernawati, no Mhs : 99 512 052 – TA UII

Judul : Perpustakaan Anak di Yogyakarta
Penekanan pada Transformasi Pergerakan Pemain Ular Tangga pada Penataan Ruang.

3. Rini Novianti, no Mhs : 98 512 182 – TA UII

Judul : Taman Bacaan dan Bermain Anak di Yogyakarta

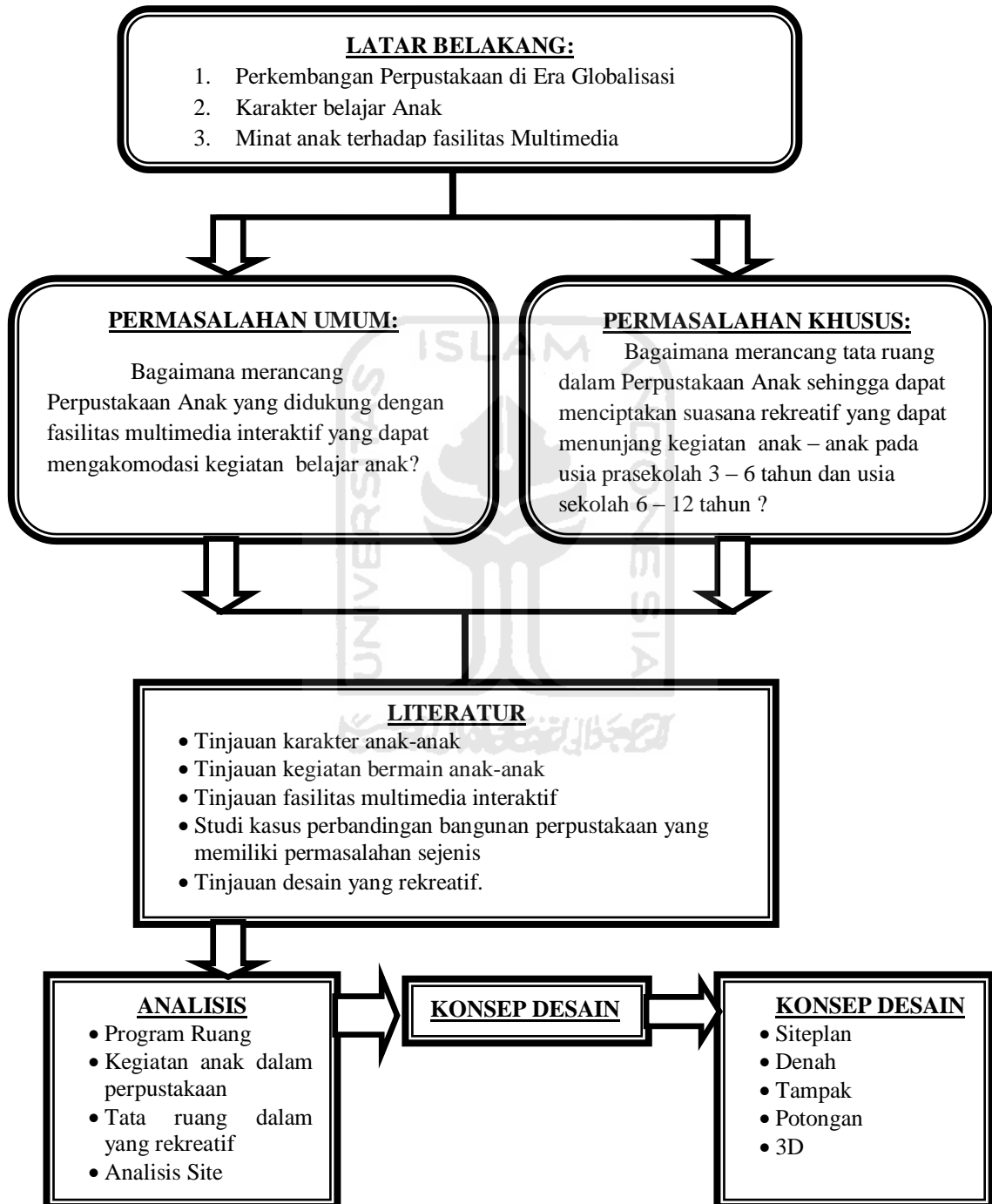
4. Helmawati, no Mhs : 02 512 153 – TA UII

Judul : Perpustakaan Anak di Yogyakarta
Penekanan pada Desain Ruang Dalam yang Mampu Mewadahi Kemampuan Multiple Intelligence Anak.

Perbedaan dengan tugas–tugas akhir diatas adalah merancang perpustakaan anak dengan penekanan pada tata ruang dalam yang rekreatif berdasarkan karakteristik anak dari berbagai kelompok usia dalam

melakukan berbagai aktifitas, termasuk penggunaan fasilitas multimedia interaktif di dalam perpustakaan ini.

1.5 KERANGKA POLA PIKIR



2.1 Tinjauan Perpustakaan Khusus Anak

2.1.1 Pengertian Perpustakaan Khusus Anak

Perpustakaan anak merupakan gedung yang memiliki koleksi bahan pustaka (buku, majalah dan media lainnya) yang diperuntukkan khusus untuk anak-anak⁷. Penataan ruang dan fasilitas penunjang yang disesuaikan dengan karakter anak sesuai dengan batasan usia tertentu. Fungsi perpustakaan ini sebagai sarana bagi anak untuk dapat belajar, merangsang perkembangan fisik dan intelektual anak.

2.1.2 Karakter Perpustakaan Anak

Penerapan fasilitas-fasilitas dalam perpustakaan anak memiliki beberapa permasalahan perancangan dari segi bangunan dan ruang yaitu, bagaimana merancang bentuk massa yang mudah dipahami, nyaman, aman dan menarik sehingga akan membuat anak-anak betah dan senang berada didalamnya.

Fasilitas perpustakaan anak menjadi sisi lain yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan perpustakaan anak. Seringkali yang terjadi masalah perpustakaan adalah masalah 'ketiadaan' atau 'ketidakberdayaan' fasilitas. Mulai dari ketiadaan tempat, ketiadaan koleksi, ketiadaan sarana pendukung, dan sarana prasarana lainnya. Biasanya tiap perpustakaan anak mempunyai karakteristik masing-masing dalam perencanaan fasilitas. Namun yang penting dalam pengelolaan fasilitas harus diperhatikan 3 hal yakni:

- a. Nyaman (Comfort)
- b. Terbuka (Welcome)
- c. Kemudahan bagi pengguna (User-friendly)

⁷ Helmawati, Perpustakaan Anak di Yogyakarta, TA-UII, Yogyakarta, 2007, hal 32

Ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi ketika akan merancang sebuah fasilitas di dalam sebuah desain perpustakaan anak, yaitu⁸:

1. Tata letak harus dapat menunjukkan bahwa perpustakaan dapat difungsikan dengan baik.
2. Desain harus memperhatikan aspek estetika dan ergonomis.
3. Akses ke bahan pustaka ruang, dan informasi harus mudah bagi pengguna.
4. Harus diperhatikan masalah arus 'lalu-lintas' pengguna, keselamatan dan keamanan.
5. Ruang sedapat mungkin mengakomodir kebutuhan pengguna
6. Perancangan ruang dalam perpustakaan, mencakup pemilihan furniture, warna dimensi dan layout-nya semaksimal mungkin dirancang atau dipilih sesuai karakter anak.

2.2 Tinjauan Multimedia Interaktif

2.2.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata **multi** (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan **medium** (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata **medium** dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi⁹

Dalam perkembangannya multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun di dalamnya. Sifatnya sekuensial atau berurutan dan

⁸ Helmawati, Perpustakaan Anak di Yogyakarta, TA-UII, Yogyakarta, 2007, hal 34

⁹ Antonius Rachmat, S.Kom & Alphone Roswanto, S.Kom. 2005. Pengertian Multimedia. Diakses 7 Maret 2011 pada pukul 22.30 dari <http://community.gunadarma.ac.id>

durasi tayangannya dapat diukur. Film dan televisi termasuk dalam kelompok ini.

Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.. Penerapan multimedia interaktif ini didapat pada multimedia pembelajaran serta aplikasi permainan. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks grafik, audio dan interaktivitas¹⁰.

Mengutip dari Ariasdi, *Panduan Pengembangan Multimedia* mengatakan bahwa Apabila multimedia interaktif dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi anak. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar anak dapat ditingkatkan serta sikap belajar anak dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia interaktif, yaitu¹¹:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.

¹⁰ A, Surachman. 2005. Manajemen Layanan Perpustakaan Dengan Dokumen Multimedia. di akses 7 Maret 2011 pada pukul 22.00 dari <http://eprints.rclis.org>

¹¹ Arisadi. Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Diakses 8 maret 2011 pada pukul 20.00 dari <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>

5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian anak.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2.3 TINJAUAN KARAKTER DAN KEGIATAN ANAK

2.3.1 Karakter Dan Perkembangan Anak

Uraian karakter anak menurut perkembangan sesuai kelompok usianya adalah sebagai berikut :

A. Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan ini di pegaruhi oleh perkembangan jiwa dan diri alami dengan belajar dari lingkungan dimana anak mempunyai peran aktif dalam perkembangannya. Perkembangan anak menurut Jean Piaget dikelompokkan sebagai berikut :

1. Usia 2 – 4 tahun

Dimana anak belajar menggunakan bahasa merepresentasikan / menirukan objek dengan citra dan kata.

2. Usia 4 – 7 tahun

dimana anak mulai menggunakan tanggapan internal sehingga mereka tampak yakin atas pemahaman dan pengetahuan mereka (usia pra operasional).

3. Anak usia 7 – 11 tahun

Pada usia ini anak sudah dapat berpikir analitis dan logis dalam pendekatan terhadap tata bahasa, mereka sudah dapat mengklasifikasi obyek dengan beberapa ciri - ciri (usia operasional konkrit).

4. Anak usia 11 tahun keatas,

Anak lebih dapat berpikir secara logis tentang masalah abstrak dan menguji hipotesis secara sistematis (usia Operasional formal).

B. Perkembangan Psikososial anak

Dalam teori psikososial setiap tahap terdapat periode kritis, masing masing di ibaratkan sebagai mata rantai yang bertautan tidak dapat terlepas satu sama lain sehingga dapat berfungsi secara maksimal. Perkembangan psikososial menurut Erick Erickson adalah sebagai berikut¹² :

- a. Usia 3 – 6 tahun, pada usia ini anak mempunyai kemampuan untuk memulai aktifitasnya sendiri.
- b. Usia 6 – 12 tahun, pada usia ini anak mempunyai tanggung jawab dalam meningkatkan kemampuan intelektualnya.

Menurut Mary Ainsworth anak anak pada usia 3 – 5 tahun memiliki rasa ingin tahu lebih besar, anak lebih mampu membayangkan bagaimana perasaan orang lain, dan lebih percaya diri. Anak pada umur ini penuh dengan kegiatan dan sangat aktif dalam gerak tubuhnya. Sedangkan anak usia 6 – 11 tahun menurut Piaget anak anak tersebut akan lebih banyak menghabiskan waktunya bersama teman sebayanya. Bagi anak, teman sebaya merupakan sumber informasi dan perbandingan sosial¹³.

¹² Rini Novianti, Taman Bacaan dan Bermain Anak di Yogyakarta, TA-UII, Yogyakarta 2004, hal 9

¹³ ibid

2.4 KEGIATAN BERMAIN ANAK

2.4.1 Pengertian Bermain Anak

Bermain merupakan istilah yang lazim dan telah digunakan secara bebas oleh masyarakat sebagai ungkapan suatu cara menghabiskan waktu dengan bersenang senang, sehingga menjadikan arti utamanya hilang. Arti yang paling tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkan,tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹⁴

Pada usia anak anak fungsi bermain berpengaruh besar terhadap perkembangan anak, bermain merupakan bentuk kesibukan yang dipilih anak sebagai suatu tujuan,yang tujuannya terkandung dalam gerakan bermain yang dilakukan anak. Setiap anak mempunyai insting bermain, yaitu kebutuhan beraktifitas dengan pola tertentu yang sangat membantu dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.4.2 Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1991), manfaat bermain bagi perkembangan anak antara lain :

- a. Perkembangan Fisik.
- b. Belajar Berkomunikasi dan bermasyarakat.
- c. Penyaluran Bagi Energi Emosional Yang Terpendam.
- d. Penyaluran Kebutuhan dan Keinginan.
- a. Sumber ilmu.
- b. Rangsangan Kreatifitas.
- c. Wawasan Diri.
- d. Perkembangan Kepribadian.

¹⁴ Elizabeth B.Hurlock,1991, Perkembangan Anak (Jakarta:Penerbit Erelangga) hal. 320

2.4.3 Jenis Permainan Anak

Jenis Permainan yang umum bagi anak adalah¹⁵ :

- a. Bermain aktif :
 - 1) Bermain dengan bebas dan spontan adalah permainan yang dirancang untuk eksplorasi.
 - 2) Bermain drama.
 - 3) Bermain musik.
 - 4) Berpetualangan.
 - 5) Permainan olahraga.
 - 6) Bermain konstruktif.
- b. Hiburan pasif :
 - 1) Menonton tv / film.
 - 2) Mendengarkan musik.
 - 3) Mendengarkan cerita.
 - 4) Main komedi putar.

2.5 KEGIATAN MEMBACA ANAK

2.5.1 Kegiatan Membaca Anak Usia Pra Sekolah (3 – 6 Tahun)

Bisa membaca di bagi anak di usia pra sekolah mungkin bukanlah segalanya. Ada hal yang lebih penting dari kemampuan membaca, yang justru agak sering terlewatkan, yaitu bagaimana membuat anak-anak senang dengan buku dan kegiatan membaca. Jika pembentukan kebiasaan membaca kurang dibangun, tak jarang, ada anak yang sudah bisa membaca tetapi tidak tertarik dengan buku. Akan tetapi, tidaklah pula berlebihan jika orang tua mulai menyediakan media belajar membaca (apapun itu) pada saat anak-

¹⁵ B Hurlock, perkembangan anak jilid 1 edisi keenam, (jakarta:erlangga) p.326-343

anak terlihat begitu antusias dengan buku dan kegiatan membaca, meskipun mereka masih berusia balita¹⁶.

Beberapa pihak bahkan melarang orang tua atau guru untuk mengajarkan keterampilan membaca pada usia pra sekolah, dengan alasan takut anak-anak jadi terbebani, sehingga mereka menjadi benci dengan kata “belajar”.

Namun selama prinsip belajar ‘fun’ yang dikembangkan, materi apapun yang diajarkan kepada anak usia prasekolah selalu direspon dengan baik dan anak-anak suka untuk belajar.

Karakteristik anak - anak usia pra sekolah juga perlu kita ketahui dan pahami agar kita bisa merancang model-model belajar yang menarik minat anak. Beberapa karakteristik anak secara umum adalah sebagai berikut:

1. Konsentrasi lebih pendek (relatif)
2. Tidak suka diatur/dipaksa
3. Tidak suka ditek

Ketiga ciri tersebut jelas menunjukkan kepada kita bahwa mengajar balita membaca tak bisa dilakukan dengan cara-cara orang dewasa. Kita membutuhkan teknik-teknik yang lebih bervariasi dan adaptif terhadap kecenderungan anak-anak. Dan hanya satu kegiatan yang bisa melumerkan 3 karakteristik di atas yaitu bermain. Dalam bermain anak-anak tidak menemukan tes, paksaan, dan batas waktu. Ketika bermainlah anak-anak menemukan kebebasan dirinya untuk berekspresi. Ketika bermain pula mereka menemukan kesenangan mereka.

2.5.2 Kegiatan Membaca Anak Usia Sekolah (6 – 12 Tahun)

Menurut teori Piaget Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret. Pada rentang usia sekolah dasar tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut¹⁷ :

¹⁶ Erny Ratnawati, trik mempersiapkan anak pandai membaca. Diakses 18 maret 2011 pada pukul 16.00 dari <http://rayyaathira.multiply.com>

1. Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
2. Mulai berpikir secara operasional,
3. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.
4. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan
5. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu¹⁸ :

1. Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

2. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

¹⁷ Fitria Nur, 2008. Mengenali Perkembangan Belajar Anak Usia Sekolah. Diakses 20 mei 2011 pada pukul 16.00 dari <http://konselingperkembangan.blogspot.com>

¹⁸ Elvinmiradi, Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan implikasi dalam pembelajaran. Diakses 20 Mei 2011 pada pukul 16.30 dari <http://www.elvinmiradi.com>

3. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

2.6 APLIKASI PENGGUNAAN FASILITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK

Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Kemudian istilah multimedia. Multimedia merupakan teknologi yang menggabungkan gambar, gerak, teks. Dari wikipedia menyebutkan bahwa :

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat ber-navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.¹⁹

Kemudian pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dengan maksud untuk memperoleh pengetahuan. Sumber belajar disini adalah pendidik, buku, media elektronik dan sebagainya.

Apabila dikaitkan antara multimedia dan pembelajaran maka pembelajaran itu dapat menarik, efektif dan efisien apabila menggunakan multimedia sebagai media pembelajarannya. Dipilih multimedia karena kita harus ingat bahwa masa anak-anak karena mereka masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, kemudian multimedia merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan

¹⁹ Wikipedia. diakses pada tanggal 19 maret 2011 pada pukul 17.00

usia peserta didik yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Manusia khususnya anak dapat menyerap suatu materi apabila materi yang disampaikan dikemas dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, sehingga materi yang mereka simak akan terus teringat-ingat di benak mereka.

Menurut Ariasdi, Format sajian multimedia interaktif untuk pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut²⁰:

1. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

2. Drill dan Practise

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata.

4. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, Diharapkan pada akhirnya

²⁰ Ariasdi. Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Diakses 8 maret 2011 pada pukul 20.00 dari <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>

pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

2.7 TINJAUAN KARAKTER DESAIN UNTUK ANAK UNTUK MEMBENTUK SUASANA RUANG YANG REKREATIF

Seseorang pada masa anak umumnya belum mampu menumbuhkan kesadaran untuk belajar secara serius, untuk itu diperlukan usaha kreatif untuk menumbuhkan minat belajar pada diri anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan suasana yang rekreatif dalam area belajar anak.

Dalam perancangan suatu ruang dalam bagi anak tentunya harus memperhatikan karakteristik anak yang dapat menegaskan perbedaannya dengan orang dewasa. Penataan ruang dalam harus memperhatikan kebutuhan pribadi anak, meliputi aspek fisik, psikologis dan perilaku.

1. Aspek fisik

Secara fisik anak mempunyai dimensi tubuh yang lebih kecil dan bersifat aktif serta rentan mengalami cedera/kecelakaan dalam proses kegiatannya, sehingga anak membutuhkan ruang gerak yang luas, pemilihan elemen dan jalur sirkulasi yang jelas, aman dan nyaman untuk anak beraktifitas serta bergerak dengan bebas.

Gambar dibawah ini merupakan kajian state of the art kumpulan contoh design (konsep) sebuah perpustakaan untuk anak-anak dengan

elemen dan jalur sirkulasi yang mendukung suasana rekreatif dalam ruang dari berbagai sumber (googling) :



Gambar 2.1 Contoh sirkulasi yang mendukung suasana rekreatif
Sumber. <http://www.laportecity.lib.ia.us> diakses tanggal 20 Maret 2011

2. Aspek Psikologis

Secara psikologis, anak membutuhkan suasana ruang yang menyenangkan. Ruang dengan pemilihan warna warna yang mencolok dengan menerapkan unsur-unsur dekorasi untuk memunculkan karakter suatu ruang akan menumbuhkan suasana yang ceria bagi anak. Menghadirkan desain dengan unsur rekreatif berarti desain mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan secara psikologis dapat memberi motivasi belajar kepada anak.

Gambar dibawah ini merupakan kajian state of the art kumpulan contoh design (konsep) sebuah perpustakaan untuk anak-anak yang menghadirkan warna warna dan dekorasi yang memunculkan suatu karakter pada sebuah ruang dalam dari berbagai sumber (googling) :



Gambar 2.2 Penataan Interior Di Perpustakaan Anak
Sumber. <http://addisonlibrarycs.wordpress.com> diakses tanggal 17 Maret 2011

3. Aspek perilaku

Perilaku anak, anak mempunyai sifat dasar senang bermain, sehingga dalam sebuah ruang dapat menghadirkan fasilitas bermain bagi anak. Dekorasi, furniture maupun bentuk elemen bangunan tidak hanya memberikan fungsi pada umumnya, akan tetapi juga dapat memberikan fungsi tambahan dengan bentukannya.

Gambar dibawah ini merupakan kajian state of the art kumpulan contoh design (konsep) sebuah perpustakaan untuk anak-anak yang menghadirkan warna warna dan dekorasi yang memberikan fasilitas bermain pada sebuah ruang dalam dari berbagai sumber (googling) :



Gambar 2.3 Contoh dekorasi dan furniture yang memberikan fasilitas bermain

Sumber : <http://bangkoklibrary.com> diakses tanggal 11 Maret 2011

4. Fasilitas Pendukung Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bagi anak, akan dapat memberikan kesan rekreatif bagi anak. Karena dengan media tersebut anak dapat bermain tanpa mereka sadari bahwa mereka sebenarnya sedang melakukan proses pembelajaran.

Gambar dibawah ini merupakan kajian state of the art kumpulan contoh design (konsep) sebuah untuk anak-anak yang menghadirkan fasilitas multimedia interaktif dari berbagai sumber (googling) :



Gambar 2.4 Kegiatan Anak Menggunakan Fasilitas Multimedia Interaktif

Sumber. <http://www.librarygamingtoolkit.org> diakses tanggal 20 Maret 2011



3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu metode – metode yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang di butuhkan kemudian di ubah dalam bentuk data. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

1. Placed Centered Mapping²¹, merupakan pengamatan perilaku berdasarkan objek tempatnya, dimana ditinjau dari banyaknya kegiatan yang berlangsung pada suatu tempat dalam waktu tertentu, obyek yang diamati adalah sebagai berikut :
 - a. Perilaku Anak Membaca di ruang koleksi dan baca perpustakaan.
 - b. Perilaku Anak menggunakan Fasilitas Multimedia Interaktif di area zona pembelajaran menggunakan fasilitas multimedia interaktif.
2. Wawancara / interview²², melakukan tanya jawab kepada orang tua pendamping, guru. Hasil dari wawancara dapat dijadikan dasar untuk merancang.
3. Studi literatur, mencari data – data melalui buku – buku referensi dan internet terkait dengan suasana ruang dalam yang rekreatif.

Alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data terkait adalah :

- a. Kertas
- b. Papan untuk alas tulis/sketsa
- c. Alat tulis (pensil, *ballpoint*)
- d. Kamera

²¹ In Haryadi, & Setiwan, 1995. Metodologi penelitian untuk kajian arsitektur lingkungan dan perilaku, (Yogyakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia), hal. 83 – 84.

²² ibid

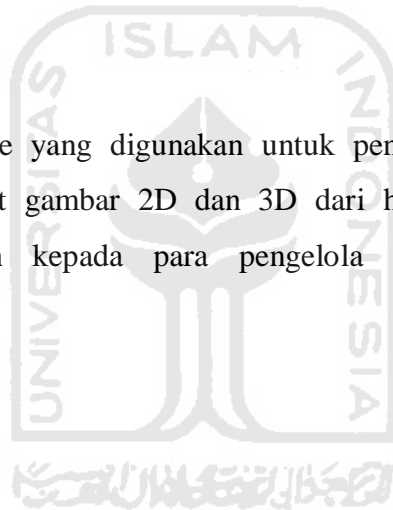
3.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan yaitu :

- a. Mengamati karakter / perilaku anak usia prasekolah dan usia sekolah, antara usia 3 – 12 tahun ketika sedang membaca, bermain sambil belajar dan menggunakan fasilitas multimedia interaktif untuk kemudian diklasifikasikan untuk menentukan pengelompokan konsep ruang belajar sesuai kelompok usia anak.
- b. Analisa dari berbagai sumber tentang suasana rekreatif yang sesuai dengan Perpustakaan Anak.

3.3 Metode Pengujian

Merupakan metode yang digunakan untuk pengujian yang dilakukan dengan cara membuat gambar 2D dan 3D dari hasil perancangan yang kemudian ditanyakan kepada para pengelola dan pengguna dalam perpustakaan anak.



4.1 Data Lokasi

4.1.1 Penentuan site

1. Latar belakang Site

Lokasi site dengan luasan 3000 m² terletak di jalan Tri tunggal yang termasuk kedalam wilayah kelurahan Sorosutan, kecamatan Umbulharjo Yogyakarta. Dari segi ekonomi sebagian besar penduduk di sekitar site bermata pencaharian bergerak di bidang swasta selain berprofesi sebagai pegawai negeri. Di sektor swasta antara lain usaha rumah kos, warung makan, pertokoan, dan lain-lain. Oleh karena itu kawasan site termasuk ke dalam daerah dengan tingkat kepadatan lalu lintas yang cukup ramai.

2. Dasar pertimbangan

a. Faktor Infrastruktur

Infrastruktur jalan di sekitar lokasi site sudah lengkap, karena Jalan Tri Tunggal merupakan jalan utama yang merupakan jalan 2 arah, dengan masing masing jalur selebar 4 meter. Sarana transportasi di sekitar lokasi site juga sangat lancar karena dilewati oleh semua angkutan umum. Pada site ini juga sudah dilengkapi dengan jaringan utilitas yang memadai misalnya listrik, telepon, jaringan air, sanitasi dan drainase.

b. Faktor Site

Lokasi site terpilih berada dekat dengan kawasan sebaran pendidikan, perumahan, sehingga mempermudah pencapaian bagi pengguna. Lokasi site juga berada jauh dari kawasan pabrik yang dapat menimbulkan polusi dan kebisingan yang dapat mengganggu aktifitas di dalam perpustakaan.

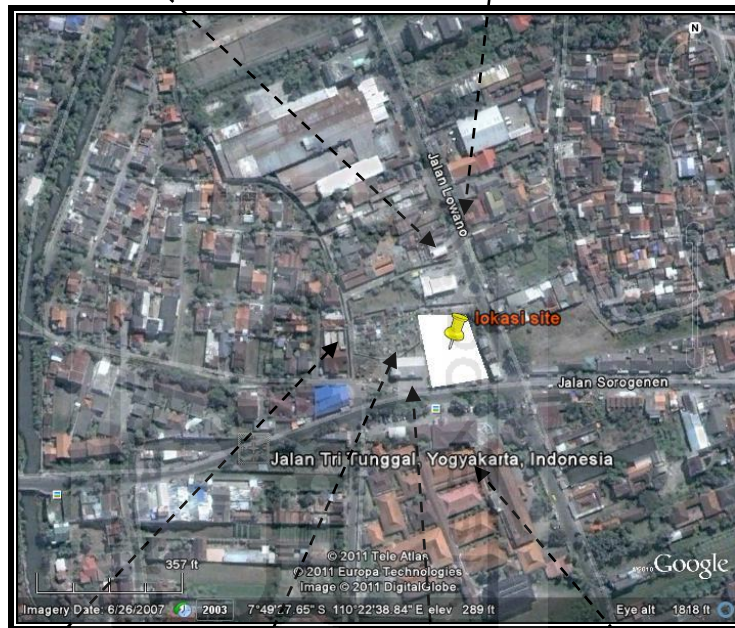
4.1.2 Peta Lokasi



Pemukiman penduduk dan pertokoan



ruas jl Lowanu



Perumahan



Pertokoan



Jl Tri Tunggal



RSUD wirosaban

Gambar 4.1 Peta lokasi
Sumber : Google Mamps

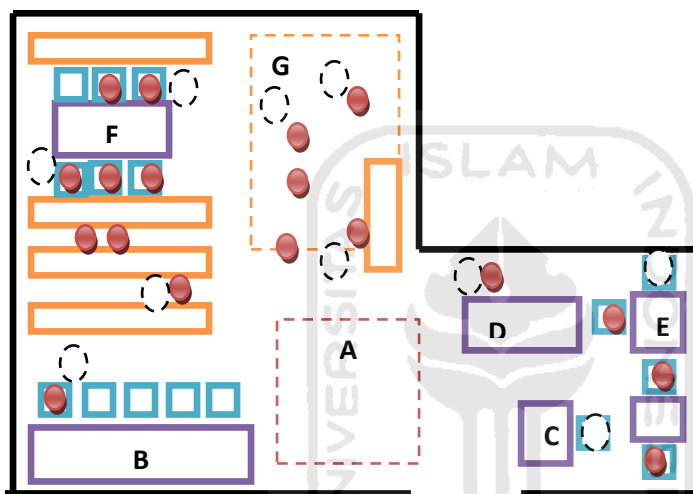
4.1.3 Batasan Site

Lokasi site terpilih dibatasi oleh :

- Utara : Pemukiman penduduk dan pertokoan.
- Selatan : Ruas jalan Tri Tunggal dan RSUD Wirosaban.
- Timur : Ruas jalan Lowanu.
- Barat : Ruko dan perumahan.






4.2 Hasil Pengamatan di Taman Pintar Yogyakarta dengan Metode Placed Centered Mapping

Merupakan pengamatan perilaku berdasarkan objek tempatnya, dimana ditinjau dari banyaknya kegiatan yang berlangsung pada suatu tempat pada waktu tertentu. Pengamatan ini dilakukan pada hari Minggu, karena pada hari tersebut merupakan hari libur yang pastinya akan lebih ramai pengunjung, dibandingkan dengan hari-hari lain.



Gambar 4.2 Perilaku anak membaca di ruang baca
Sumber Hasil Pengamatan di Perpustakaan Taman Pintar Yogyakarta

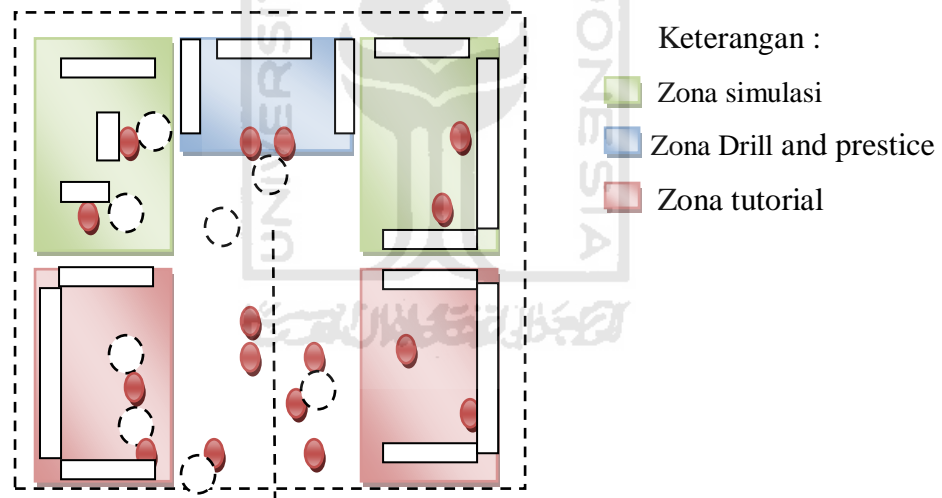
Keterangan :

- Keterangan :
-  : Orang dewasa/pendamping anak
 -  : Anak
 -  : Meja
 -  : Kursi
 -  : rak buku
 - A : Area Storytelling
 - B : Area Komputer
 - C : Pendaftaran
 - D : Area baca berkelompok + meja tanpa kursi/lesehan.

- E : Area Baca didampingi + meja dan kursi
- F : Area baca berkelompok + meja dan kursi.
- G : Area baca lesehan tanpa meja dan kursi

Hasil pengamatan :

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada hari Minggu tanggal 24 April pukul 11.30 WIB sampai dengan 13.30 WIB, menunjukkan bahwa perpustakaan Taman Pintar pada saat itu dalam keadaan cukup ramai oleh pengunjung. Rata-rata pengunjung/orang tua datang bersama anak yang termasuk dalam kelompok usia prasekolah. Kegiatan pengunjung didalam perpustakaan di taman pintar pada waktu tersebut lebih banyak dilakukan pada area baca lesehan/tanpa meja dan kursi.



Gambar 4.3 Perilaku Anak Menggunakan Fasilitas Multimedia Interaktif

Sumber. Hasil Pengamatandi Taman Pintar Yogyakarta

Hasil pengamatan :

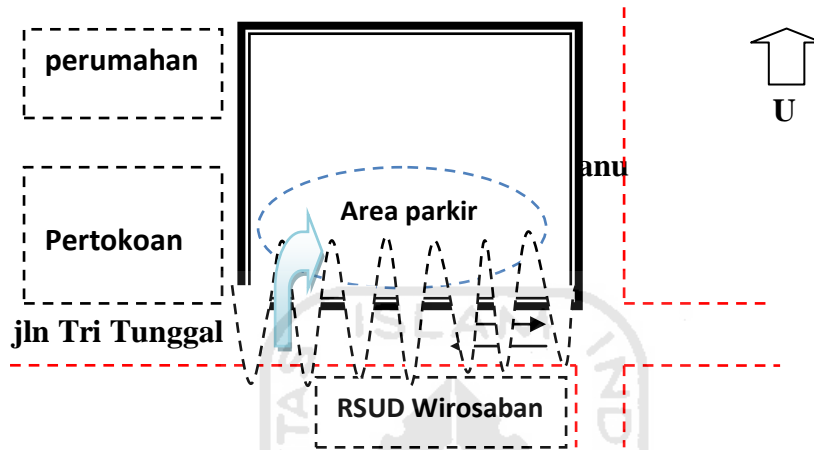
Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada hari Minggu tanggal 24 April 2011 pukul 13.30 – 15.00 WIB, menunjukkan bahwa penggunaan Fasilitas Multimedia Interaktif di Taman Pintar pada saat itu ramai oleh pengunjung. Pengunjung secara umum, orang tua/pendamping anak, baik

anak usia sekolah maupun prasekolah terlihat antusias menyimak materi yang ditampilkan dalam media simulasi, alat peraga dan poster. Hal tersebut menunjukkan bahwa fasilitas multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan rekreatif.



5.1 Analisa site

5.1.1 Analisa Sirkulasi dan Tingkat Kebisingan



Jalan Tri Tunggal merupakan jalan utama yang mempunyai tingkat kebisingan paling tinggi dalam area site, jalan tersebut terdiri dari dua jalur, dengan lebar jalan masing masing 4 meter sehingga dijadikan alternatif akses keluar dan masuk bagi pengunjung dengan kendaraan baik mobil maupun motor. Penempatan area parkir di area dengan tingkat kebisingan yang paling tinggi dapat mempermudah sirkulasi masuk kendaraan karena dekat dengan jalan utama.

5.2 Analisa Pelaku dan Kegiatan

5.2.1 Pengguna bangunan

Pengguna dalam perpustakaan anak ini adalah :

1. Staff pengelola perpustakaan yang bertugas mengelola perpustakaan.pengelola perpustakaan terdiri dari :
 - a. Kepala perpustakaan.
 - b. Staff bagian administrasi.
 - c. Staff bagian pengadaan koleksi.

- d. Staff bagian pengolahan koleksi.
 - e. Staff bagian pelayanan referensi.
2. Pengunjung, dalam perpustakaan anak ini dikelompokkan menjadi 3 kelompok pengunjung yaitu :
- a. Pengunjung kelompok usia anak 3 – 6 tahun.
 - b. Pengunjung kelompok usia 6 – 12 tahun.
 - c. Orang tua/pendamping anak.

5.2.2 Karakteristik Kegiatan

Kegiatan dalam perpustakaan anak ini di bedakan menjadi 2 yaitu :






1. Kegiatan yang dilakukan oleh pengelola, kegiatan pengelola antara lain :
- a. Pengadaan koleksi.
 - b. Pengelolaan bahan koleksi, kegiatan pemeliharaan, penyimpanan dan penataan terhadap koleksi
 - c. Pelayanan referensi yaitu kegiatan melayani/memberikan informasi terutama tentang koleksi perpustakaan kepada pengunjung.
 - d. Pelayanan administrasi, yaitu kegiatan penunjang pelayanan dalam perpustakaan, kegiatan pelayanan terhadap pengunjung, melayani dan mengawasi peminjaman dan pengembalian buku dan koleksi lain.
2. Kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung perpustakaan Anak ini, yaitu :
- a. Peminjam koleksi yaitu pengunjung yang datang ke perpustakaan untuk meminjam bahan pustaka/koleksi.
 - b. Pengunjung yang datang hanya untuk sekedar melihat lihat koleksi, membaca ditempat dan menggunakan fasilitas yang ada dalam perpustakaan.


5.3 Analisa Perilaku dan Kegiatan Anak.

5.3.1 Perilaku Membaca Anak Usia Prasekolah (3 – 6 tahun)

Tabel – tabel berikut merupakan tabel perilaku anak dalam melakukan aktifitas belajar.




Tabel 5.1 Perilaku Membaca Anak Usia Prasekolah (3 – 6 tahun)

No	Jenis Kegiatan	Analisa
1	Membaca didampingi dengan meja.  Sumber. Dokumen Pribadi	Terlihat anak begitu antusias menyimak penjelasan dari pendamping.
2	Membaca didampingi dengan duduk dilantai.  Sumber. Dokumen Pribadi	Memunculkan kesan santai yang akrab antara anak dan pendamping/orang tua
3	Membaca sendiri dengan meja.  Sumber. Dokumen Pribadi	Pemakaian meja dapat digunakan ketika anak tidak hanya sekedar sedang belajar / membaca akan tetapi juga belajar menulis/menggambar.
4.	Membaca sendiri dengan bebas  Sumber. Dokumen Pribadi	Anak mempunyai perilaku membaca dengan posisi bebas yang mereka anggap nyaman.
5	Membaca Berkelompok dengan meja.  Sumber. Dokumen Pribadi	Penggunaan meja dalam kegiatan membaca berkelompok akan lebih membuat anak duduk teratur.

6	<p>Membaca Berkelompok tanpa meja/bebas dilantai.</p>  <p>Sumber. Dokumen Pribadi</p>	<p>Anak akan lebih bebas memposisikan diri untuk membaca sesuai dengan kemauan mereka.</p>
---	--	--






5.3.2 Perilaku Membaca Anak Usia Sekolah (6 – 12 tahun)

Tabel 5.2 Perilaku Membaca Anak Usia sekolah (6 – 12 tahun)

No	Jenis Kegiatan	Perilaku Anak
1	<p>Membaca berkelompok dengan meja.</p>  <p>Sumber. Dokumen Pribadi</p>	<p>Posisi duduk tanpa kursi dengan menggunakan meja rendah.</p>
2	<p>Membaca berkelompok tanpa meja dan kursi/di lantai</p>  <p>Sumber. Dokumen Pribadi</p>	<p>Anak usia sekolah lebih terlihat rapi dan teratur dalam melakukan aktifitas membaca berkelompok meskipun tanpa meja dan kursi.</p>
3	<p>Membaca mandiri dengan meja</p>  <p>Sumber. Hasil pengamatan</p>	<p>Anak membaca buku dengan konsentrasi terlihat duduk sendiri tanpa pendamping untuk dapat memahami apa yang dipelajari.</p>

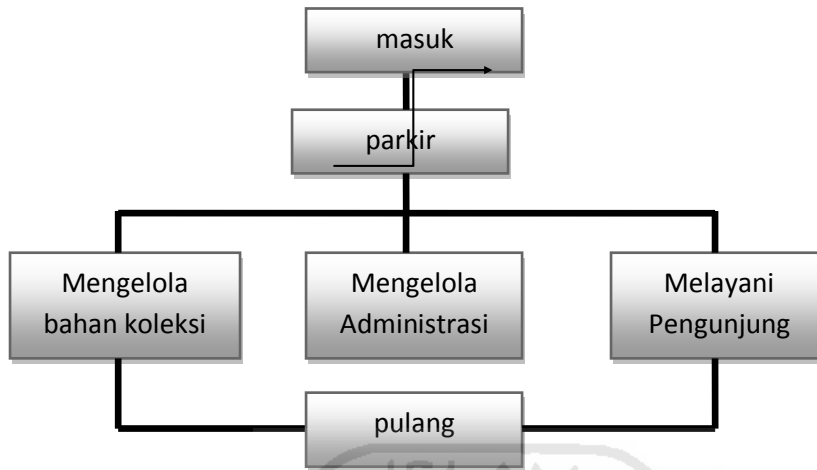
5.3.3 Perilaku Anak Dengan Fasilitas Multimedia Interaktif

Tabel 5.3 Perilaku Membaca Anak dengan fasilitas Multimedia Interaktif

No	Jenis Multimedia Interaktif	Perilaku Anak
1	Tutorial  Sumber. Dokumen Pribadi	Anak menyimak materi/informasi berupa teks, gambar dengan posisi duduk dilantai.
2	Drill and practice  Sumber. Dokumen Pribadi	Anak terlihat sedang berkonsentrasi untuk mencoba menguasai suatu keterampilan dalam memainkan alat musik secara mandiri/tanpa pendamping.
3	Simulasi  Sumber. Dokumen Pribadi	Anak menyimak materi disertai dengan pendamping untuk dapat menjelaskan maksud dari materi simulasi yang ditayangkan
4	Percobaan atau Eksperimen  Sumber. Dokumen Pribadi	Anak seperti sedang bermain, mereka mungkin tidak menyadari bahwa mereka sedang melakukan eksperimen dengan alat peraga untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu materi pembelajaran.
5	Permainan edukatif  Sumber. Dokumen Pribadi	Anak memerlukan pendamping untuk mengarahkan suatu konsep permainan sambil belajar.

5.4 Alur Kegiatan

5.4.1 Alur Kegiatan Pengelola Perpustakaan



Tabel 5.4 Pola Kegiatan Pengelola

5.4.2 Alur Kegiatan Pengunjung Perpustakaan



Tabel 5.5 Pola Kegiatan Pengunjung

5.5 Kebutuhan dan Besaran Ruang

Tabel – tabel berikut merupakan tabel kebutuhan dan besaran ruang dalam perpustakaan :

Tabel 5.6 Kebutuhan dan Besaran Ruang Pengelola

Jenis kegiatan	ruang	Kapasitas (Orang)	Standar (m ² /org)	Jumlah	Luas (m ²)	
Pengelola	pimpinan	3	2.5 *	1	7,5	
	wakil	3	2.5 *	1	7,5	
	sekretaris	3	2.5 *	1	7,5	
	Staff Administrasi	15	2.5 *	1	37,5	
	Staff pengadaan koleksi	15	2.5 *	1	37,5	
	Staff Pelayanan referensi	10	2.5 *	1	15	
	Rg. rapat	10	1.5 *	1	15	
	resepsionis	2	2.5 *	1	5	
	tamu	6	2.5 *	1	15	
	lavatory	6	2.5 *	2	30	
	Sirkulasi 20 %					35,5
	total luas		80			153

Tabel 5.7 Kebutuhan dan Besaran Ruang service dan penunjang

Jenis kegiatan	ruang	Kapasitas (Orang)	Standar (m ² /org)	Jumlah	Luas (m ²)
service	Mushola	20	1.5 **	1	30
	Kafetaria	80	2.5 *	1	200
	Book store	100	2.5 *	1	250
	pendaftaran	20	2.5 *	1	50
	hall	30	2.5 *	1	75
	fotocopy	2	3 **	1	6
	gudang	4	2.5 *	1	10
	cleaning service	6	2.5 *	1	15
	Parkir mobil	10	6 m ² /mbl	1	60

	Parkir motor	40	1,5m ² /mtr	1	60
	Parkir sepeda	20	1,5m ² /spd	1	30
	Security	2	2.5 *	2	10
	Bongkar muat		asumsi	1	100
	lavatory	10	1.5 *	2	30
	Sirkulasi 20 %				185,2
	Total luas				1112

Tabel 5.8 Kebutuhan dan Besaran Ruang utama dan pendukung

Jenis kegiatan	ruang	Kapasitas (Orang)	Standar (m ² /org)	Jumlah	Luas (m ²)
Pengunjung pra sekolah	Komputer kids	25	1.5 *	1	37,5
	Koleksi dan baca	30	1.5 *	5	225
	Permainan edukatif	50	1.5 *	1	75
	lavatory	10	1.5 *	2	30
	tunggu	15	1.5 *	1	22,5
	loker				36
	Sirkulasi 20%				85,2
	total	300			511
Pengunjung pra sekolah	Komputer	25	1.5 *	1	37,5
	baca	50	1.5 *	3	225
	koleksi	50	1.5 *	2	150
	lavatory	10	1.5 *	2	30
	loker				36
	Sirkulasi 20%				95,7
	total	295			574

Keterangan :

*) = Neufert

**) = Asumsi

Total Kebutuhan Dan Besaran Ruang

Tabel 5.9 Total Kebutuhan Dan Besaran Ruang

Ruang kegiatan	Luas (m ²)
Fungsi pengelola	153
Fungsi pengunjung	1085
Fungsi service dan penunjang	1112
Total luas	2251

5.6 Pengelompokan Ruang Berdasar Sifat Ruang

Tabel 5.10 pengelompokan ruang berdasar sifat ruang

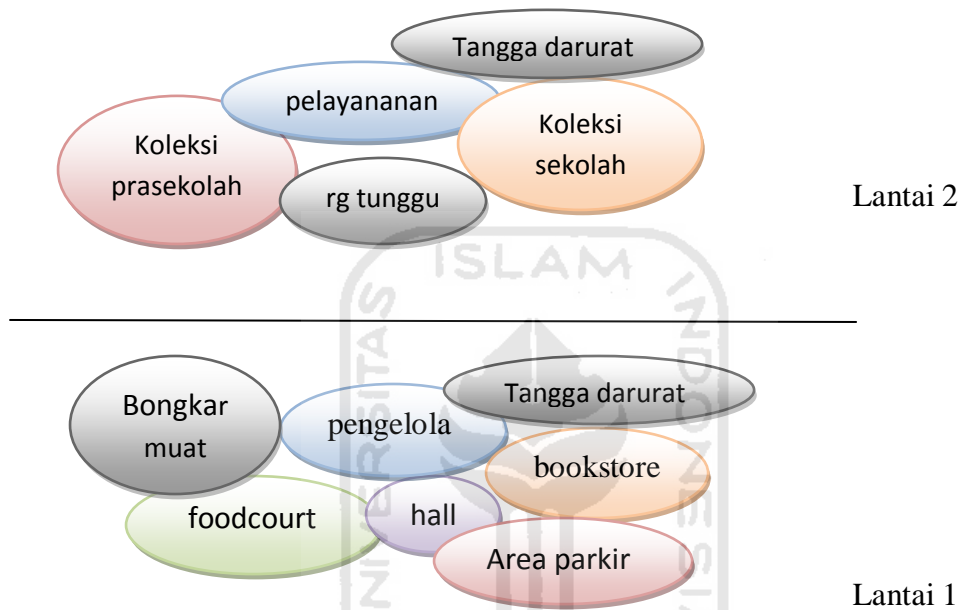
No	zona	Jenis ruang
1	Privat	<ul style="list-style-type: none">- Rg. Pimpinan- Rg. wakil- Rg. Staff Administrasi- Rg. Staff pengadaan koleksi- Rg. pelayanan referensi- Rg. Rapat
2	Publik	<ul style="list-style-type: none">- Rg. Baca dan koleksi prasekolah- Rg baca dan koleksi sekolah- Rg. Tunggu- Rg. Mushola- Rg. Kafetaria- Rg. Book store- Rg. Hall- Rg.penerima/pendaftaran
3	Service	<ul style="list-style-type: none">- Parkir mobil- Parkir motor- parkir sepeda- Rg. Gudang & cleaning service- Security- Rg foto copy- Bongkar muat- Lavatory

BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

6.1 Konsep Susunan Ruang

Bangunan perpustakaan terdiri dari 2 lantai dengan susunan ruang sebagai berikut :



Gambar 6.1 Konsep susunan ruang

6.2 Konsep Area Koleksi dan Belajar Anak Usia Prasekolah

Bisa membaca pada anak usia prasekolah bukanlah yang utama. Ada hal yang lebih penting dari kemampuan membaca, yang justru agak sering terlewatkan, yaitu bagaimana membuat anak-anak senang dengan buku dan kegiatan membaca. Pada area belajar anak usia prasekolah dibagi menjadi beberapa zona pembelajaran dengan konsep suasana rekreatif dan dengan didukung fasilitas multimedia interaktif disetiap zonanya. Zona pada area prasekolah antara lain :

- a. Zona mengenal huruf dan angka.
- b. Zona sains.

- c. Zona sejarah dan budaya.
- d. Zona computer kids.
- e. Zona permainan edukatif dan menggambar.

6.3 Konsep Area Koleksi dan Belajar Anak Usia Sekolah

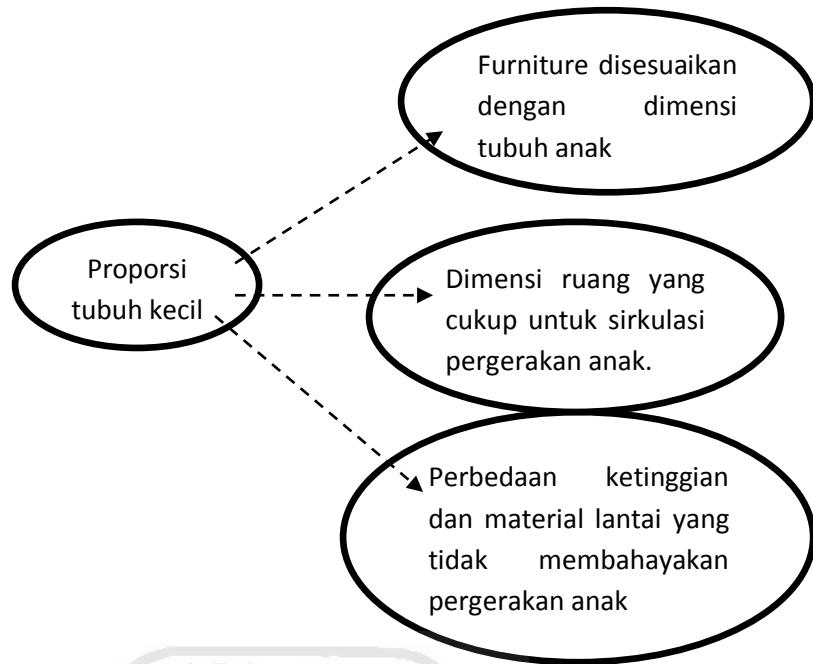
Pada usia sekolah, poses belajar pada anak mulai beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu, konsep pada area belajar usia sekolah akan lebih serius dibandingkan dengan area koleksi usia prasekolah.

6.4 Konsep Ruang dalam yang Kreatif

Seseorang pada masa anak umumnya belum mampu menumbuhkan kesadaran diri untuk belajar dengan serius. Untuk itu diperlukan usaha kreatif untuk menumbuhkan minat baca dalam diri anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menciptakan suasana ruang dalam perpustakaan yang kreatif dengan memperhatikan kebutuhan pribadi anak meliputi aspek fisik, psikologis dan perilaku.

a. Aspek fisik

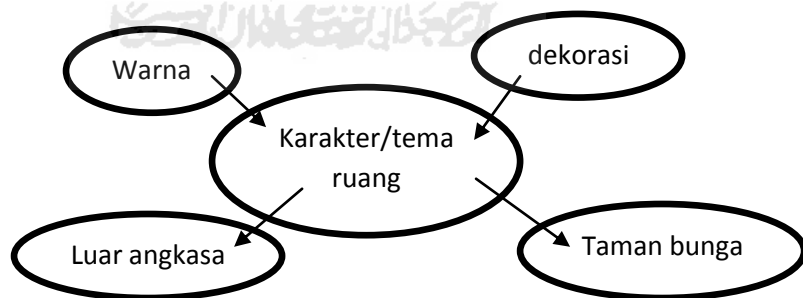
Berdasarkan fisik dan kegiatan anak pada fasilitas perpustakaan yang memiliki proporsi tubuh yang lebih kecil, kegiatan dan bentukan sederhana yang menyenangkan dan mudah untuk mereka pahami, akan menentukan dalam perancangan terhadap sarana fisik dan dimensi ruang serta elemen penunjang lainnya. Hal tersebut dilakukan agar anak dapat menerima dan memahami apa yang diperuntukkan bagi mereka.



Gambar 6.2 Skema konsep dimensi fisik anak terhadap ruang dan fasilitas

b. Aspek Psikologis

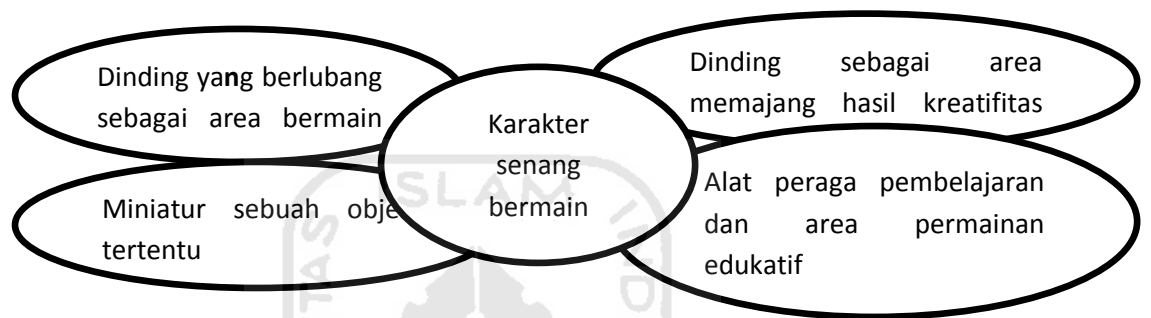
Anak membutuhkan suasana ruang yang menyenangkan, ruang dengan pemilihan warna warna yang mencolok dengan menerapkan unsur unsur dekorasi agar dapat memunculkan karakter pada suatu ruang.



Gambar 6.4 Skema konsep suasana ruang yang menyenangkan secara psikologis

c. Perilaku

Anak memiliki sifat dasar senang bermain, sehingga memberikan ide pada perancangan ruang dalam untuk menciptakan fasilitas bermain pada anak. Bentuk elemen pada sebuah ruang seperti dinding dan furniture tidak hanya memberikan fungsi pada umumnya, akan tetapi dapat memberikan fungsi tambahan yaitu bermain.



Gambar 6.5 Skema konsep fasilitas bermain pada ruang dalam

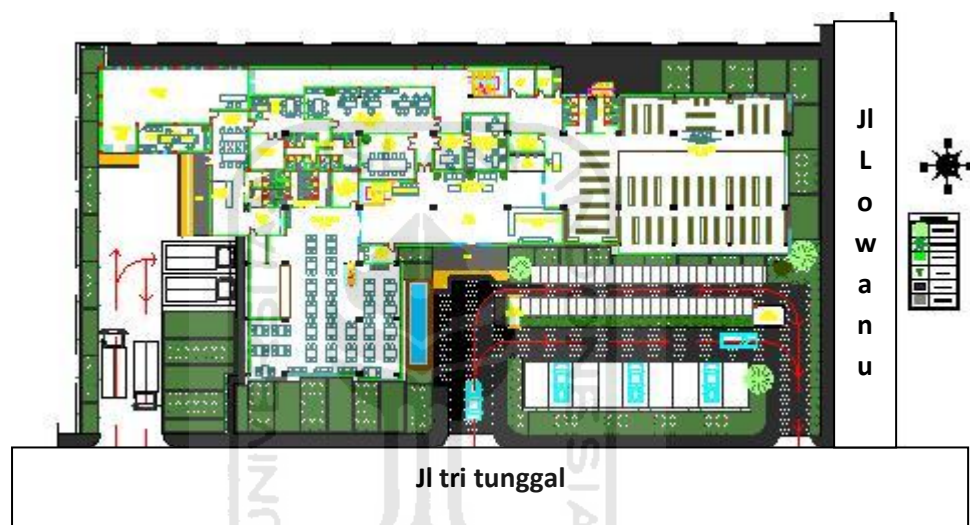
BAB VII

LAPORAN PERANCANGAN

7.1 DESAIN FINAL

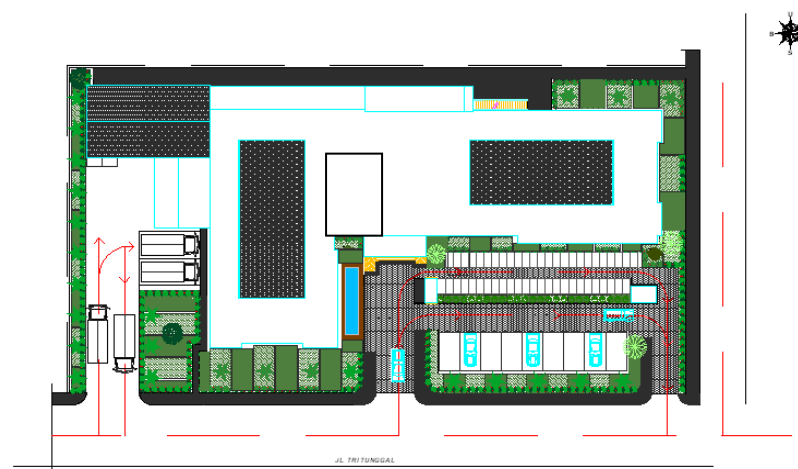
Pada bab ini akan dijelaskan tentang desain final. Gambar yang disajikan antara lain: Site plan, Situasi, Denah, Tampak, Perspektif eksterior dan interior.

7.1.1 Site plan



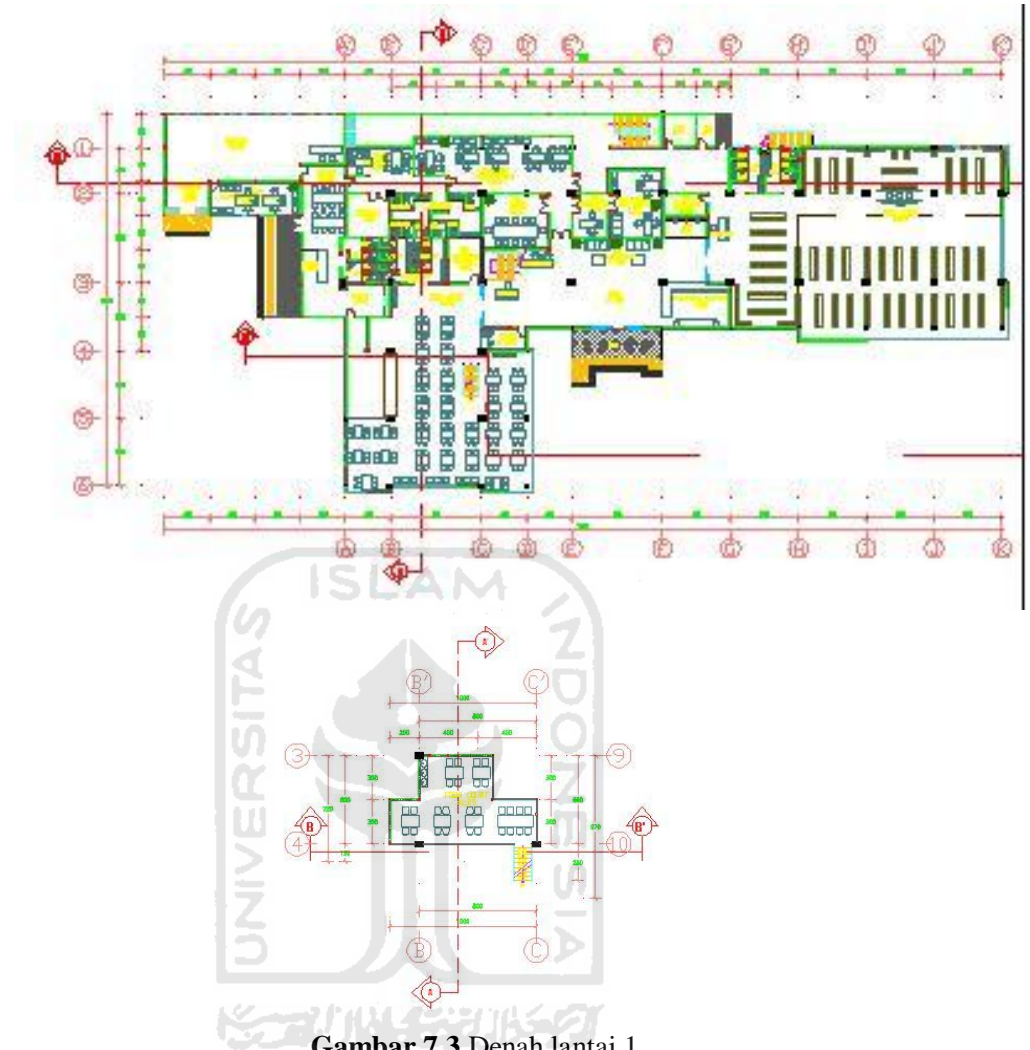
Gambar 7.1 Site plan.

7.1.2 Situasi



Gambar 7.2 Situasi

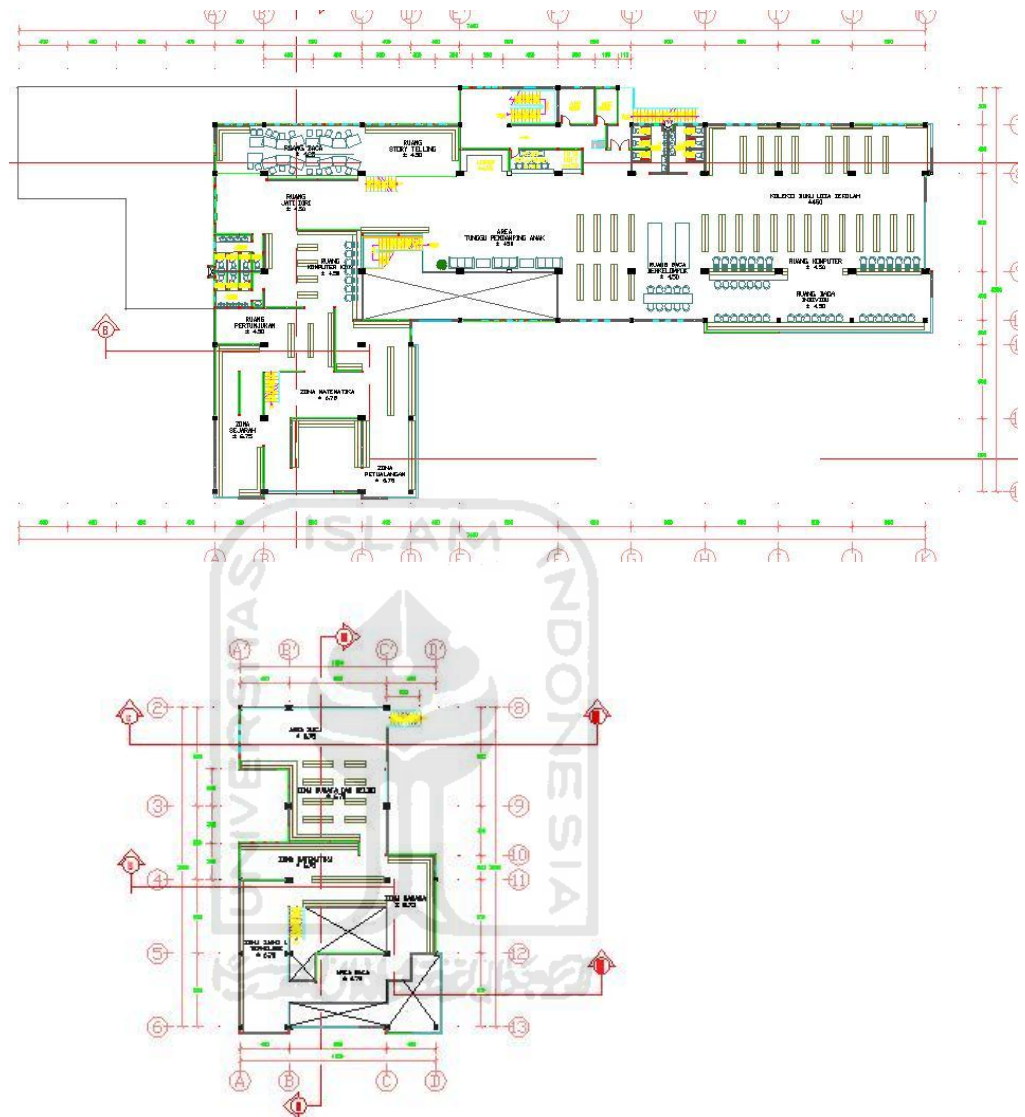
7.1.3 Denah Lantai 1



Gambar 7.3 Denah lantai 1

Pada lantai 1 di fungsikan sebagai area food court, book store, hall dan penerima, ruang security, atm, area pengelola, ruang tamu, area bongkar muat barang, area kantin karyawan, mushola, cleaning service, dan 2 buah lavatory dengan total luas area lantai 1 seluas 1250 m². $BC = 1250 \text{ m}^2 / 3000 \text{ m}^2 \times 100 \% = 41,6 \%$

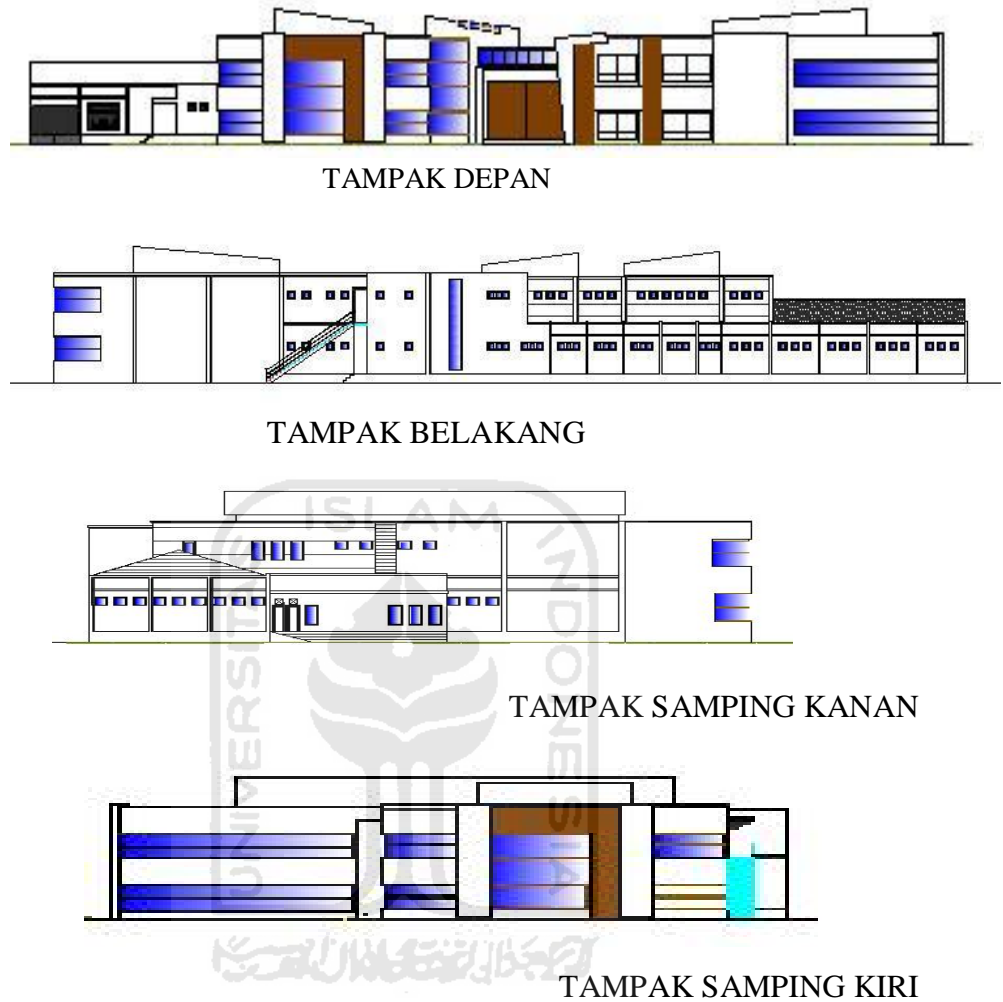
7.1.4 Denah Lantai 2



Gambar 7.4 Denah lantai 2

Pada lantai 2 di fungsikan sebagai pelayanan berupa pendaftaran dan foto copy, area tunggu untuk orang tua pendamping, area koleksi anak usia prasekolah dengan 1 ruang lavatory. Luas area untuk usia pra sekolah seluas 511 m², dan area koleksi untuk anak usia sekolah dengan 1 ruang lavatory. Luas area koleksi untuk anak usia sekolah seluas 574 m². total luas area lantai 2 seluas 1240 m².

7.1.5 Tampak



Gambar 7.5 Tampak bangunan

Kondisi di sekitar site mempengaruhi terhadap orientasi bangunan dan perletakan bukaan bukaan/ jendela. Bangunan menghadap kearah selatan, menghadap jl Tri tunggal dengan alasan bahwa jl Tri Tunggal merupakan jalan utama yang mempunyai 2 jalur dengan masing masing jalur selebar 4 meter. Sehingga mempermudah akses menuju bangunan.

7.1.6 Perspektif Eksterior dan Interior



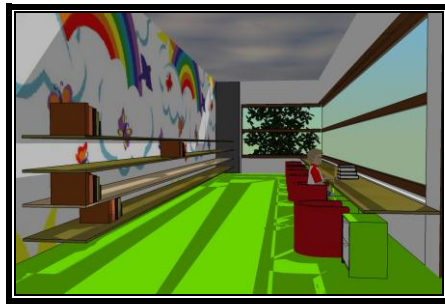
Perspektif eksterior dari sisi Barat



Perspektif eksterior dari sisi Timur



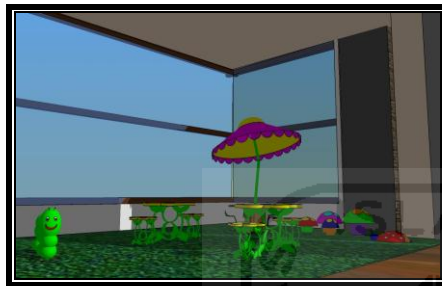
Perspektif eksterior dari sisi Selatan



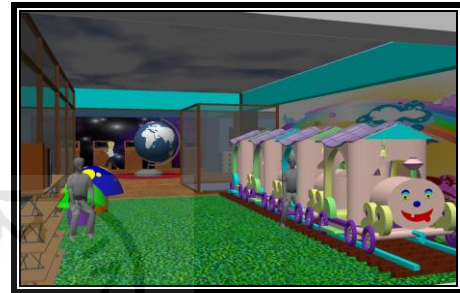
ruang baca usia sekolah



food court



area bermain anak



Ruang Baca Usia Prasekolah



area bermain anak



Ruang Multimedia interaktif



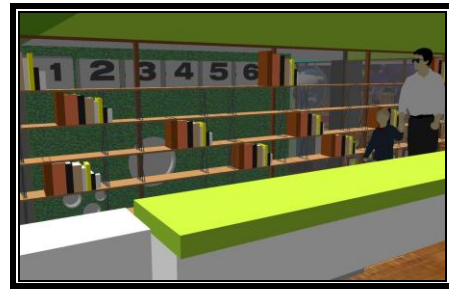
area bermain anak



Ruang koleksi Usia Prasekolah



Ruang koleksi Usia Prasekolah



Ruang koleksi Usia Prasekolah

Gambar 7.6 Perspektif eksterior dan interior



DAFTAR PUSTAKA

- A, Surachman. 2005. *Manajemen Layanan Perpustakaan Dengan Dokumen Multimedia*. di akses 7 Maret 2011 pada pukul 22.00 dari <http://eprints.rclis.org>
- Arisadi. 2008. *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. di akses 8 Maret 2011 pada pukul 20.00 dari <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>
- Antonius Rachmat, S.Kom & Alphone Roswanto, S.Kom. 2005. Pengertian Multimedia. Diakses 7 Maret 2011 pada pukul 22.30 dari <http://community.gunadarma.ac.id>
- Beth, gallaway. 2009. "*libabries, literacy, and gaming*". diakses pada tanggal 20 Maret 2011 pada pukul 19.00 dari <http://www.librarygamingtoolkit.org>
- Erny Ratnawati. 2011. *Trik Mempersiapkan Anak Pandai Membaca*. di akses 18 Maret 2011 pada pukul 16.00 dari <http://rayyaathira.multiply.com>
- Elvinmiradi, *Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan implikasi dalam pembelajaran*. Di akses 20 Mei 2011 pada pukul 16.30 dari <http://www.elvinmiradi.com>
- Fitria Nur, 2008. *Mengenal Perkembangan Belajar Anak Usia Sekolah*. di akses 20 Mei 2011 pada pukul 16.00 dari <http://konselingperkembangan.blogspot.com>
- Helmawati, (2007). *Perpustakaan Anak di Yogyakarta*. Skripsi tidak dipublikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Haryadi & Setiawan, B. 1995. *Metodologi penelitian untuk kajian arsitektur lingkungan dan perilaku*, Yogyakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

- Kartono, Kartini Dr. 1995. Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan, Bandung : Penerbit Mandar Madju.
- Liz Percival “*Adisson children’s library*”. diakses pada tanggal 17 Maret 2011 pada pukul 17.00 dari <http://addisonlibrarycs.wordpress.com>
- “*library of children in bangkok*”. diakses pada tanggal 11 Maret 2011 pada pukul 09.00 dari <http://bangkoklibrary.com>
- Neufert, E. 1996. Data Arsitek jilid 1 (13 ed), (P.W.Indarto, Penyunt., & S. Tjahjadi, Penerj.) Jakarta : Erlangga.
- Rini Novianti, (2004). Taman Bacaan dan Bermain Anak di Yogyakarta. Skripsi tidak dipublikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Shaleh. 1999. Peranan Multimedia dalam Proses Belajar Anak. Bandung : Penerbit Mandar Madju.
- Suratminah. 1992. *Perpustakaan, Kepustakaan, dan Pustakawan*. Yogyakarta: Kanisius.
- “*storytelling activities for children’s*”. diakses pada tanggal 20 Maret 2011 pada pukul 19.00 dari <http://www.laportecity.lib.ia.us>
- Yusuf, Syamsu. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Zulfah. 2005. *Kebutuhan dan Perilaku Pencari Informasi*. Yogyakarta: IAIN Yogyakarta.