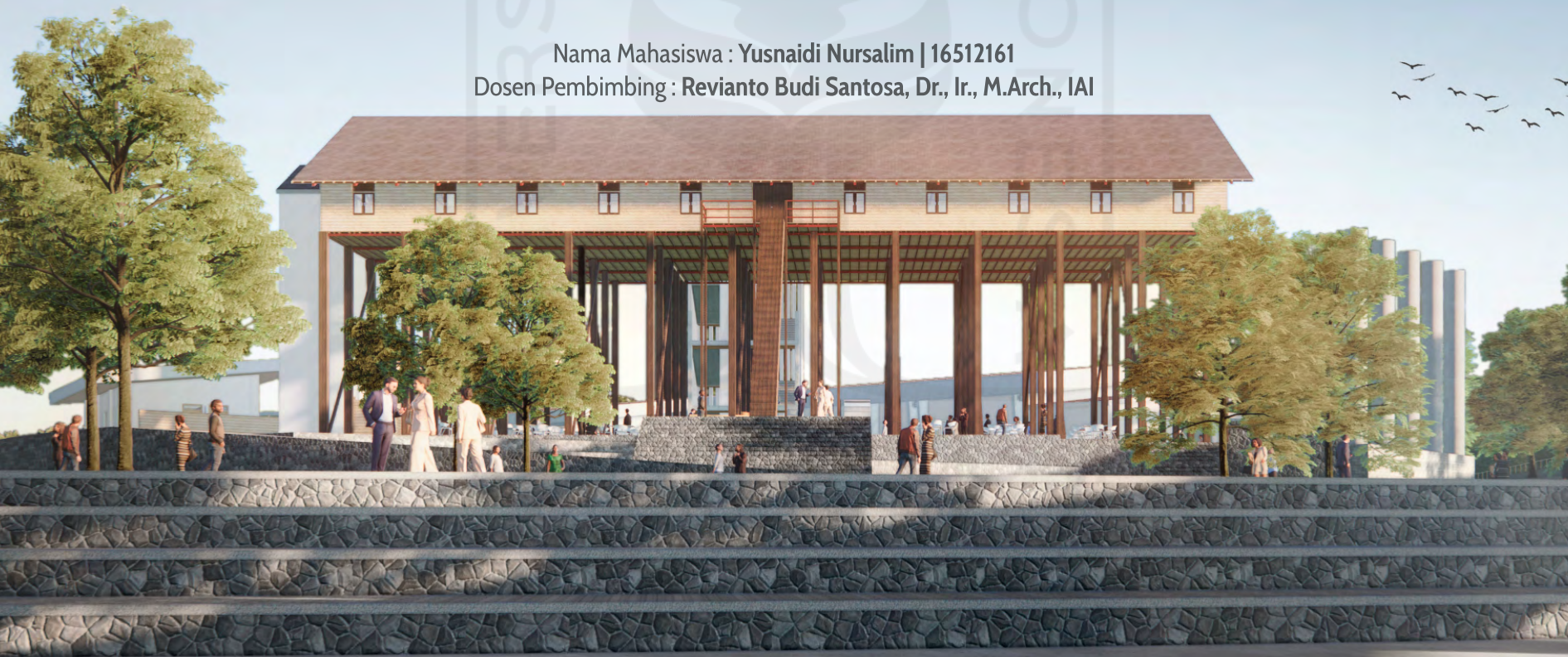


BETANG KATAWAN

Perancangan Perpustakaan Umum
dengan Adaptasi dan Transformasi Arsitektur Dayak di Puruk Cahu

Nama Mahasiswa : Yusnaldi Nursalim | 16512161
Dosen Pembimbing : Revianto Budi Santosa, Dr., Ir., M.Arch., IAI



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

2021/2022



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR *FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO*

Perancangan Perpustakaan Umum
dengan Adaptasi dan Transformasi Arsitektur Dayak di Puruk Cahu

*Design of Public Library
with Adaptation and Transformation of Dayak Architecture in Puruk Cahu*



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Disusun oleh / Arranged by :

Yusnaldi Nursalim
16512161

Dosen Pembimbing,
Supervisor,

Revianto Budi Santosa, Dr., Ir., M.Arch., IAI.

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2022**



Lembar Pengesahan

Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul:
Final Architectural Design Studio entitled:

Perancangan Perpustakaan Umum
dengan Adaptasi dan Transformasi Arsitektur Dayak di Puruk Cahu
*Design of Public Library
with Adaptation and Transformation of Dayak Architecture in Puruk Cahu*

Nama Lengkap Mahasiswa : Yusnaidi Nursalim
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 16512161
Student's Identification Number

Telah Diuji dan Disetujui pada : Yogyakarta, 22 Juli 2022
Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, July 22th 2022

Pembimbing,
Supervisor,

Revianto Budi Santosa,
Dr., Ir., M.Arch., IAI

Penguji
Examiner,

M. Galieh Gunagama,
S.T., M.Sc.

Penguji
Examiner,

Yulianto Purwono Prihatmaji,
Dr., Ar., IPM., IAI

Diketahui oleh / acknowledge by :
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program



Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr., Ar., IPM., IAI

Pernyataan Keaslian

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

Yogyakarta, 22 Juli 2022



Yusnaldi Nursalim

Kata Pengantar

Segala puji bagi Allah SWT atas kasih sayangNya yang melimpah terhadap hambanya. Pada akhirnya saya dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul **Perancangan Perpustakaan Umum dengan Adaptasi dan Transformasi Arsitektur Dayak di Puruk Cahu** dengan penuh hikmat dan penuh dengan pelajaran yang berharga yang mana studio akhir ini merupakan tahap terakhir dalam menggali ilmu pada program sarjana Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan buku SADA ini tentu saya mendapat banyak dukungan dari pihak lain, maka dari itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah ta'ala yang atas segala ridho-Nya pada tiap nafas yang saya hembuskan, tiap detik yang saya lalui.
2. Ibu saya, Siti Rositha dan ayah saya, Surya Lazuardi (alm) yang telah mendidik dan menyayangi saya sejak saya masih dalam buaian sampai dengan hari ini dan seterusnya.
3. Saudara serta kerabat saya yang menemani hari-hari saya, juga menjadi bagian dari proses pembelajaran hidup saya
4. Bapak Revianto Budi Santosa, Dr., Ir., M.Arch., IAI. yang telah membimbing saya dengan penuh dedikasi dan kasih sayang sehingga saya dapat menyelesaikan studio akhir ini dengan penuh pembelajaran
5. Bapak M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc. dan bapak Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr., Ar., IPM., IAI yang telah banyak memberikan evaluasi pada rancangan saya yang menjadi pelajaran berharga bagi saya
6. Ibu Rini Darmawati, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing saya yang selalu siap mendengarkan keluh kesah saya selama perkuliahan
7. Prof. Noor Cholis Idham, Ar., S.T., M.Arch., Ph.D., IAI sebagai kepala jurusan dan bapak Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr., Ar., IPM., IAI sebagai kepala Prodi Arsitektur UII atas dedikasinya terhadap pendidikan kami
8. Ibu Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc., GP sebagai koordinator SADA yang sangat baik sehingga saya dan teman-teman yang lainnya dapat menyelesaikan studio akhir ini dengan lancar
9. Seluruh dosen arsitektur UII maupun dari luar arsitektur UII atas ilmu yang diberikan, serta seluruh staff yang mendukung proses belajar kami di arsitektur UII
10. Teman-teman sekelas saya di masa SMA juga teman-teman arsitektur UII angkatan 2016 yang telah menjadi teman belajar selama ini
11. Penghuni kos Griya Tentrem yang selalu berbagi suka cita dan memberikan semangat kepada saya

Masih banyak pihak yang tidak sempat saya sebutkan disini yang ingin saya ucapkan terimakasih kepadanya. Saya harap Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat bermanfaat dan berkontribusi akan dunia pendidikan, saya juga berharap semoga karya saya ini dapat menjadi amal yang tak terputuskan bagi saya.

Salam hangat,
Yusnaldi Nursalim

Abstrak

Proyek perancangan perpustakaan umum sekaligus taman rekreasi ini dilandasi oleh salah satu dari tiga megaprojek yang sedang dilaksanakan oleh pemerintah Kabupaten Murung Raya yang mana terdapat tiga gagasan yang diminta, yaitu menjadi ikon kota Puruk Cahu, menjadi ruang rekreasi bagi masyarakat umum serta menjadi wisata sungai. Adapun gagasan tipologi berupa perpustakaan ini lahir dari isu tingkat literasi yang rendah di Indonesia dan data tingkat pendidikan akhir masyarakat Kabupaten Murung Raya.

Proyek ini juga merespon isu berupa ancaman punahnya rumah betang yang mana mengancam keberlangsungan budaya masyarakat sehingga dalam perancangan diperlukan rumah betang asli sebagai upaya mempertahankan eksistensi rumah betang sekaligus sebagai sarana edukasi masyarakat akan rumah betang secara spasial. Dalam upaya edukasi ini pula muncul ide untuk mentransformasikan rumah betang ke bentuk yang baru dengan asas-asas rumah betang yang telah dikaji untuk menunjukkan kepada masyarakat bahwa rumah betang bisa disetir menjadi bentuk yang demikian.

Luaran dari Studio Akhir Desain Arsitektur ini membahas proses perancangan dalam memenuhi tiga gagasan pemerintah selaku pemilik proyek serta merespon isu literasi dan ancaman punahnya rumah betang.

Abstract

The design project of a public library as well as a recreational park is based on one of the three megaprojects being implemented by the Murung Raya Regency government where there are three ideas requested, namely becoming an icon of the city of Puruk Cahu, becoming a recreational space for the general public and becoming a river tourism. The idea of a typology in the form of a library was born from the issue of low literacy levels in Indonesia and data on the latest education level of the people of Murung Raya Regency.

This project also responds to the issue of the threat of extinction of betang houses which threatens the sustainability of community culture so that in the design of the original betang house is needed as an effort to maintain the existence of betang houses as well as a means of educating the public about betang houses spatially. In this educational effort, the idea also arose to transform the betang house into a new form with the principles of the betang house that had been studied to show the community that the betang house could be driven into this form.

The output of this Architecture Design Final Studio discusses the design process in fulfilling the three ideas of the government as the project owner as well as responding to the issue of literacy and the threat of extinction of betang houses.

Daftar Isi

Lembar Judul | **i**
Lembar Pengesahan | **ii**
Pernyataan Keaslian | **iii**
Kata Pengantar | **iv**
Abstrak | **v**
Abstract | **vi**
Daftar isi | **vii**
Daftar gambar | **ix**
Daftar tabel | **x**

BAB 1 : PENDAHULUAN

Premis Rancangan | **3**
Latar Belakang | **5**

- 3 Megaproyek Kabupaten Murung Raya | **5**
- Puruk Cahu Kota Sungai | **7**
- Kondisi Literasi Indonesia | **9**
- Rumah Betang Menuju Kepunahan | **12**

Pernyataan Persoalan Perancangan | **15**

- Peta Pemikiran | **15**
- Peta Permasalahan Perancangan & Rumusan Masalah | **17**

Metode Perancangan | **19**
Orisinalitas Perancangan **20**

BAB 2 : KONTEKS DAN KAJIAN

BAB 2.1 : KONTEKS LOKASI DAN TAPAK

- Lokasi Perancangan | **25**
- Tapak dan Elemen Sekitarnya | **27**
- Dimensi dan Kontur Tapak | **29**
- Elevasi Tapak | **30**
- Orientasi Matahari | **31**
- Data Demografi | **31**
- Data Iklim | **32**
- Bulding Codes | **34**

BAB 2.2 : KAJIAN PERANCANGAN

- Elemen Pembentuk Citra Kota | **37**
- Kemampuan Pengelihatan Manusia | **41**
- Pengelihatan Manusia dalam Kecepatan | **45**
- Ragam Rumah Dayak | **47**
- Budaya Masyarakat Dayak | **50**
- Kajian Tipologi dan Fungsi Bangunan | **57**
- Kajian Figuratif Rancangan | **64**

BAB 2.3 : KAJIAN PRESEDEN

- Vancouver Library Square | **67**
- UBC Anthropology Meuseum | **69**
- UNSW Library | **71**
- Ryerson University Library | **73**

BAB 3 : ANALISIS DAN KONSEP

Analisis Konteks : Budaya Masyarakat | **77**
Analisis Konteks : Sudut Pandang | **81**
Analisis Konteks : Pencahayaan Alami | **89**

Daftar Ruang | **93**
Program Ruang | **95**
Alur Aktifitas pengunjung | **96**
Alasan-alasan mengunjungi perpustakaan | **96**
Analisis Zonasi & Akses | **97**
Transformasi Massa | **99**

BAB 4 : HASIL RANCANGAN

Konsep Rancangan | **105**

Deskripsi Rancangan | **106**

- Situasi | **106**
- Siteplan | **107**
- Denah | **108**
- Property Size | **110**
- Tampak | **111**
- Potongan | **117**

Sistem dan Jam Operasional | **123**

Tujuan Perancangan 1 : Menjadi Ikon Kota Puruk Cahu | **124**

- Sudut Pandang 1, City Gate | **125**
- Sudut Pandang 2, Sight in Speed | **126**
- Sudut Pandang 3, The Monumental | **127**

Tujuan Perancangan 2 : Variasi Ruang Perpustakaan | **128**

- Titik Variasi Ruang | **128**
- Kapasitas Ruang | **129**
- Denah Interior Gedung Perpustakaan | **130**
- Visualisasi Suasana | **131**

Tujuan Perancangan 3 : Wisata Sungai | **140**

Rencana Utilitas

- Rencana Air Bersih & Air Kotor | **141**
- Rencana Barrier Free | **142**
- Rencana Evakuasi | **143**
- Rencana Keselamatan Bangunan pada Rumah Betang | **144**

BAB 5 : EVALUASI

Catatan Evaluasi | **147**

- Lobi dan Ruang Loker Ganda | **148**
- Integrasi antara Perpustakaan Anak dan Perpustakaan Umum | **151**
- Penguatan Integrasi antara Kafe dan Perpustakaan Umum | **155**
- Respon Tempias Air Hujan pada Kafe | **157**

LAMPIRAN

- Hasil Cek Plagiasi | **160**
- APREB | **161**
- Foto Maket | **165**

Daftar Gambar

- Gambar 1.0 : Sungai barito dan lanting (rumah apung) | 2
- Gambar 1.1 : Diagram premis perancangan | 3
- Gambar 1.2 : Rapat paripurna dimana bupati kabupaten Murung Raya meminta dukungan DPRD dan masyarakat untuk pelaksanaan 3 megaproyek | 6
- Gambar 1.3 : Pernyataan bupati Murung Raya mengenai jenis proyek beserta lokasi nantinya | 6
- Gambar 1.4 : Pada sebuah rapat yang berbeda, ada sebuah rencana untuk membangun rumah betang yang juga ingin dijadikan sebagai ikon kota | 6
- Gambar 1.5 : Peta Indonesia, Kalimantan Tengah, Kabupaten Murung Raya | 7
- Gambar 1.6 : Foto udara kawasan Kota Puruk Cahu dan sekitarnya | 8
- Gambar 1.7 : Persentasi tingkat pendidikan kabupaten Murung Raya | 11
- Gambar 1.8 : Rumah Betang yang berada di desa Konut | 12
- Gambar 1.9 : Rumah Betang yang dikelilinginya tumbuh pemukiman modern | 14
- Gambar 1.10 : Skema proyek dan fokus dalam perancangan | 16
- Gambar 1.11 : Skema peta permasalahan dan rumusan masalah | 18
- Gambar 2.1.1 : Lokasi kota Puruk Cahu pada peta Indonesia | 25
- Gambar 2.1.2 : Peta kabupaten Murung Raya | 26
- Gambar 2.1.3 : Lokasi tapak proyek dan situasi sekitarnya | 28
- Gambar 2.1.4 : Orientasi Matahari | 31
- Gambar 2.2.1 : Menara Eiffle | 38
- Gambar 2.2.2 : Burj Khalifa | 39
- Gambar 2.2.3 : Sydney Opera House | 39
- Gambar 2.2.4 : Skema bagaimana perpustakaan dapat menjadi ikon kota Puruk Cahu | 40
- Gambar 2.2.5 : Sudut pandang pengelihatan manusia | 41
- Gambar 2.2.6 : Jarak maksimal untuk melihat sebuah pertunjukan | 41
- Gambar 2.2.7 : Jarak maksimal untuk merasakan emosi dari suatu pertunjukan | 41
- Gambar 2.2.8 : Visualisasi jarak pandang pengelihatan manusia | 42
- Gambar 2.2.9 : Ilustrasi pengelihatan manusia dan bangunan secara vertikal | 43
- Gambar 2.2.10 : Kawasan yang menyesuaikan dengan kecepatan penggunaannya | 45
- Gambar 2.2.11 : Kota Venice yang memiliki kecepatan 5km/jam | 46
- Gambar 2.2.12 : Kota Dubai yang memiliki kecepatan 100km/jam | 46
- Gambar 2.2.13 : Rumah Radakng Dayak Kanayant | 47
- Gambar 2.2.14 : Rumah Adat Lamin | 47
- Gambar 2.2.15 : Rumah Betang Desa Konut | 48
- Gambar 2.2.16 : Rumah Baluk Dayak Sungkung | 48
- Gambar 2.2.17 : Persebaran kelompok besar suku Dayak | 49
- Gambar 2.2.18 : Simbol yang terdapat di gedung DPRD Kabupatem Murung Raya | 50
- Gambar 2.2.19 : Hampatang pada rumah Betang di desa Konut | 52
- Gambar 2.2.20 : Ilustrasi pola ekspansi rumah Betang | 53
- Gambar 2.2.21 : Panggung dan kolom rumah Betang di desa Konut | 54
- Gambar 2.2.22 : Salah satu gambaran kota di tepi Kapuas Murung | 55
- Gambar 2.2.23 : Rumah betang yang hampir keseluruhan komponennya terbuat dari kayu ulin | 56

- Gambar 2.2.24 : Calgary's New Central Library and Library Plaza | 59
- Gambar 2.2.25 : Interior perpustakaan Oxford | 59
- Gambar 2.2.26 : Human Library | 61
- Gambar 2.3.1 : Vancouver Library Square | 61
- Gambar 2.3.2 : Alternatif jalur pejalan kaki yang ditawarkan oleh Vancouver Library Square | 68
- Gambar 2.3.3 : Eksterior Vancouver Library Square | 68
- Gambar 2.3.4 : Interior Vancouver Library Square | 68
- Gambar 2.3.5 : UBC Anthropology Museum | 69
- Gambar 2.3.6 : Repetisi bentuk dari UBC Anthropology Museum | 70
- Gambar 2.3.7 : Bangunan hasil transformasi dan acuan transformasinya | 70
- Gambar 2.3.8 : UNSW Library | 71
- Gambar 2.3.9 : Interior UNSW Library | 72
- Gambar 2.3.10 : Tata ruang UNSW Library | 72
- Gambar 2.3.11 : Fasad Ryerson University Library | 73
- Gambar 2.3.12 : Interior Ryerson University Library | 74
- Gambar 2.3.13 : Interior Ryerson University Library | 74
- Gambar 2.3.14 : Interior Ryerson University Library | 74
- Gambar 2.3.15 : Interior Ryerson University Library | 74
- Gambar 3.1 : Simbol batang garing pada rumah betang | 80
- Gambar 3.2 : Titik sudut pandang yang akan dijadikan acuan perancangan serta kondisi sekitar tapak | 82
- Gambar 3.3 : Analisis pada titik sudut pandang 1 | 83
- Gambar 3.4 : Kondisi ril sudut pandang 1 ke arah tapak | 83
- Gambar 3.5 : Analisis pada titik sudut pandang 2 | 85
- Gambar 3.6 : Kondisi ril sudut pandang 2 ke arah tapak | 85
- Gambar 3.7 : Analisis pada titik sudut pandang 2 | 87
- Gambar 3.8 : Akses darat dan akses sungai pada tapak | 98

Daftar Tabel

- Tabel 1.1 : Persentasi kekurangan perpustakaan di Indonesia | 9
- Tabel 1.2 : Tingkat minat baca Indonesia berdasarkan provinsi | 10
- Tabel 1.3 : Persentasi pendidikan masyarakat kabupaten Murung Raya tahun 2012-2013 | 11
- Tabel 1.4 : Orisinalitas penulisan | 20
- Tabel 2.1.1 : Proyeksi penduduk kabupaten Murung Raya 2010-2020 | 31
- Tabel 2.1.2 : Curah dan sifat hujan kabupaten Murung Raya | 32
- Tabel 2.1.3 : Kecepatan angin kabupaten Murung Raya | 32
- Tabel 2.1.4 : Penyinaran Matahari di kabupaten Murung Raya | 33
- Tabel 2.1.5 : Kelembaban udara di kabupaten Murung Raya | 33
- Tabel 2.2.1 : Sarana yang diwajibkan ada pada perpustakaan umum | 63





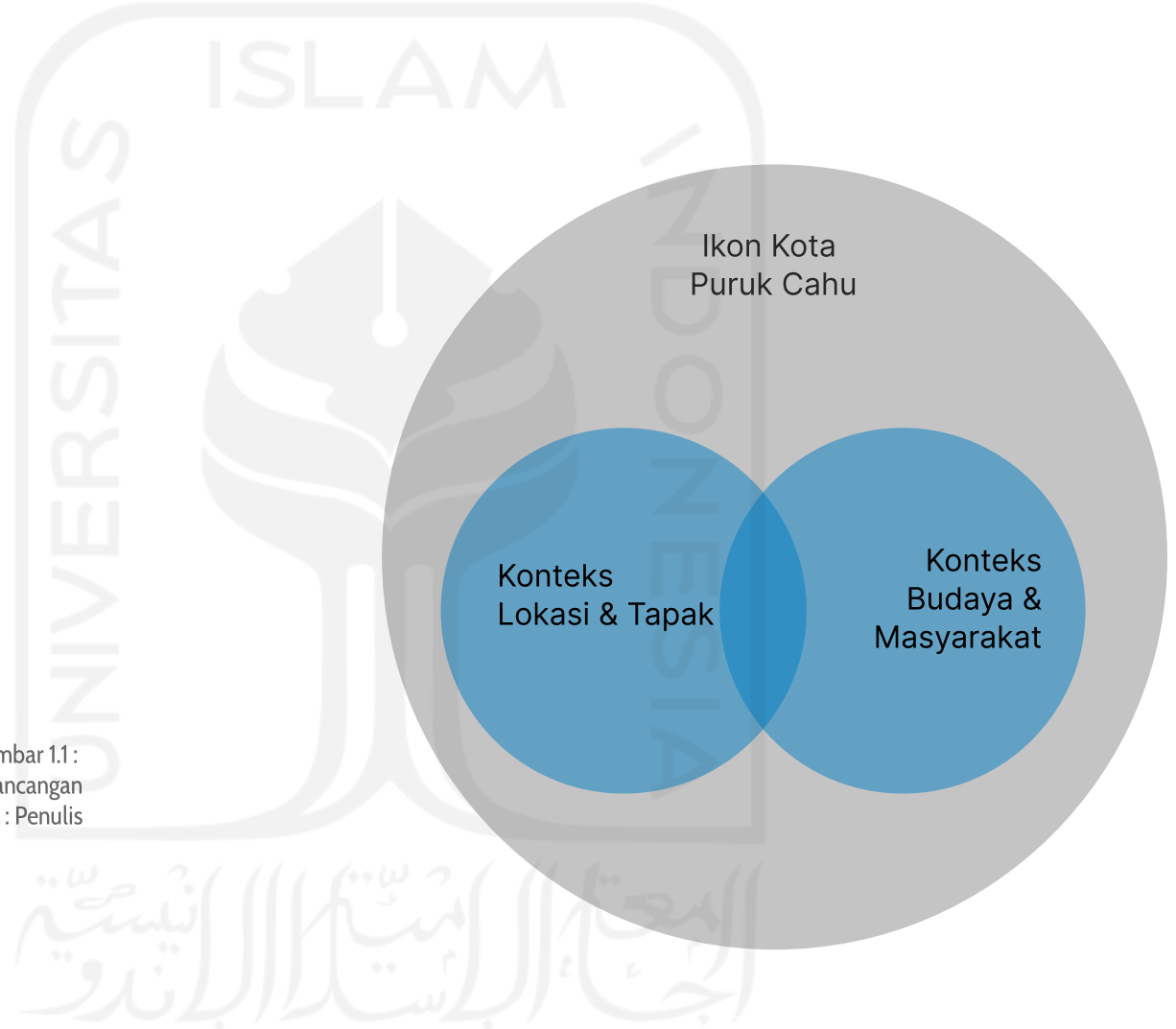
BAB 1

PENDAHULUAN

Gambar 1.0 : Sungai barito dan lanting (rumah apung)
Sumber : Penulis

1.1

Premis Rancangan



Gambar 1.1:
Diagram premis perancangan
Sumber : Penulis

Rumah Betang adalah rumah tradisional dari beberapa suku Dayak, beberapa diantaranya adalah suku yang mendiami daerah Kalimantan Tengah seperti suku Kahayan, Ngaju, Maanyan, Siang, dan suku lainnya. Rumah Betang berkonsepkan rumah komunal dimana dapat dihuni oleh belasan sampai puluhan keluarga, panjang rumah ini dapat mencapai ratusan meter.

Saat ini keberadaannya terancam punah karena masyarakat lebih memilih rumah kontemporer yang dimiliki oleh satu individu sepenuhnya ketimbang rumah bersama seperti rumah Betang. Dengan terancam hilangnya rumah Betang, dampak berantainya adalah semakin menurunnya pengetahuan masyarakat akan rumah leluhurnya yang merepresentasikan kehidupan budaya para nenek moyang.

Dengan semakin asingnya rumah ini bagi masyarakat, memori akan rumah Betang, baik itu dari segi atmosfer ruang, aktifitas didalamnya, struktur sosial didalamnya, bahkan keahlian dalam membangun rumah ini semakin sedikit, bahkan berpotensi punah.

Pada permasalahan lainnya yang masih dalam lingkup literasi masyarakat, terdapat isu umum yang sudah cukup lama bertahan di masyarakat Indonesia, yaitu minat baca yang rendah. Persamaan dari isu umum ini dengan isu regionalisme yang dialami masyarakat kota Puruk Cahu adalah berada dalam lingkup literasi.

1.2

Latar Belakang

1.2.1.

3 MEGAPROYEK KABUPATEN MURUNG RAYA

Proyek ini merupakan Multiyears project dengan anggaran Rp. 69.000.000.000/tahun.

Berdasarkan paparan Bupati Mura pada rapat paripurna dengan agenda menyerahkan dokumen KUA/PPAS RAPBD tahun anggaran 2021 tertuang adanya rencana proyek multiyers yang akan digunakan untuk penataan kota sebagai upaya mempercantik wajah kota. Salah satu dari ketiga proyek ini adalah pembangunan taman rekreasi warga, proyek inilah yang menjadi acuan dalam studio akhir ini.

Berdasarkan paparan Bupati Murung Raya pada rapat paripurna terdapat 4 poin yang ingin diharapkan dalam proyek taman rekreasi ini antara lain :

1. Ruang Rekreasi Warga
2. Menjadi ikon kota
3. Wisata susur sungai
4. Menyediakan ruang untuk UMK

3 Megaproyek kabupaten Murung Raya

1. Megaproyek A
Pembangunan Jalan
penghubung kota

2. Megaproyek B
Pembangunan bundaran

3. Megaproyek C
Taman Rekreasi

Gambar 1.2 :
Rapat paripurna dimana bupati kabupaten Murung
Raya meminta dukungan DPRD dan masyarakat
untuk pelaksanaan 3 megaprojek.
Sumber : Paparan

Perdie Minta Dukungan Masyarakat Terkait 3 Mega Proyek

 Tim Redaksi
1 Desember 2020



PAPARAN- Bupati Perdie M Yoseph paparkan 3 prioritas pembangunan TA 2021-2023, pada rapat paripurna di DPRD Mura.
JOKO SANTOSO

Gambar 1.3 :
Pernyataan bupati Murung Raya mengenai jenis
proyek beserta lokasi nantinya.
Sumber : Borneonews

BORNEONEWS, Puruk Cahu - Bupati Murung Raya Perdie M Yoseph mengatakan, pihaknya akan menambah pusat rekreasi masyarakat di Kota Puruk Cahu karena masih ada beberapa lokasi yang cukup strategis dan representatif untuk dibangun untuk tempat masyarakat berekreasi dan juga sebagai upaya mempercantik wajah kota.

■ Oleh Trisno – 15 September 2020 - 20:06 WIB

Gambar 1.4 :
Pada sebuah rapat yang berbeda, ada sebuah rencana
untuk membangun rumah betang yang juga ingin
dijadikan sebagai ikon kota
Sumber : Kaltengonline.com

Huma Betang Akan Jadi Ikon

10 September 2021 In Murung Raya

0



SEMINAR Bupati Murik Perdie M Yoseph membesarkan sambutan dalam seminar pembangunan Huma Betang Kabupaten Murung Raya, Huma (BN).
(DISKOMINFO UNTUK KALTENG PDI)

Puruk Cahu Kota Sungai



Gambar 1.5 :
Peta Indonesia, Kalimantan Tengah,
Kabupaten Murung Raya
Sumber : <http://greengrowth.bappenas.go.id/>

Kota Puruk Cahu merupakan ibukota Kabupaten Murung Raya, Kalimantan Tengah. Kabupaten ini merupakan pemekaran dari Kabupaten Barito Utara, terhitung sejak tanggal pemekarannya pada tahun 2002 maka kabupaten ini baru berumur 20 tahun.

Pasca menjadi kabupaten resimi, Murung Raya yang dihuni oleh 43.067 orang ini mulai membangun fasilitasnya seperti kompleks dinas, stadion multifungsi, stadion sepakbola, alun-alun kota, dan lain sebagainya. Murung Raya masih banyak memiliki ruang untuk pembangunan fasilitas baru.

Pada awal berdirinya Puruk Cahu merupakan kota sungai, karena memang sungai lah yang menjadikannya pemukiman tetap. Menjadi salah satu kota di pinggiran sungai Barito yang merupakan sungai terbesar ketiga di Indonesia, Masyarakat Puruk Cahu telah memiliki hubungan yang erat dengan sungai tersebut, baik dari segi fisik yaitu menjadikannya sebagai jalur transportasi utama, mencari intisari sungai, dan lain-lain, juga dari segi ikatan emosional.

Hubungan antara sungai dan masyarakat mulai memudar seiring dengan dibangunnya infrastruktur darat seperti jalan dan jembatan, ditambah lagi arah pembangunan kota yang cenderung menjauh dari sungai. Dengan mendukung gagasan pemerintah dalam proyek taman rekreasi ini, yang mana salah satu tujuan proyek ini adalah menjadikannya wisata susur sungai yang diharapkan dapat mengembalikan citra kota Puruk Cahu sebagai kota sungai.

Gambar 1.6 :
Foto udara kawasan Kota Puruk Cahu dan sekitarnya
Sumber : Cadmapper dengan modifikasi penulis



Kota Puruk Cahu terbentuk oleh sungai Barito yang mana merupakan sungai terpanjang ke-3 di Indonesia.

Sungai Barito bersumber dari kabupaten Murung Raya sampai bermuara ke laut Jawa. Setidaknya terdapat 54 desa dan 4 kota yang terbentuk sepanjang sungai ini dan yang paling besar adalah kota Banjarmasin yang berada di Provinsi Kalimantan Selatan (analisis penulis, 2020)

Proyek taman rekreasi yang merupakan satu dari tiga proyek prioritas pemerintah kabupaten Murung Raya masih bersifat gagasan awal. Ruang rekreasi seperti apa yang akan dibangun masih belum final, disini terdapat ruang usulan yang luas bagi masyarakat.

Dalam peraturan RTRW kabupaten Murung Raya untuk tahun 2018-2035, masyarakat dapat menyampaikan masukan mengenai arah pengembangan, potensi, dan masalah, rumusan konsepsi/rancangan rencana tata ruang melalui media komunikasi dan/atau forum pertemuan (pasal 80 ayat 1. a)

Ruang rekreasi berbasis edukasi literasi (yang dapat digolongkan ke dalam tipologi perpustakaan) adalah konsep yang diusulkan kepada proyek ini berdasarkan isu yang sudah lama terjadi namun dapat dirasa penting untuk segera diselesaikan. Survey yang dilakukan oleh Program for International Student Assessment (2019), tingkat literasi Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara. Literasi bukan hanya sekedar baca tulis, menurut kemendikbud ada banyak cakupan dari kata "literasi", yaitu diantaranya :

1. Literasi Dini
2. Literasi Dasar
3. Literasi Teknologi
4. Literasi Bahasa dan Sastra
5. Literasi Media
6. Literasi Visual
07. Literasi Perpustakaan
08. Literasi Finansial
09. Literasi ICT
10. Literasi Numerasi
11. Literasi Sains
12. Literasi Budaya dan Kewargaan




Berdasarkan peringkat yang disurvei oleh PISA dan cakupan literasi menurut kemendikbud, dapat disimpulkan bahwa secara akumulatif masyarakat Indonesia kurang cakap pada berbagai bidang yang telah disebutkan di atas. Menurut kajian yang dilakukan oleh rise.smeru.org.id yang menyatakan bahwa salah satu penyebab Indonesia darurat literasi adalah kurangnya perpustakaan dan bacaan berkualitas.

Tabel 1.1:

Persentasi kekurangan perpustakaan di Indonesia. Pemenuhan perpustakaan umum baru mencapai 26% dari 91.000 unit yang dibutuhkan dan perpustakaan sekolah baru 42% dari 287.000

Sumber : Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) Perpustakaan Nasional 2016

Pemenuhan Kebutuhan Perpustakaan di Indonesia

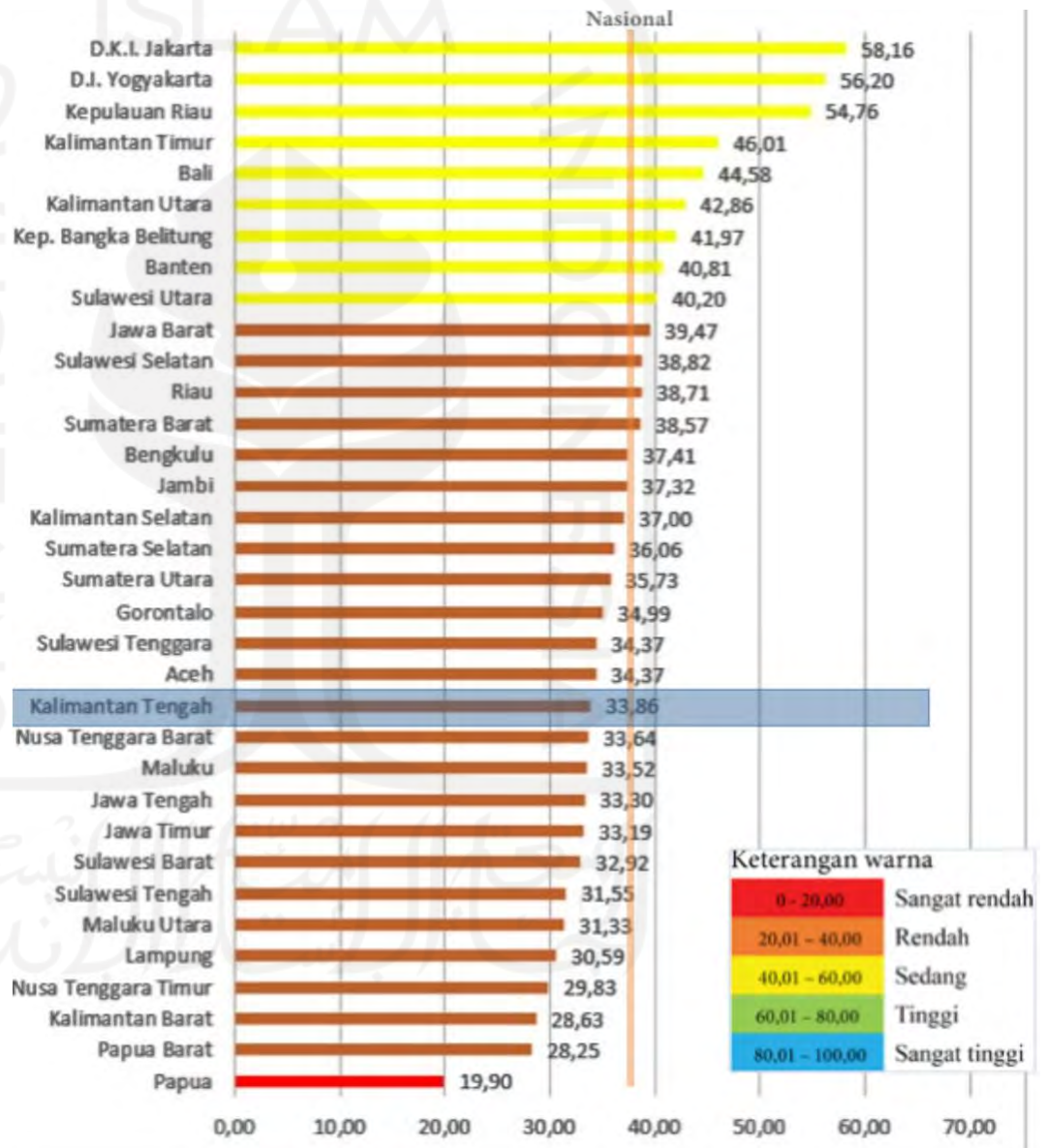
Jenis Perpustakaan	Jumlah	Kebutuhan Nasional	Persentase
Perpustakaan Umum (Provinsi-Desa)	23.611	91.191	
Perpustakaan Sekolah (SD-SMA)	121.187	287.631	
Perpustakaan Perguruan Tinggi	2.428	4.496	

 Ketersediaan  Kekurangan

Tingkat minat baca Indonesia rendah

Salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam rendahnya tingkat literasi adalah minat baca yang rendah, data terbaru dari UNESCO (2020) menyatakan bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah, hanya 0,001%, dapat diartikan bahwa dari 1,000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. Riset lainnya yang bertajuk World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016, Indonesia berada pada peringkat ke-60 dari 61 negara dalam minat baca. Untuk data yang lebih spesifik, minat baca Kalimantan Tengah termasuk ke dalam peringkat rendah dalam skala nasional, berikut adalah hasil kajian yang dilakukan oleh kemendikbud :

Tabel 1.2 :
Tingkat minat baca Indonesia berdasarkan provinsi. Dari rata-rata nasional, Kalimantan Tengah berada dibawah rata-rata tersebut yang mana dapat disimpulkan bahwa diperlukan langkah ekstra bagi Kalimantan Tengah dalam menanggapi krisis minat baca ini.
Sumber : Kemendikbud dengan modifikasi penulis



Peta Pendidikan Murung Raya

Salah satu bukti nyata penyebab dari rendahnya tingkat literasi adalah kualitas pendidikan yang rendah, berikut adalah peta pendidikan kabupaten Murung Raya :

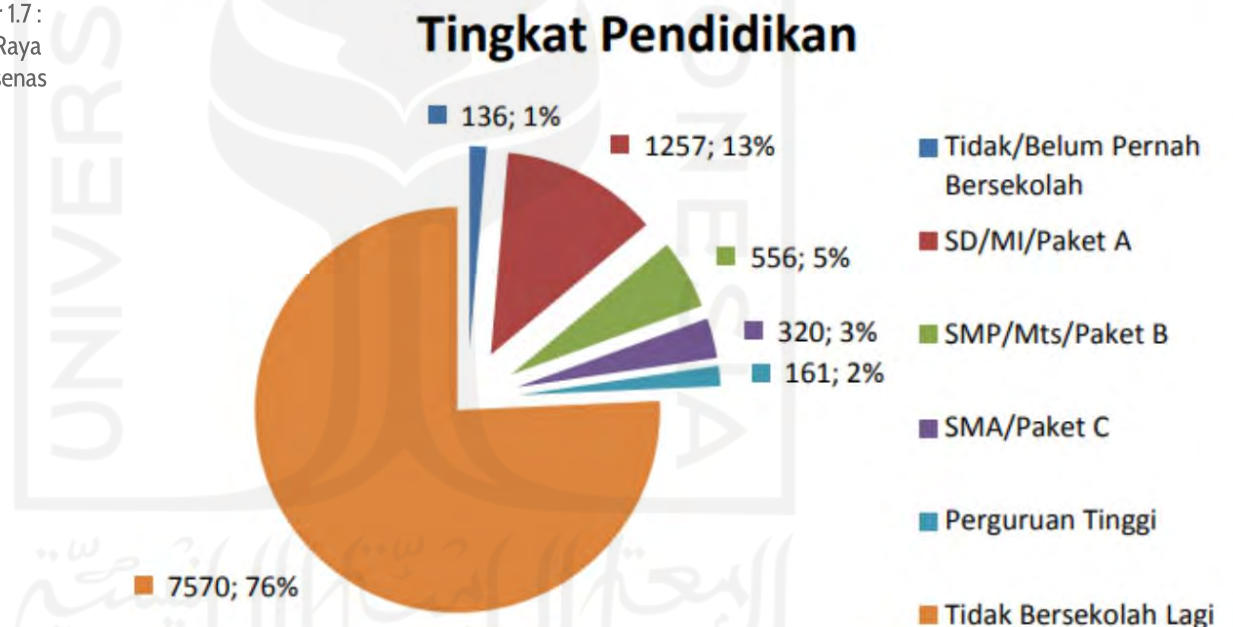
Persentasi Penduduk Berumur 10 Tahun ke Atas Menurut Status Pendidikan di Kabupaten Murung Raya Tahun 2012-2013

Partisipasi Pendidikan	Tahun	
	2012	2013
(1)	(2)	(3)
Tidak/Belum Pernah Bersekolah	2,25	1,36
SD/MI/Paket A	10,45	12,57
SMP/Mts/Paket B	6,58	5,56
SMA/Paket C	3,44	3,20
Perguruan Tinggi	1,15	1,61
Tidak Bersekolah Lagi	76,14	75,70
Total	100,00	100,00

Sumber: Susenas 2011 dan 2012

Tabel 1.3 :
Persentasi pendidikan masyarakat kabupaten Murung Raya tahun 2012-2013
Sumber : Susenas

Gambar 1.7 :
Persentasi tingkat pendidikan kabupaten Murung Raya
Sumber : Susenas



Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa jauh lebih banyak masyarakat yang tidak tersentuh pendidikan formal, yaitu sekitar 77%. Presentase ini menjadi dorongan kuat atas urgensi untuk meningkatkan tingkat literasi di kabupaten Murung Raya, bagaimana masyarakat yang sudah terlanjur tidak bersekolah atau yang belum pernah bersekolah sama sekali bisa mendapat kesempatan untuk mengedukasi dirinya sendiri, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan sarana edukasi mandiri.

1.2.4.

Rumah Betang Menuju Kepunahan

Salah satu tujuan dari proyek taman rekreasi adalah menjadikannya sebagai ikon Murung Raya. Cara yang efektif secara arsitektural untuk menjadikan sebuah bangunan menjadi ikon kota adalah dengan menggunakan regionalisme arsitektur karena didalamnya terdapat kekhasan. Adaptasi dan transformasi rumah Betang dapat menjadi metode menuju terbentuknya ikon kota ini yang dapat didasari oleh isu regionalisme yang terjadi.

Rumah Betang merupakan tempat tinggal bagi sebagian suku Dayak yang mana rumah ini bersifat komunal. Dalam satu massa dapat dihuni oleh belasan hingga puluhan keluarga, dengan kata lain rumah ini dapat dihuni oleh ratusan orang.

Gambar 1.8 :
Rumah Betang yang berada di desa Konut, Kabupaten
Murung Raya, Kalimantan Tengah
Sumber : Penulis



Defenisi Rumah Betang

Rumah Betang bukanlah satu gubahan massa besar yang dibagi bilik-biliknya, melainkan kumpulan bilik milik individu yang disambung dengan tatanan linear yang kuat. Bentuk massanya terbentuk oleh kehidupan sosial suku Dayak itu sendiri. Sama pada rumah tradisional pada umumnya, rumah Betang merupakan rumah panggung, fungsi panggung pada rumah suku Dayak ini adalah faktor keamanan, khususnya dari serangan suku lain, itu sebabnya dalam beberapa kasus ada rumah yang memiliki tinggi mencapai 10 meter. Tangga yang disebut hejan (dalam beberapa bahasa Dayak) bersifat portabel dengan alasan keamanan, setelah semua anggota keluarga berada dalam rumah maka tangga ini akan ditarik ke dalam rumah sehingga tidak ada penyerang yang dapat masuk ke dalam rumah.

Hampir seluruh komponen dari rumah Betang terbentuk dari kayu ulin, kayu terkuat di dunia ini digunakan untuk struktur, lantai, dinding, dan juga pelapis atap. Pada awalnya, hampir seluruh rumah Betang didirikan dipinggir sungai dengan posisi menghadap sungai tersebut. Mendirikan rumah dipinggir sungai memiliki keunggulan dari sisi mobilitas karena jaman dahulu sungai merupakan jalur transportasi yang paling efektif, sungai juga menyediakan sumber kehidupan berupa air, ikan, udang, dan lain sebagainya, adapun rumah Betang yang berdiri jauh dari sungai, kuat dugaan terdesak oleh musuh

Penyebab Kepunahan

Rumah Betang terancam hilang dari kehidupan masyarakat Dayak. Fenomena ini dapat dilihat dari salah satu kasus contoh desa Konut, Pada desa yang terletak di kabupaten Murung Raya, Kalimantan Tengah ini terdapat rumah Betang berusia 160 tahun yang masih dihuni.

Rumah Betang seharusnya selalu bertumbuh, semakin banyak anggota penghuninya maka semakin luas juga rumah Betang jadinya, namun nyatanya rumah Betang desa Konut ini tidak bertumbuh. Hal ini diindikasikan terjadi oleh dua faktor kemungkinan, pertama adalah tidak ada penambahan anggota keluarga, dan kedua adalah orang tidak ingin lagi tinggal di rumah Betang. Dari kondisi kawasan disamping maka faktor kedua lah penyebabnya.

Penyebab masyarakat sudah tidak tinggal di rumah Betang lagi beragam, ada yang memang merasa sudah tidak cocok lagi untuk tinggal secara komunal, populasi sudah terlalu banyak sehingga apabila tinggal di satu gubahan massa akan membuatnya terlalu masif, dan alasan lainnya. Bahkan pada era kolonialisasi Belanda, masyarakat Dayak sudah dipaksa untuk meninggalkan rumah Betang dan beralih ke rumah individu dengan alasan kesehatan, para kolonis menganggap rumah Betang merupakan sarang penyakit yang mengancam karena sistem sanitasi yang buruk.

Eksistensi rumah Betang yang terancam ini membuat banyak masyarakat mulai kehilangan memorinya, bagaimana suasana didalam rumah, pola aktifitas, keahlian ketukangannya, bahkan sudah mulai melupakan bentuk fisik dari rumah Betang itu sendiri, fenomena ini bisa jadi titik awal masyarakat kehilangan identitasnya apabila tidak ditangani.

Gambar 1.9 :

Rumah Betang yang dikelilinginya tumbuh pemukiman modern yang menjadi indikasi kuat Betang tidak lagi tumbuh dan mulai ditinggalkan.

Sumber : Cadmapper dengan modifikasi penulis



1.3

Pernyataan Persoalan Perancangan

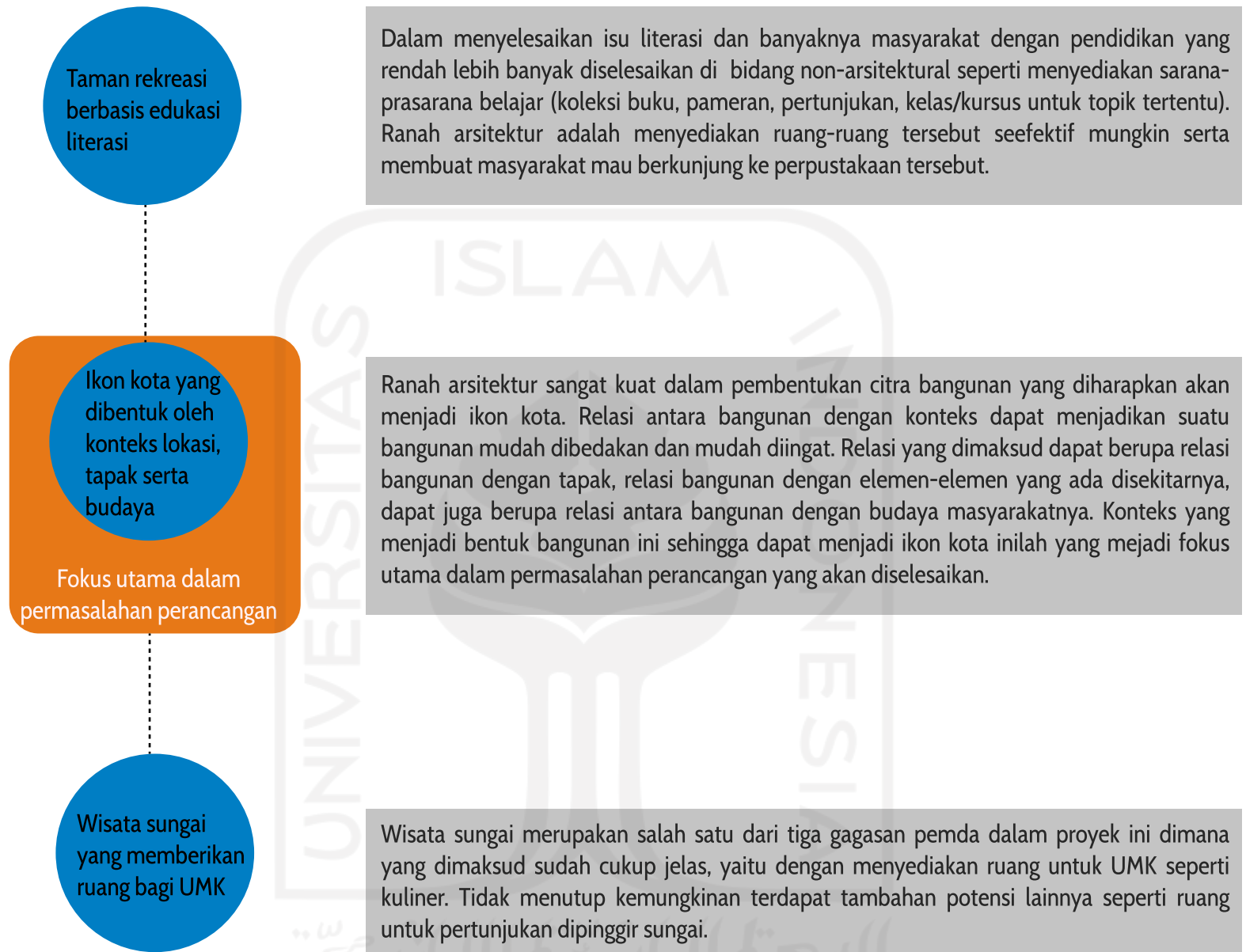
1.3.1

Peta Pemikiran

Berdasarkan pernyataan Bupati Murung Raya, ada 3 gagasan pada proyek ini yaitu berupa taman rekreasi masyarakat, menjadi ikon kota, serta menjadi wisata sungai yang dapat mewadahi UMK, terdapat ruang gagasan dari masyarakat untuk dua dari tiga poin yang disampaikan pemda, yaitu konsep taman rekreasi seperti apa yang diharapkan serta ikon kota seperti apa yang diinginkan.

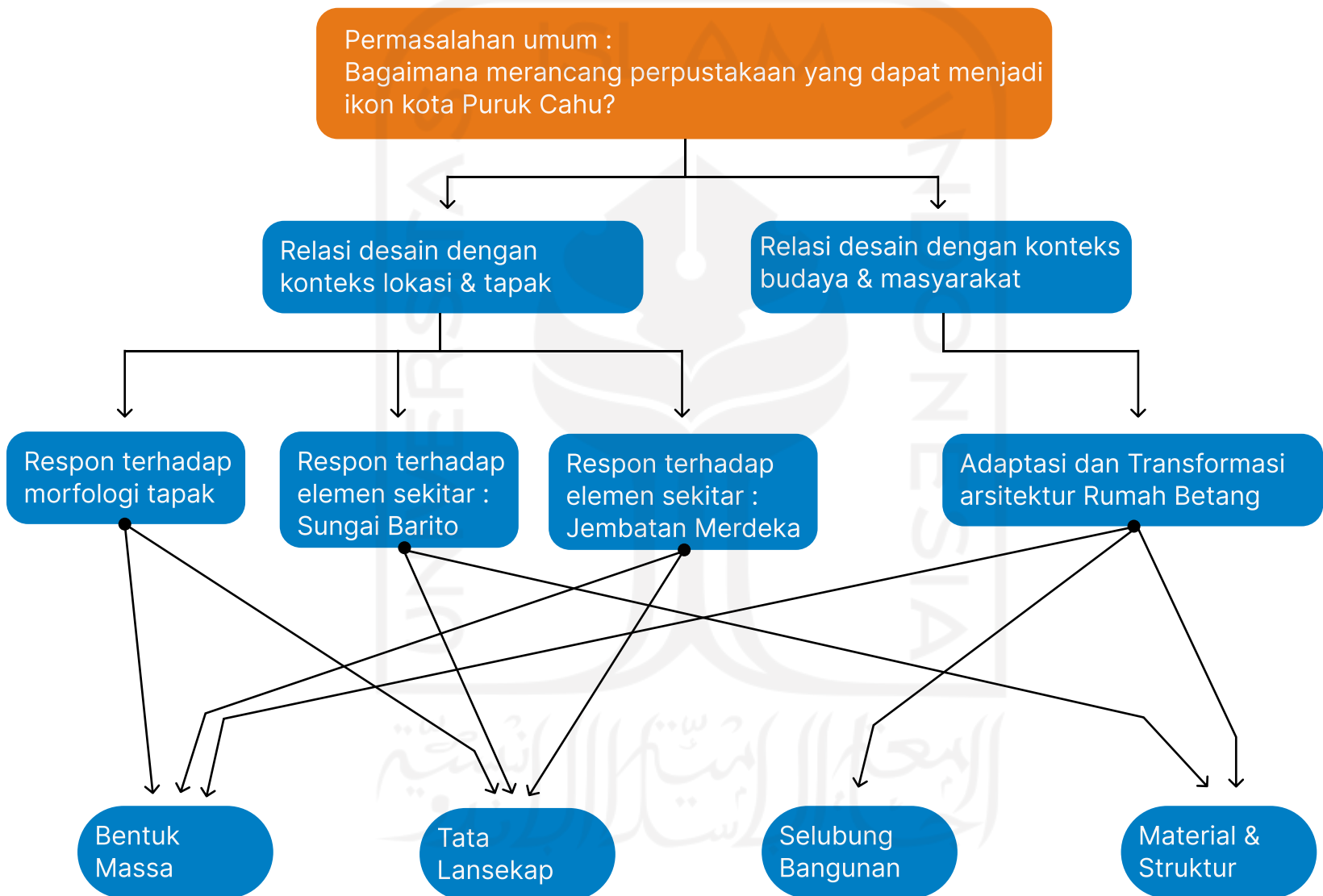
Dengan kesempatan yang diberikan pada peraturan RTRW pasal 80 ayat 1 yang memberikan peran masyarakat untuk mengusulkan gagasan berdasarkan isu tertentu. Berlandaskan hak dalam mengusulkan perancangan kota inilah SADA ini dijalankan.

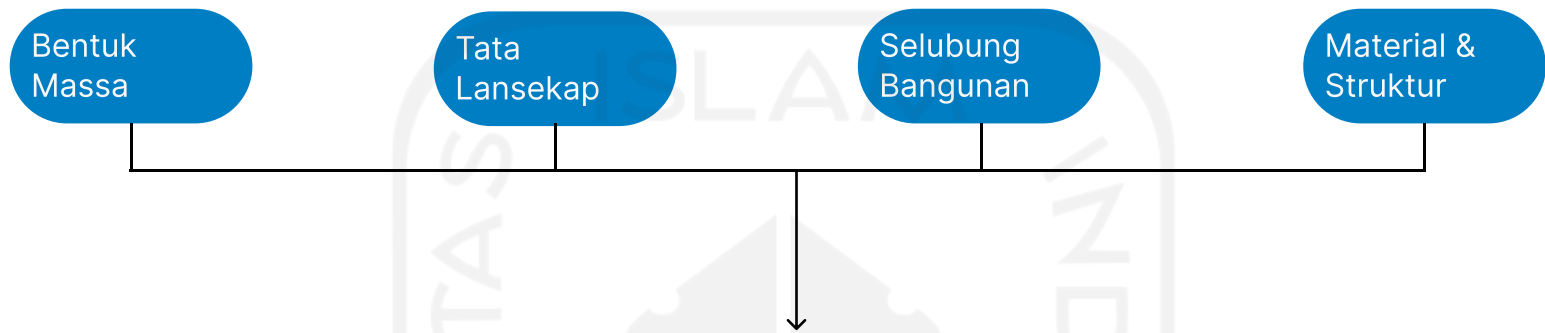




Gambar 1.10 :
Skema proyek dan fokus dalam perancangan.
Sumber : Penulis

Peta Permasalahan Perancangan & Rumusan Masalah





Permasalahan khusus :

1. Bagaimana merancang bentuk massa yang terbentuk dari gabungan antara relasi tapak & lokasi dengan arsitektur rumah Betang?
2. Bagaimana merancang lansekap yang terintegrasi dengan sungai secara visual dan akses?
3. Bagaimana merancang lansekap yang terintegrasi dengan jembatan secara visual, baik dari dalam ke luar maupun sebaliknya
4. Bagaimana merancang selubung bangunan berdasarkan adaptasi dan transformasi arsitektur rumah Betang serta responnya data iklim yang telah dikumpulkan?
5. Bagaimana memilih material pada desain berdasarkan adaptasi dan transformasi rumah Betang serta responnya terhadap data iklim yang telah dikumpulkan?
6. Bagaimana merancang struktur yang merespon kondisi tapak yang merupakan lahan pinggir sungai?

Gambar 1.11 :

Skema peta permasalahan dan rumusan masalah.

Sumber : Penulis

1.4

Metode Perancangan

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer didapatkan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan penulis untuk mendapatkan melihat kondisi tapak dan sekitarnya. Wawancara dilakukan untuk mengetahui fasilitas umum apa yang paling diperlukan oleh masyarakat kota Puruk Cahu.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang merupakan data tidak langsung didapatkan oleh penulis melalui buku, jurnal, PERDA, dan juga website pemerintah untuk mendapatkan data yang diperlukan seperti peraturan daerah, tingkat literasi Indonesia, makna rumah Betang, dan lainnya.

1.4.2. Metode Pendekatan Perancangan

Pendekatan Perancangan yang dijadikan penulis sebagai landasan merancang perpustakaan umum Puruk Cahu adalah penerapan arsitektur regionalisme berupa adaptasi dan transformasi rumah Betang yang digabungkan dengan relasinya terhadap konteks tapak.

1.4.3. Metode Analisis Data

1. Analisis Makro

Analisis Makro dilakukan untuk mengolah data kawasan. Data kawasan berupa isu yang ada, juga berupa analisis elemen apa saja yang terdapat di sekitar tapak sehingga dapat mempengaruhi desain.

2. Analisis Mikro

Analisis Mikro dilakukan untuk aspek yang lebih detail seperti penelitian arsitektur rumah Betang (yang mana telah dilakukan penulis pada tahun 2020), analisis program dan kebutuhan ruang, standar perpustakaan, dan lainnya.

1.4.3. Metode Uji Desain

Terdapat dua sisi dalam pengujian desain pada proyek ini, yang pertama adalah keberhasilan bangunan sebagai ikon kota yang memiliki prinsip mudah diingat dan mudah dibedakan, yang kedua adalah keberhasilan bangunan sebagai perpustakaan yang memiliki variasi ruang. Kedua aspek ini diuji dengan memberikan parameter tiap tujuan yang mana harus dipenuhi oleh desain dari segi gagasan dan eksekusi rancangan

1.5

Orisinalitas Perancangan

Berikut adalah bukti orisinalitas penulisan berupa perbandingan antara referensi PAS/SADA yang digunakan dengan proyek SADA yang dibuat oleh penulis.

Penulis	Judul	Bahasan	Perbedaan
Fairuz Abbiyu Ulinuha (2020)	Perancangan Pasar Buku Batikan Yogyakarta Sebagai Wisata Literasi dengan Pendekatan Open Building	Mempertahankan eksistensi pasar buku di Yogyakarta dengan konsep plug and play untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat akan pasar buku	Pendekatan dan isu yang diangkat
Astrid Dea Oktavanya (2020)	Desain Pusat Seni dan Budaya Magelang dengan Pendekatan Budaya vs Alam Regionalisme Kritis	Memperkuat indentitas kota Magelang dengan perancangan pusat seni dan budaya dengan merespon sisi ekonomi, budaya serta alamnya	Tujuan desain dan tipologi
Musa Ihlam Ardiansyah (2020)	Perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus, Jawa Tengah Dengan Konsep Edukatif dan Interaktif	Merancang museum Sunan Kudus sebagai penyalur informasi kepada masyarakat luas	Tipologi

Tabel 1.4 : Orisinalitas penulisan.
Sumber : Penulis



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

جامعة الإسلام الإندونيسية



BAB 2

KONTEKS & KAJIAN

Gambar 2.0 : Sungai barito dan jembatan Merdeka Murung Raya
Sumber : Penulis



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

BAB 2.1

KONTEKS LOKASI & TAPAK



2.1.1.

Lokasi Perancangan

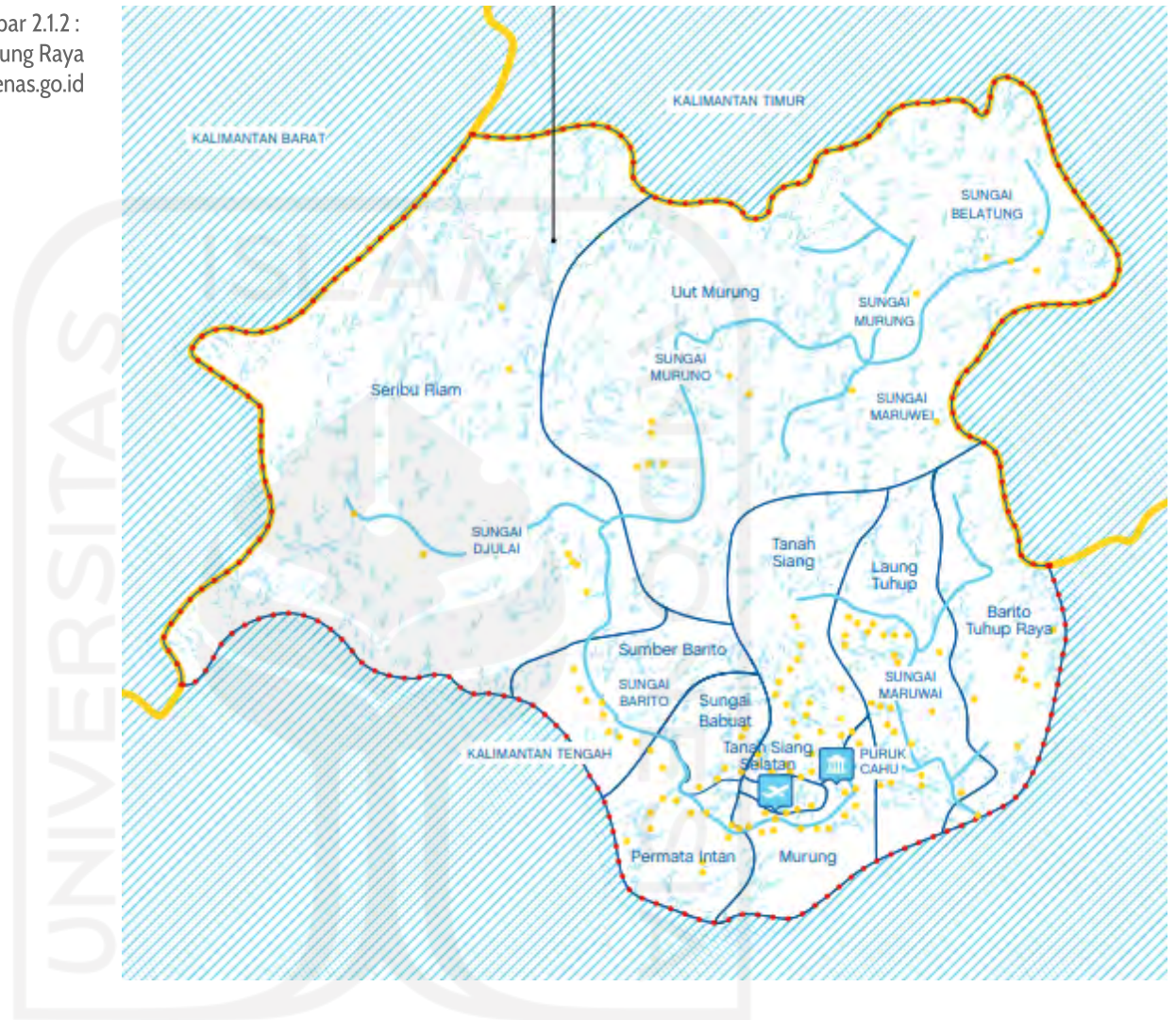


Gambar 2.1.1 :

Lokasi kota Puruk Cahu pada peta Indonesia

Sumber : <http://greengrowth.bappenas.go.id/>

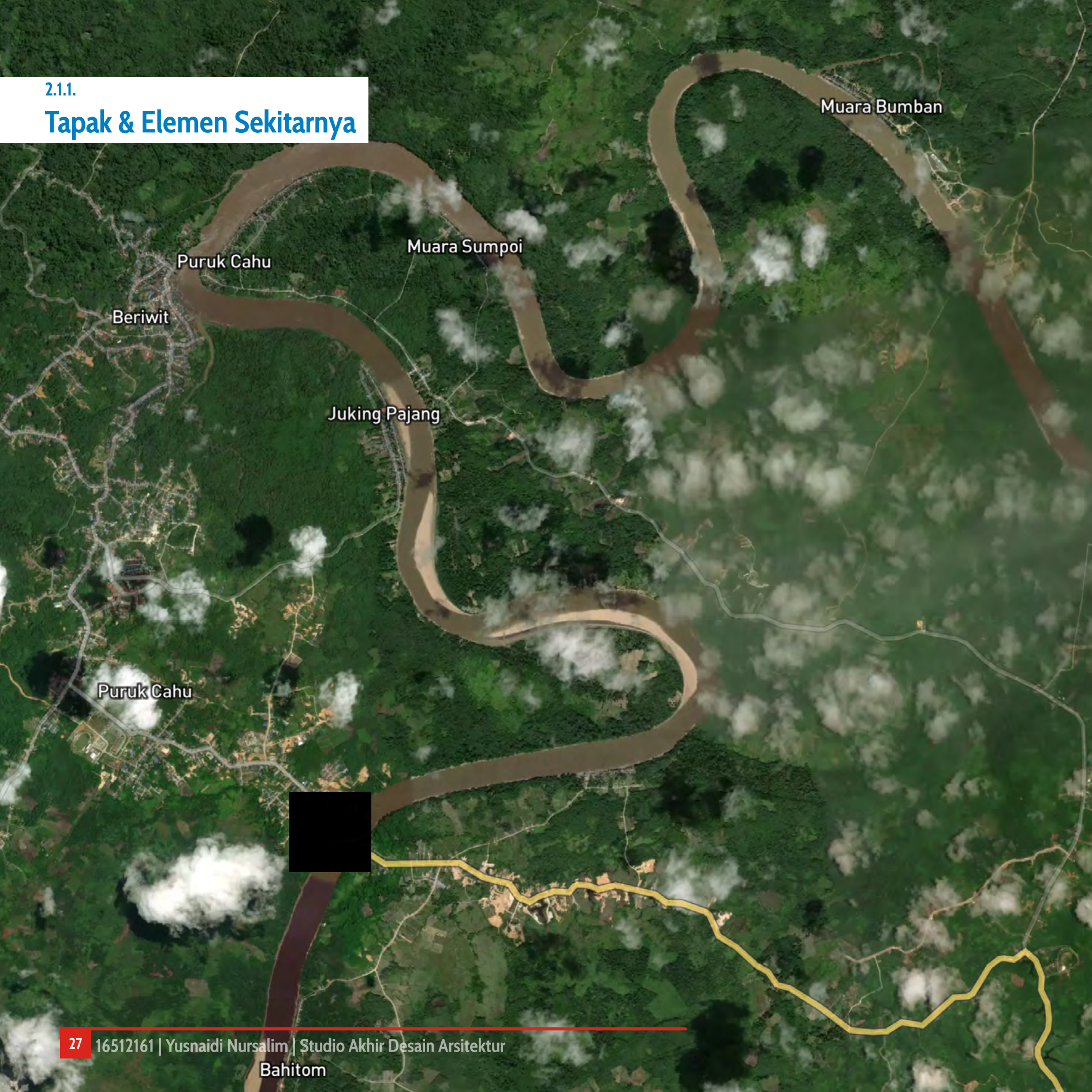
Gambar 2.1.2 :
Peta kabupaten Murung Raya
Sumber : Greengrowth.bappenas.go.id



Puruk Cahu merupakan ibukota dari kabupaten yang bernama Murung Raya, Kalimantan Tengah. Kabupaten ini dapat digolongkan sebagai kabupaten baru yang mana merupakan hasil pemekaran dari tahun 2002. Kabupaten ini memiliki luas 2,37 juta hektar dengan 10 kecamatan dan 115 desa dengan kepadatan penduduk yang tergolong rendah yaitu 4,5 jiwa per kilometer persegi.

2.1.1.

Tapak & Elemen Sekitarnya



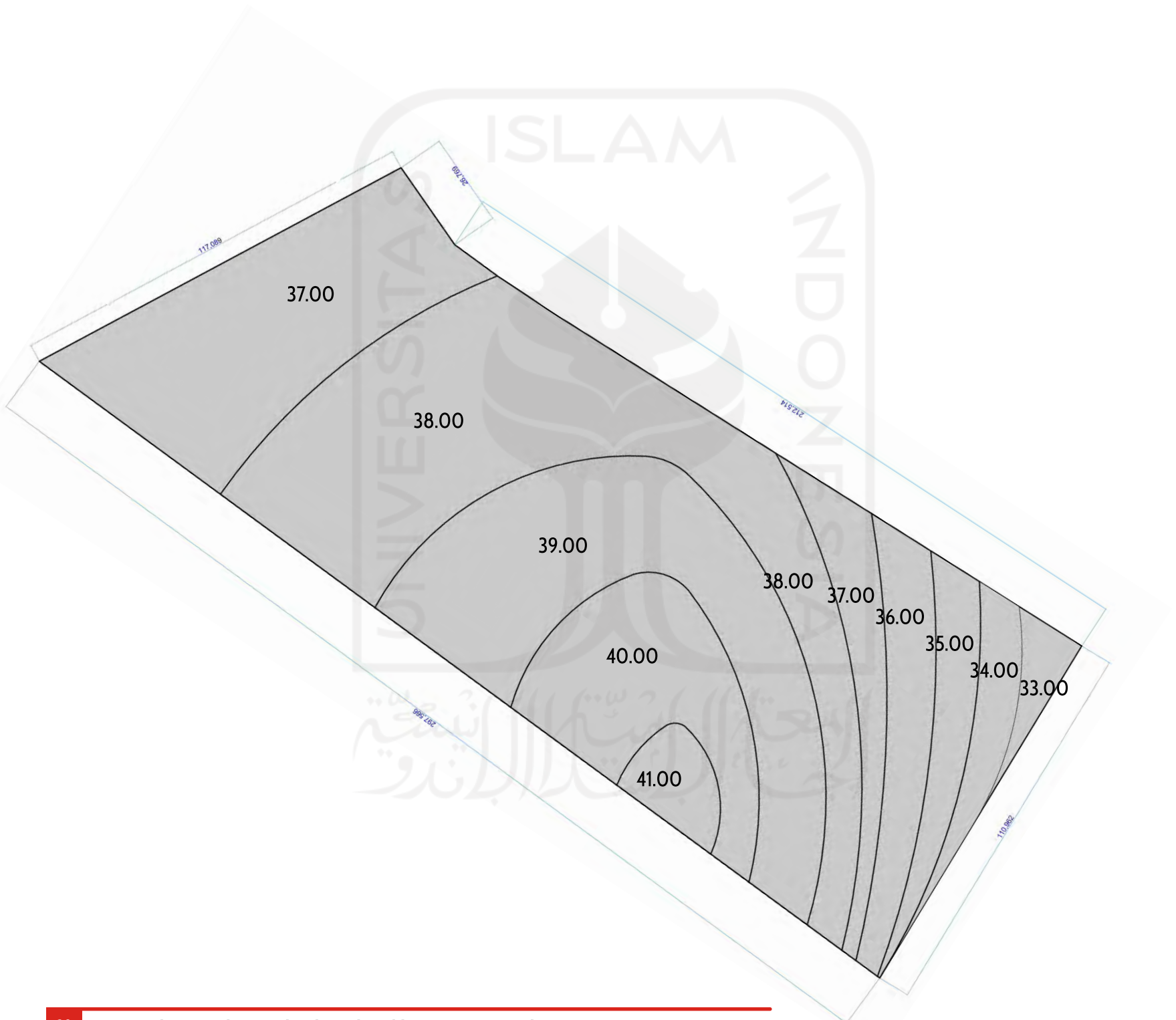


Gambar 2.1.3 :
Lokasi tapak proyek dan situasi sekitarnya.
Sumber : Google satelit dengan modifikasi penulis.

2.3.2.

Dimensi & Kontur Tapak

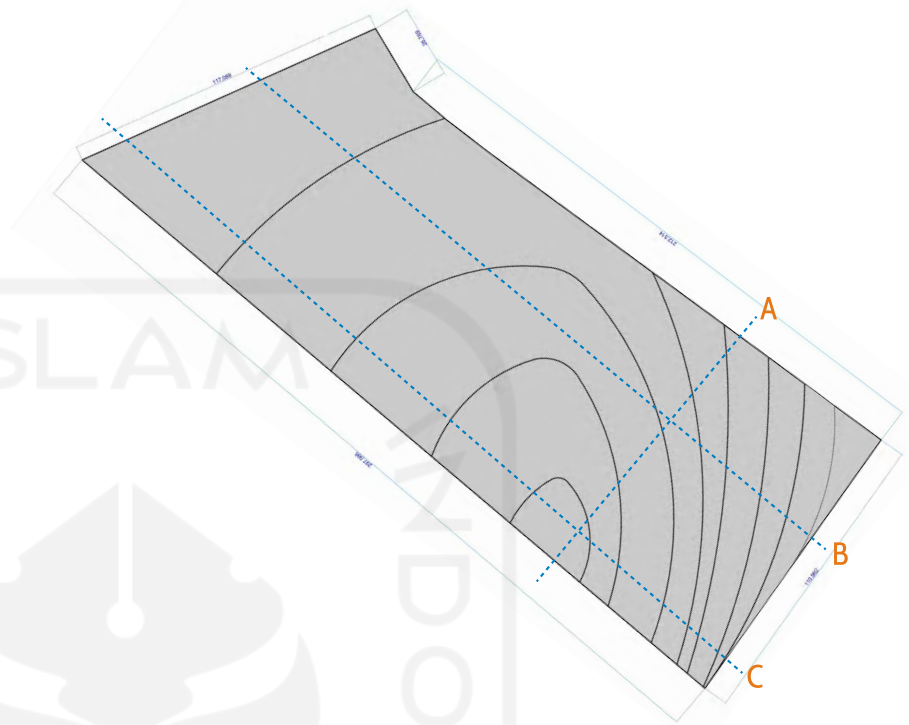
Total luas tapak yang disediakan pemda adalah seluas 27.200m/seggi dengan kondisi tapak yang cenderung datar, ketinggian elevasi dihitung berdasarkan tinggi permukaan di atas permukaan laut dengan google earth pro sebagai sumbernya. Berikut adalah luas serta kondisi kontur pada tapak.



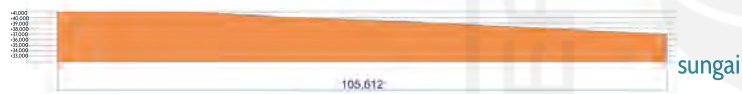
2.3.3.

Elevasi Tapak

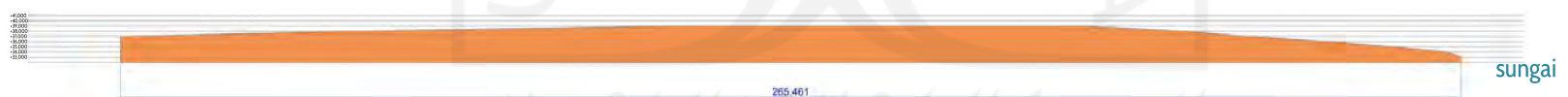
Berdasarkan survey yang dilakukan didapatkan bahwa dalam tapak terdapat 9 elevasi dengan masing-masing interval 1 meter. Meskipun demikian, tapak cenderung datar dikarenakan kenaikan elevasi yang hanya 1 meter tidak sebanding dengan jarak antar kenaikan tersebut. Berikut adalah beberapa tampak elevasi sebagai gambaran :



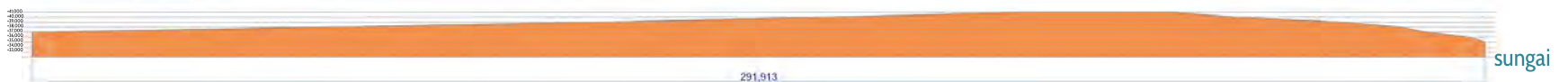
Potongan A



Potongan B



Potongan C



2.1.2.

Orientasi Matahari



Gambar 2.1.4 : Orientasi Matahari

Sumber : Meteorblue.com

2.1.2.

Data Demografi

Kecamatan	Proyeksi Jumlah Penduduk di Kabupaten Murung Raya Menurut Kecamatan (Jiwa)		
	2018	2019	2020
Permata Intan	12 549	12 730	12 906
Sungai Babuat	2 563	2 600	2 636
Murung	40 285	41 656	43 046
Laung Tuhup	21 427	21 736	22 036
Barito Tuhup Raya	4 875	4 946	5 014
Tanah Siang	15 668	16 064	16 461
Tanah Siang Selatan	6 054	6 208	6 361
Sumber Barito	8 268	8 307	8 340
Seribu Riam	3 799	3 817	3 832
Uut Murung	2 709	2 721	2 732
Murung Raya	118 197	120 785	123 363

Tabel 2.1.1 :

Proyeksi penduduk Kabupaten Murung Raya 2010-2020

Sumber : BAPPENAS, BPS dan UNFPA

2.1.2.

Data Iklim

Bulan	Curah Hujan, Sifat Hujan, dan Hari Hujan di Kabupaten Murung Raya								
	Hari Hujan			Sifat Hujan			Curah Hujan (milimeter ³)		
	2017	2018	2019	2017	2018	2019	2017	2018	2019
Januari	19	16	19	-	-	-	268	147	432
Februari	15	23	20	-	-	-	80	392	359
Maret	22	22	20	-	-	-	208	420	385
April	20	23	20	-	-	-	242	455	286
Mei	24	21	16	-	-	-	380	516	198
Juni	20	14	22	-	-	-	142	129	146
Juli	19	14	7	-	-	-	492	128	160
Agustus	23	8	10	-	-	-	392	50	170
September	12	9	3	-	-	-	55	61	26
Oktober	12	17	13	-	-	-	178	266	272
November	28	22	14	-	-	-	631	416	96
Desember	18	22	20	-	-	-	353	305	404

Catatan: Sifat Hujan: Diatas normal >115% A Normal 85-115% N Dibawah Normal <85% B

Tabel 2.1.2 : Curah dan sifat hujan

Sumber : BMKG Barito Utara

Bulan	Rata-Rata Kecepatan Angin di Kab. Murung Raya Mnrt Bulan (Knots)		
	2017	2018	2019
Januari	4,00	4,00	0,40
Februari	4,20	4,00	0,40
Maret	4,00	4,00	0,40
April	4,00	4,00	0,40
Mei	4,00	4,00	0,30
Juni	3,80	3,80	0,30
Juli	4,00	4,00	0,30
Agustus	4,00	4,00	0,40
September	4,00	4,00	0,40
Oktober	4,00	4,00	0,40
November	4,00	4,00	0,40
Desember	5,00	4,00	0,40

Keterangan: Variabel merupakan arah angin yang bervariasi dengan perbedaan arah 180 derajat menurut lingkaran bumi. Sumber : BMKG, Stasiun Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika Beringin Muara Teweh

Tabel 2.1.3 : Kecepatan angin

Sumber : BMKG Barito Utara

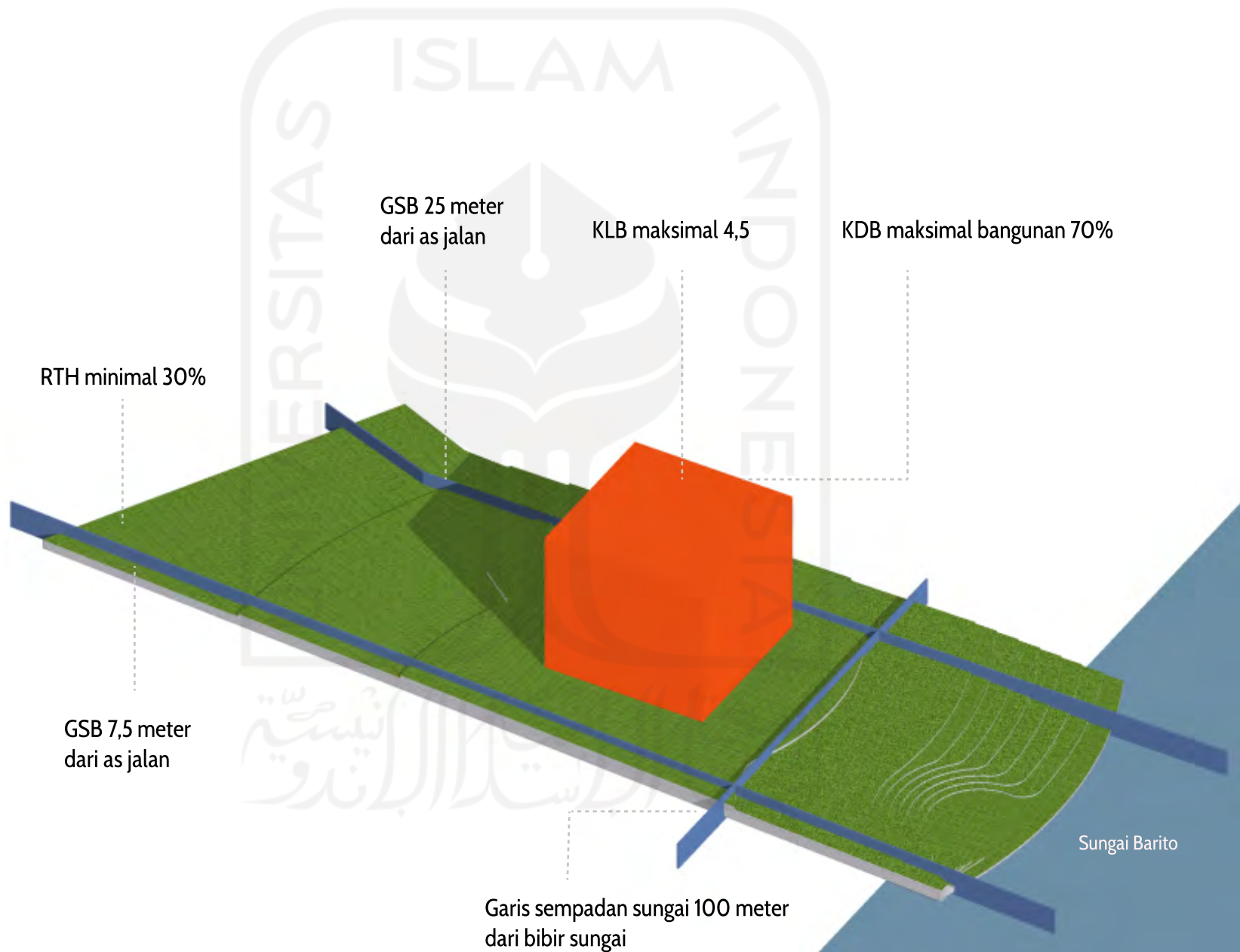
Bulan	Penyinaran Matahari Menurut Bulan di Kabupaten Murung Raya (%)		
	2017	2018	2019
Januari	48,60	32,00	57,00
Februari	45,50	46,00	78,00
Maret	43,70	59,00	64,00
April	47,90	65,00	66,00
Mei	48,10	60,00	84,00
Juni	44,90	49,00	47,00
Juli	42,60	47,00	68,00
Agustus	43,70	48,00	68,00
September	53,40	63,00	44,00
Oktober	56,20	55,00	74,00
November	42,30	60,00	73,00
Desember	53,60	51,00	61,00

Tabel 2.1.4 : Penyinaran Matahari di kabupaten Murung Raya
Sumber : BMKG Barito Utara

Bulan	Kelembaban Udara (%) Menurut Bulan di Kabupaten Murung Raya (%)								
	Minimum			Maksimum			Rata-rata		
	2017	2018	2019	2017	2018	2019	2017	2018	2019
Januari	56,00	51,00	50,00	99,00	97,00	98,00	85,00	85,00	85,00
Februari	52,00	57,00	46,00	97,00	100,00	98,00	83,00	86,00	82,00
Maret	58,00	53,00	50,00	98,00	98,00	98,00	85,00	84,00	85,00
April	54,00	55,00	50,00	98,00	98,00	99,00	85,00	84,00	99,00
Mei	56,00	55,00	54,00	98,00	98,00	98,00	85,00	84,00	84,00
Juni	57,00	54,00	56,00	98,00	98,00	98,00	85,00	84,00	56,00
Juli	60,00	55,00	51,00	98,00	97,00	99,00	86,00	83,00	83,00
Agustus	56,00	46,00	49,00	98,00	98,00	98,00	86,00	81,00	83,00
September	48,00	34,00	40,00	97,00	97,00	97,00	33,10	78,00	80,00
Oktober	55,00	47,00	50,00	98,00	97,00	99,00	84,00	81,00	81,00
November	60,00	51,00	46,00	98,00	98,00	99,00	87,00	83,00	82,00
Desember	56,00	52,00	55,00	97,00	98,00	100,00	85,00	85,00	85,00

Tabel 2.1.5 : Kelembaban udara di kabupaten Murung Raya
Sumber : BMKG Barito Utara

2.4. Building Codes





الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

BAB 2.2

KAJIAN PERANCANGAN



2.2.1.

Elemen Pembentuk Citra Kota

Permasalahan perancangan yang akan difokuskan untuk diselesaikan dalam bidang arsitektur adalah salah satu dari tiga poin yang diinginkan pemerintah, yaitu menjadi ikon kota. Dalam memahami cara untuk mencapai tujuan ini maka perlu dipahami mengenai apa yang membuat sebuah objek atau bangunan dapat menjadi sebuah ikon atau landmark, teori elemen pembentuk citra kota dari Kevin Lynch dijadikan sebagai acuan.

Kevin Lynch menyebutkan bahwa terdapat 5 elemen pembentuk citra kota, yaitu path (jalur), edge (tepi), distrik (wilayah), nodes (titik temu), landmark (penanda). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing elemen yang telah disebutkan :

- Edge** Edge atau tepi adalah sebuah pembeda antar wilayah, bisa berupa sungai kecil yang memisahkan dua kompleks perumahan atau berupa gerbang kawat yang memisahkan kawasan pabrik dengan pemukiman disekitarnya.
- Nodes** Nodes atau titik temu sederhananya adalah pertemuan antara dua jalur atau lebih yang membentuk sebuah ruang aktifitas yang aktif, titik temu ini umumnya berupa pertigaan atau perempatan, bisa juga berupa bundaran yang memiliki aktifitas didalamnya.
- Landmark** Landmark atau penanda adalah elemen yang membantu masyarakat untuk mengenali satu daerah dan juga membedakannya dengan daerah lainnya. Bentuk dari penanda ini sangat beragam, dapat berupa patung, tugu, bangunan, jembatan, atau bahkan sebuah pohon.
- Path** Path atau jalur merupakan sirkulasi yang memudahhi pergerakan masyarakat penghuni kota tersebut, baik itu pejalan kaki, pesepeda, pengguna mobil, kereta listrik dan lainnya. Kota memiliki dua jenis sirkulasi, yaitu sirkulasi utama (major routes) dan sirkulasi lingkungan (minor routes) yang mana semua sirkulasi lingkungan terhubung dengan sirkulasi utama. Semakin kompleks jalur pada suatu kota maka semakin beragam pilihan jalur untuk menuju ke satu bangunan.
- District** District atau distrik adalah wilayah homogen yang berbeda dengan wilayah lainnya, sebuah distrik akan semakin kuat apabila komponennya semakin beragam, bisa dari warna, bentuk, skala, dan lainnya. Contohnya adalah pusat perdagangan dibentuk oleh rumah yang tidak begitu lebar dan rapat serta bertingkat, daerah perkantoran yang ditandai oleh nama masing-masing dinas yang ada di dekat gerbang masuknya, atau yang lebih ekstrim lagi adalah area elit yang ditandai oleh gerbang-gerbang besar yang mewah dengan segala ornamennya.

Pemerintah daerah kabupaten Murung Raya mengharapkan proyek ini nantinya bisa menjadi ikon kota Puruk Cahu, maka dari itu dari lima elemen pembentuk kota yang telah disebutkan akan difokuskan pada bagian landmark atau penanda.

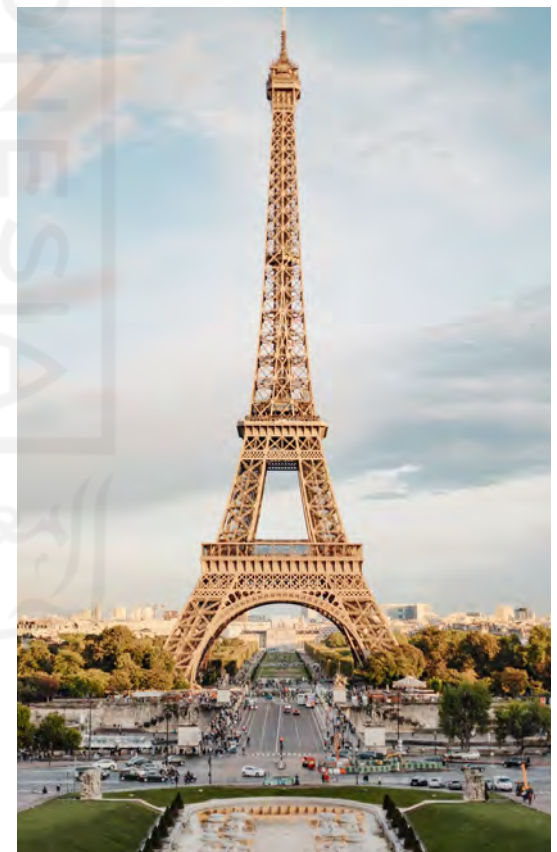
Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, landmark yang dalam konteks proyek ini bisa disebut sebagai ikon kota merupakan sebuah elemen yang dapat menjadi pengenalan suatu daerah atau menjadi pembeda dengan daerah lainnya. Bentuk ikon sangat beragam, dapat berupa patung, bangunan, jembatan, pohon, dan lainnya, dalam konteks ini akan berupa bangunan dengan tipologi perpustakaan.

Sebuah ikon akan semakin kuat apabila semakin kontras dengan elemen sekitarnya baik itu dari bentuk, skala, jarak atau bahkan warna. Meskipun semakin kontras akan memperkuat eksistensi ikon tersebut, ikon yang baik tetap menjaga keharmonisannya dengan elemen sekitarnya. Berikut adalah contoh dari beberapa bangunan yang telah berhasil menjadi ikon kota dengan defenisi yang telah dijabarkan :

Contoh ikon kota Paris, Perancis :
Menara Eiffle

Menara Eiffle merupakan salah satu bangunan yang paling berhasil dalam menjadikannya sebagai ikon kota Paris, Perancis. Menara Eiffle akan selalu disandingkan dengan kota Paris, saat orang membayangkan menara Eiffle pasti juga terbayang kota Paris, begitu juga sebaliknya.

Menara ini awalnya dibangun untuk keperluan sebuah expo yang diadakan di Paris, pembangunannya memakan waktu selama dua tahun, waktu yang tergolong lama untuk persiapan sebuah pavilion untuk acara expo. Kebaruan material, yaitu besi yang disusun dan diukir sedemikian rupa dengan skala yang besar membuatnya sangat orisinil. Selain inovasi material yang telah dilakukan, lokasinya yang berada cukup jauh dari pemukiman yang ada serta menjadi elemen vertikal tunggal menambah kekuatan menara ini sebagai sebuah ikon kota.



Gambar 2.2.1 : Menara Eiffle
Sumber : Max Avans dari Pexel

Contoh ikon kota Dubai, Uni Emirat Arab :
Burj Khalifa

Burj Khalifa merupakan bangunan pencakar langit yang dibangun dalam kurun waktu 5 tahun dan selesai dibangun pada tahun 2009. Secara cepat Burj Khalifa menjadi ikon kota Dubai, Uni Emirat Arab, hal ini dikarenakan pencapaian gedung ini menjadi gedung pencakar langit tertinggi di dunia sejak tahun diselesaikannya. Dapat disimpulkan bahwa gedung ini menjadi ikon kota karena mengalahkan bangunan pencakar langit disekitarnya dan dibelahan dunia manapun dalam hal tingginya bangunan. Skala dan rekor dapat jadi salah satu cara untuk menjadi sebuah ikon kota.

Contoh ikon kota Sydney, Australia :
Sydney Opera House

Sydney Opera House merupakan sebuah teater yang mulai diresmikan pada tahun 1973. Gedung teater ini telah lama menjadi ikon kota Sydney dengan bentuknya yang baru dan kontras dengan sekitarnya. Selain itu lokasi yang strategis juga mendukung posisinya sebagai ikon kota.



Gambar 2.2.3 : Sydney Opera House
Sumber : Archdaily.com

Gambar 2.2.2 : Burj Khalifa
Sumber : Pixabay dari Pexel



Ketiga contoh ikon kota yang telah dijabarkan memiliki alasan masing-masing bagaimana mereka menjadi ikon sebuah kota, dari kebaruan material, kebaruan bentuk, lokasi yang strategis, sampai dengan rekor dan skala. Dari ketiga contoh bangunan terdapat satu kesamaan, yaitu bangunan baru dapat dilihat sebagai ikon apabila dilihat dari kejauhan dimana orang dapat melihat secara keseluruhannya, maka dari itu sudut pandang masyarakat terhadap perpustakaan yang akan dirancang menjadi sangat penting.

Dalam menjadi ikon kota dapat dipegang teguh dua prinsipnya, yaitu bangunan harus mudah dibedakan dan mudah diingat. Kedua hal ini dicapai dengan memperkuat bangunan dengan relasinya, baik itu dari sisi fisik seperti kondisi tapak, elemen disekitarnya, maupun yang lebih luas seperti budaya masyarakatnya. Berikut adalah skema dalam menjadi ikon kota Puruk Cahu :

Gambar 2.2.4 :
Skema bagaimana perpustakaan dapat menjadi ikon kota Puruk Cahu yang mengacu pada teori Kevin Lynch
Sumber : Penulis

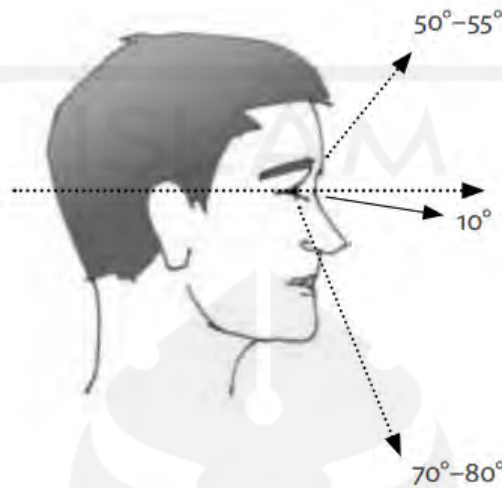


2.2.2.

Kemampuan Pengelihatan Manusia

Selain mengkaji bagaimana bangunan sebagai objek yang dapat dilihat sebagai ikon kota, diperlukan juga untuk mempelajari bagaimana subjeknya, yaitu manusia. Bagian ini mencoba memahami bagaimana pengelihatan manusia bekerja dan apa saja batasannya dengan mengacu pada buku Ian Gehl yang berjudul *Cities for People*.

Gambar 2.2.5 :
Sudut pandang pengelihatan manusia
Sumber : Jan Gehl

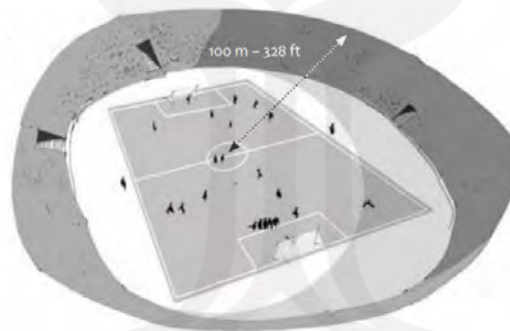


Sudut efektif pengelihatan manusia adalah 10 derajat ke bawah karena manusia cenderung menunduk saat beraktifitas seperti berjalan, mengetik untuk laporan, makan, dan lainnya. Adapun sudut maksimal manusia melihat ke atas adalah 50-55 derajat, ke bawah dengan jangkauan yang lebih luas, yaitu 70-80 derajat.

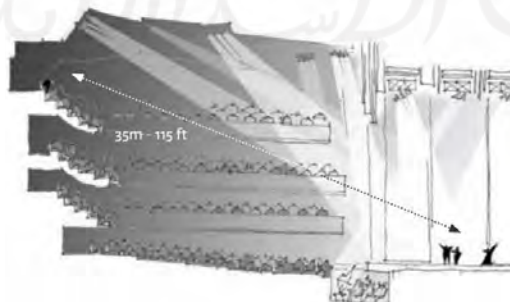
Kemampuan maksimal jarak pandang manusia untuk melihat sebuah pertunjukan seperti pertandingan sepak bola adalah 100 meter, adapun untuk merasakan sebuah emosi dari pertunjukan seperti pentas adalah 35 meter.

30 meter di atas objek adalah batas efektif pengelihatan manusia secara vertikal, dengan objek pada jarak tertentu.

Gambar 2.2.6 :
Jarak maksimal untuk melihat sebuah pertunjukan
Sumber : Jan Gehl



Gambar 2.2.7 :
Jarak maksimal untuk merasakan emosi dari suatu pertunjukan
Sumber : Jan Gehl

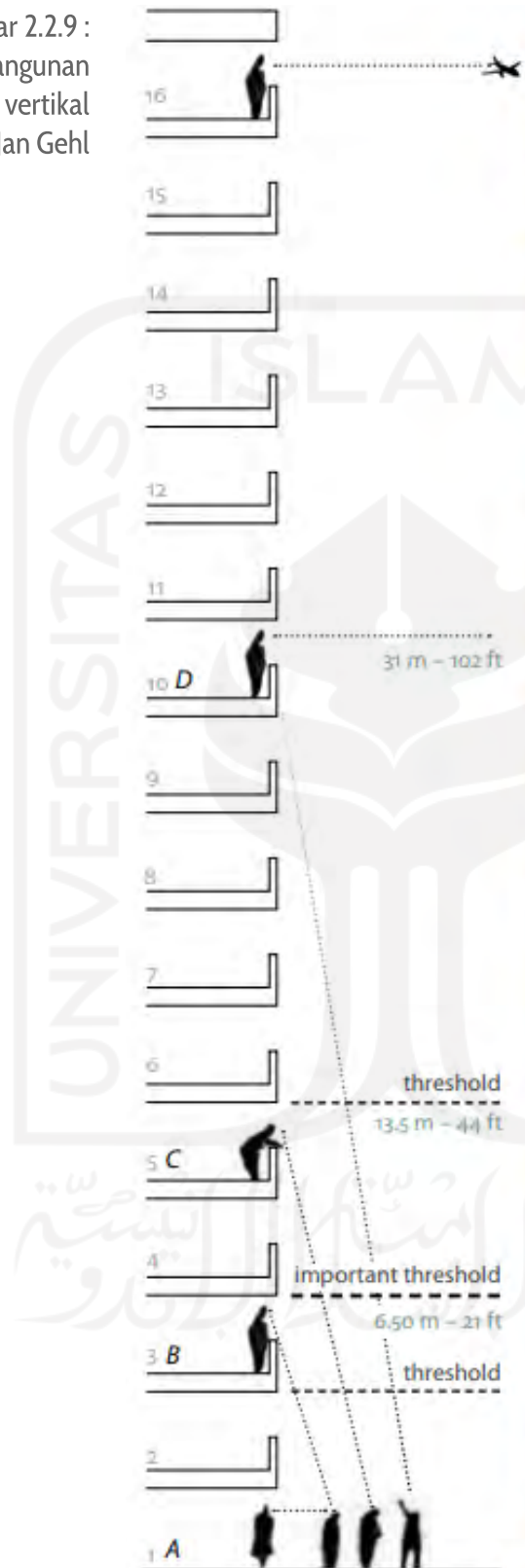




0.5 m / 1.6 ft
 2 m / 6.5 ft
 5 m / 16.5 ft
 7.5 m / 25 ft
 10 m / 33 ft
 20 m / 66 ft
 50 m / 164 ft
 80 m / 262 ft
 100 m / 328 ft

Gambar 2.2.8 :
 Visualisasi jarak pandang pengelihat manusia
 Sumber : Jan Gehl

Gambar 2.2.9 :
Ilustrasi pengelihatan manusia dan bangunan
secara vertikal
Sumber : Jan Gehl





2.2.3.

Pengelihatan Manusia dalam Kecepatan

Saat berjalan dengan kecepatan 5 kilometer per jam, manusia memiliki banyak waktu untuk melihat dan merespon sekitarnya, saat berlari dengan kecepatan rata 11 kilometer per jam masih memiliki waktu untuk melihat namun tidak sejelas pada saat jalan kaki. Apabila manusia menggunakan kendaraan dengan kecepatan rata-rata 50 kilometer per jam maka waktu untuk melihat sangatlah sedikit sehinggak objek yang banyak bisa terlihat sebagai satu objek yang digabungkan.

Pada gambar disamping diilustrasikan bagaimana suatu kawasan yang diperuntukan agar orang berjalan dengan santai, dan bagaimana kawasan yang diperuntukan untuk orang berjaan dengan sediki lebih cepat. Dengan kesimpulan semakin pelan orang bergerak maka semakin bayak tanda-tanda atau komponen yang dapat diperlihatkan dan sebaliknya semakin cepat objek yang melihat maka semakin sedikit tanda yang dapat diperlihatkan karena harus menyesuaikan dengan kecepatan pergerakan tersebut

Gambar 2.2.10 :
Kawasan yang menyesuaikan dengan kecepatan
penggunannya
Sumber : Jan Gehl



5 km/h (3 mph)



60 km/h (37 mph)



5 km/h (3 mph)



60 km/h (37 mph)

Gambar 2.2.11 :
Kota Venice yang memiliki kecepatan 5km/jam, sangat
cocok untuk penjalan kaki dan interaksi yang hangat)
Sumber : Jan Gehl



Gambar 2.2.12 :
Kota Dubai yang memiliki kecepatan 100km/jam
dengan skala yang serba besar, gedeung, jalan,
penanda, dan lainnya.
Sumber : Jan Gehl



2.2.4.

Ragam Rumah Dayak

Suku Dayak yang dibagi menjadi delapan kelompok besar dan dapat dibagi lagi menjadi lebih dari 400 suku memiliki banyak sekali sebutan untuk rumahnya, di Kalimantan Tengah mayoritas suku menyebutnya dengan rumah Betang, Kalimantan Barat dengan rumah Radakng, Kalimantan Timur dan Utara dengan rumah Lamin dan Dayak di Kalimantan Selatan menyebutnya dengan rumah Balai.

Mayoritas suku Dayak menganut budaya rumah panjang, yakni bilik-bilik yang disatukan sehingga panjang dari rumah ini tak terbatas, dapat dilihat tiga dari empat contoh disamping. Dikarenakan luasnya tanah Dayak dan ragam sukunya yang menyebabkan terdapat perbedaan cara hidup.



Gambar 2.2.13 :
Rumah Radakng Dayak Kanayant
Sumber : folksofdayak.wordpress.com



Gambar 2.2.14 :
Rumah Adat Lamin
Sumber : tribunnewswiki.com

Gambar 2.2.15 :
Rumah Betang Desa Konut
Sumber : Penulis



Gambar 2.2.16 :
Rumah Baluk Dayak Sungkung
Sumber : folksofdayak.wordpress.com



Dalam satu jenis rumah adat pun masih terdapat kemungkinan terbentuknya keragaman lainnya. Rumah Betang di Kalimantan Tengah sebagai contoh kasusnya.

Luas rumah Betang sudah pasti beragam karena menyesuaikan dengan jumlah penghuninya. Komponen lain juga dapat berbeda, seperti ketinggian panggungnya, rumah panggung rumah Betang dan kebanyakan rumah Dayak lainnya berfungsi sebagai keamanan penghuni dari serangan suku lain, bangunan berada 5-10 meter dari tanah, semakin tinggi maka dianggap semakin aman.

Dikarenakan keragaman rumah Dayak yang telah disebutkan maka perlu dipilih rumah yang mana yang akan menjadi acuan. Rumah Dayak yang diadaptasi dan ditransformasikan pada perpustakaan ini adalah rumah tipe rumah Betang di Kalimantan Tengah, lebih spesifiknya yang berada di area kabupaten Murung Raya. Hasil Riset dari penulis sendiri yang akan menjadi acuan untuk memahami rumah Betang yang ada di Kabupaten Murung Raya.



Gambar 2.2.17 :
Persebaran kelompok besar suku Dayak
Sumber : duaistanto.com

2.2.5.

Budaya Masyarakat Dayak

Dalam upaya memahami bagaimana budaya masyarakat setempat dapat diaplikasikan dalam rancangan maka perlu dikaji bagaimana budaya tersebut membentuk arsitekturnya sendiri. Pada bagian ini akan menjelaskan sebuah penelitian penulis bagaimana tiap komponen atau aspek dalam rumah Betang dibentuk oleh suatu peristiwa, keadaan, adat sampai dengan kepercayaan, dimulai dari simbol-simbol yang digunakan pada rumah Betang, orientasi, bentuk massa, sampai dengan materialnya.

2.2.5.a. Simbol-simbol



Gambar 2.2.18 :
Simbol yang terdapat di gedung DPRD Kabupaten
Murung Raya
Sumber : Penulis

Pada tradisi Dayak tidak ada anjuran untuk memberikan ornamen pada rumah, pemberian ornamen semacam ini nampaknya baru digunakan pada beberapa dekade terakhir sebagai suatu identitas, khususnya pada gedung pemerintahan maupun bangunan umum. Tentu saja dalam ini tidak dapat disalahkan, sebaliknya fenomena ini dapat disambut baik sebagai tanda kebanggaan akan identitas Simbol yang paling identik dengan suku Dayak adalah burung tingang, naga, dan perahu, ketiga simbol ini juga disebut sebagai trilogi simbol Dayak (Hartatik, 2017). Satu simbol dapat memiliki makna yang beragam tergantung dengan bagaimana simbol tersebut disajikan. Berikut adalah makna dasar dari masing-masing simbol tersebut :

Burung Tingang Burung tingang merupakan burung endemik kalimantan yang dipercayai sebagai burung yang sakral dan dikagumi keindahannya sampai-sampai gerakan burung ini diadaptasi ke dalam gerakan tarian khas suku Dayak. Burung tingang digambarkan sebagai penguasa dunia atas (Hartatik, 2017).

Naga Apabila burung tingang dianggap sebagai lambang penguasa dunia atas maka naga dianggap sebagai penguasa dunia bawah atau alam baka, keduanya merupakan simbol keseimbangan kosmos (Hartatik, 2017). Maka bukanlah pemilihan yang bijak apabila suatu bangunan menggunakan motif naga sebagai penghias, meski kita masih dapat menggunakan motif naga asalkan disandingkan dengan motif burung tingang dengan letak yang sejajar atau atas-bawah sebagai lambang keseimbangan kosmos yang telah disebutkan oleh Hartatik (dunia atas dan dunia bawah).

Perahu Simbol perahu merupakan transportasi pengantar arwah menuju langit atau surga, makna simbol perahu ini sebagai pengantar arwah cukup umum kita temui di berbagai daerah. Dapat dipastikan bahwa pada gedung pemerintah dan bangunan umum lainnya kurang cocok apabila mencantumkan motif perahu kecuali dengan tujuan untuk menghormati leluhur. Motif ini lebih cocok dapat digunakan pada bangunan ibadah atau bangunan yang dikhususkan untuk menghormatileluhur. Simbol perahu juga dapat berbentuk tiang dengan bentuk perahu di puncaknya yang disebut dengan sandong yang dihiasi dengan patung naga dan burung tingang.

Patung Berbeda dengan simbol berupa ornamen yang ada anjuran untuk ada pada rumah betang maupun pada pemukiman suku Dayak, beberapa patung memiliki fungsi sebagai jimat yang berkhasiat untuk menyembuhkan atau memberi semangat pada orang yang sedang sakit (Herry dkk, 2017). Patung berukuran lebih besar disebut sebagai hampatang yang dipercaya sebagai penjaga masyarakat dari segala macam bala, kesialan ataupun penyakit, patung ini diletakkan pada gerbang masuk desa, tepian sungai atau sebelah kiri depan rumah betang. Ada juga patung yang diletakkan di dalam rumah yang dipercaya dapat memberikan keberuntungan, seperti hasil panen yang melimpah dan juga kesehatan penghuni rumah (Herry dkk, 2017).

Gambar 2.2.19 :
Hampatang yang dipercaya sebagai penjaga yang terdapat di depan pintu masuk rumah Betang di desa Konut, Kabupaten Murung Raya, Kalimantan Tengah.
Sumber : Penulis

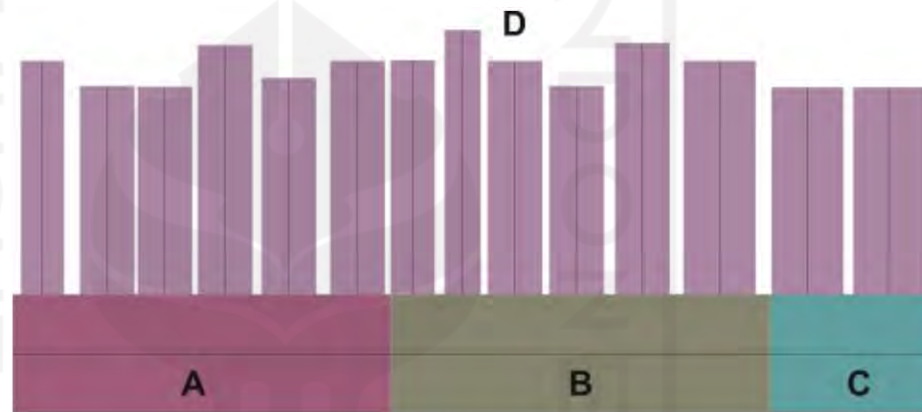


2.2.5.b. Bentuk Massa

Bentuk panjang pada rumah betang bukanlah dari konsep rumah tersebut melainkan merupakan sebuah hasil dari suatu proses peradaban masyarakat Dayak. Yoris Magenda mengatakan bahwa rumah betang bukanlah rumah panjang yang dibagi menjadi beberapa bilik melainkan beberapa bilik (tiap bilik dihuni oleh satu atau lebih keluarga yang berbeda) yang disatukan sehingga menjadikannya rumah yang sangat panjang tergantung dengan jumlah biliknya (2020).

Bentuk rumah betang dapat berekspansi secara luasan bangunan, dengan tatanan linear yang memudahkan proses ekspansi tersebut. Misalkan B adalah rumah betang pada awalnya, maka rumah ini bebas berekspansi ke arah A maupun C, adapun bagian D juga merupakan ekspansi ke arah belakang yang mana dimensi ruangnya tergantung dengan lahan dan kemampuan finansial keluarga yang bersangkutan.

Gambar 2.2.20 :
Ilustrasi pola ekspansi rumah Betang
Sumber : Penulis



Panggung pada rumah betang yang tingginya dapat mencapai tinggi 5-10 meter dari permukaan tanah yang dimaksudkan untuk menghindari ancaman yang dapat berupa serangan binatang buas maupun serangan musuh (suku Dayak lain), memang pada zaman dahulu terdapat masa dimana sesama suku Dayak saling berperang satu sama lain dengan motif tertentu (Helius Sjamsuddin, 2014). Saat situasi genting, hejan (tangga) dapat dicopot dan diangkat ke dalam rumah agar musuh tidak dapat masuk ke dalam rumah, semakin tinggi panggung maka semakin sulit untuk musuh mengganggu penghuni rumah yang ingin dilindungi, bahkan tombak yang dilemparkan pun sulit mencapai bangunan (Herry dkk, 2017).



Gambar 2.2.21:
Ketinggian panggung dan kolom yang berusia sekitar
160 tahun (kanan) pada Rumah Betang desa desa
Konut.
Sumber : Jan Gehl

2.2.5.c. Orientasi

Saat masa awal terbentuknya pemukiman suku Dayak, khususnya suku Dayak Ngaju, selalu berawal dari tepian sungai. Rumah betang yang memiliki fasad memanjang selalu berorientasi ke arah sungai. Orientasi ini tidak lepas dari pengaruh pandangan masyarakat Dayak Ngaju terhadap sungai sebagai sumber kehidupan, sebagai transportasi utama sebelum infrastruktur darat memadai, dan sebagai sarana interaksi sosial yang mana sungai merupakan tempat bertemu dengan orang asing. Saat ini banyak pemukiman yang jauh dari sungai utama dari suatu daerah. Hal ini disebabkan pengaruh pendatang yang membuat suku Dayak Ngaju merasa terdesak sehingga membuat mereka bergeser ke arah pterhadap orang luar sepenuhnya, terbukti dengan banyaknya catatan sejarah yang membuktikan adanya hubungan dagang sampai dengan hubungan politik terhadap orang luar seperti interaksi orang Dayak dengan kerajaan Banjar (Sjamsuddin, 2014).



Gambar 2.2.22 :
Salah satu gambaran kota di tepi Kapuas Murung,
Kalimantan Tengah.
Sumber : C.A.L.M Schwaner/Wikipedia)

2.2.6.d. Material

Keseluruhan komponen utama rumah betang terbuat dari kayu ulin atau kayu besi. Mulai dari pondasi, lantai, dinding, hejan (tangga yang umumnya terbuat dari satu batang pohon utuh yang dipahat menyerupai anak tangga) sampai ke selubung atap yang disebut dengan sirap (kayu yang dipipihkan lalu disusun seperti genteng), titian (sejenis jembatan atau jalan penghubung pintu gerbang benteng dengan bibir sungai) juga terbuat dari kayu ulin yang membuktikan ketahanannya terhadap air. Kayu ulin bahkan digunakan sebagai benteng pertahanan suatu pemukiman, benteng kayu yang dibuat setebal dua jengkat tersebut sudah terbukti mampu menahan serangan musuh seperti pada kutta bataguh, pemukiman suku Dayak Ngaju yang berada di kabupaten Kuala kapuas, Kalimantan Tengah. Benda yang lebih kecil seperti gasing, dadu, alat tenun dan juga patung juga terbuat dari kayu ulin (Harry dkk, 2017).

Alasan mengapa banyak sekali benda yang diperlukan suku Dayak terbuat dari material yang sama adalah karena material ini sangat melimpah di zaman dahulu, material ini juga tahan akan berbagai ancaman kerusakan seperti serangan manusia (musuh) dan juga proses alami seperti pelapukan, performa dari kayu ulin juga terbukti dari patung dan tiang rumah betang desa konut yang sudah berusia lebih dari 160 tahun dan masih kuat sampai sekarang, meskipun sudah terjadi proses pelapukan di beberapa bagian

Gambar 2.2.23 :
Rumah betang yang hampir keseluruhan
komponennya terbuat dari kayu ulin
Sumber : Penulis



2.2.6.

Kajian Tipologi & Fungsi Bangunan

2.2.6.a Pengertian Perpustakaan

Menurut Sulisty-Basuki (1993: 3) perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya di simpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual.

Sedangkan Undang-Undang Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan menyebutkan bahwa Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Pemustaka adalah pengguna perpustakaan, yaitu perseorangan, kelompok orang, masyarakat, atau lembaga yang memanfaatkan fasilitas layanan perpustakaan. Pustakawan adalah seseorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawanan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan.

UU nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan

Berdasarkan pasal 20 perpustakaan dibagi menjadi lima jenis, antara lain :

- a. Perpustakaan Nasional
- b. Perpustakaan Umum**
- c. Perpustakaan Sekolah/Madrasah
- d. Perpustakaan Perguruan Tinggi dan
- e. Perpustakaan Khusus.

Perpustakaan yang dimaksud dalam proyek ini masuk ke dalam jenis perpustakaan umum.

Berikut adalah pengertian perpustakaan umum berdasarkan pasal 22 :

(1) Perpustakaan umum diselenggarakan oleh Pemerintah, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten/kota, kecamatan, dan desa, serta dapat diselenggarakan oleh masyarakat.

(2) Pemerintah provinsi dan pemerintah kabupaten/kota menyelenggarakan perpustakaan umum daerah yang koleksinya mendukung pelestarian hasil budaya daerah masing-masing dan memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat.

(3) Perpustakaan umum yang diselenggarakan oleh Pemerintah, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten/kota, kecamatan, dan desa/kelurahan mengembangkan sistem layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

(4) Masyarakat dapat menyelenggarakan perpustakaan umum untuk memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat.

(5) Pemerintah, pemerintah provinsi, dan/atau kabupaten/kota melaksanakan layanan perpustakaan keliling bagi daerah yang belum terjangkau oleh layanan perpustakaan menetap.

Ada hal yang tak kalah penting dalam merancang sebuah perpustakaan selain memahami defenisinya baik dari para ahli maupun dari konstitusi, yaitu defenisi perpustakaan yang ada pada masyarakat yang dapat disebut sebagai stereotipe masyarakat. Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Kelas Menulis Pustakawan digambarkan stereotipe masyarakat akan perpustakaan bahwa perpustakaan selalu diidentikan dengan buku, gedung dipojok, pustakawan menggunakan kacamata bolor, dan masalah klasik anggaran minim, sehingga terkesan perpustakaan kurang menarik (Firmansyah, 2015). Perpustakaan memang sudah lama dicap sebagai bangunan yang membosankan yang hanya diisi oleh buku dan kutu buku, namun perkembangan arsitekturnya mengalami perubahan yang drastis dimana telah banyak usaha untuk menarik minat masyarakat.

Gambar 2.2.24 :
Calgary's New Central Library and Library Plaza
Sumber gambar : archdialy.com



Gambar 2.2.25 :
Interior perpustakaan Oxford
Sumber gambar : oxfordstudent.com



2.5.6.b Langgam Perpustakaan

Perbandingan kedua gambar pada halaman sebelumnya merupakan salah satu contoh perubahan radikal akan bentuk perpustakaan, kita tidak bisa mengatakan salah satu lebih baik karena bentuk dan fungsi banyak terpengaruh oleh fungsi dan tren saat itu. Contoh sederhana bagaimana fungsi yang berubah bisa mempengaruhi perpustakaan adalah bentuk sumber pengetahuan. Beberapa dekade yang lalu, sumber pengetahuan didominasi oleh barang berbentuk fisik seperti buku dan artefak, sedangkan saat ini marak terjadi digitalisasi buku, perpustakaan cukup memberikan ruang duduk yang nyaman dengan sumber listrik serta memberikan akses pada pustakawan untuk mencari judul buku pada sebuah sistem maka sudah cukup, buku fisik cenderung tidak diperlukan lagi, maka rak buku bisa disingkirkan dari komponen ruang.

Meskipun bentuk ruang serta langgam berubah dengan cepat, namun aktor dalam perpustakaan cenderung sama, yaitu :

Aktor dalam sebuah perpustakaan



2.5.6.c Fungsi Perpustakaan

Dalam upaya mencegah terjadinya kebingungan akan bagaimana bentuk dan ruang perpustakaan yang seharusnya, maka harus dipahami apa tujuan dari perpustakaan itu sendiri, menurut Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan (BPKP) adalah untuk membantu masyarakat dalam segala umur dengan memberikan kesempatan dengan dorongan melalui jasa pelayanan perpustakaan agar mereka:

- a. Dapat mendidik dirinya sendiri secara berkesimbangan;
- b. Dapat tanggap dalam kemajuan pada berbagai lapangan ilmu pengetahuan, kehidupan sosial dan politik;
- c. Dapat memelihara kemerdekaan berfikir yang konstruktif untuk menjadi anggota keluarga dan masyarakat yang lebih baik;
- d. Dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, membina rohani dan dapat menggunakan kemampuannya untuk dapat menghargai hasil seni dan budaya manusia;
- e. Dapat meningkatkan tarap kehidupan sehari-hari dan lapangan pekerjaannya;
- f. Dapat menjadi warga negara yang baik dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembangunan nasional dan dalam membina saling pengertian antar bangsa;
- g. Dapat menggunakan waktu senggang dengan baik yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan sosial.

Ruang-ruang dasar yang diperlukan untuk membentuk sebuah perpustakaan

Pada dasarnya perpustakaan dibentuk oleh ruang informasi dan ruang untuk memproses informasi tersebut yang mana dapat diterjemahkan dengan sederhana menjadi ruang koleksi buku lainnya dan ruang untuk membaca buku tersebut.

Ruang
mengolah
informasi

Ruang
mengolah
informasi

= Perpustakaan

+ Ruang servis & Operasional

Buku fisik bukanlah satu-satunya media informasi yang diberikan perpustakaan kepada pengunjungnya. Perkembangan bentuk informasi ini bersifat dinamis. Didahului oleh informasi yang sifatnya fisik seperti buku, manuskrip, pustaka dan lain sebagainya. Pada masa ditemukannya berkas-berkas berbentuk digital, sumber informasi yang bersifat non-fisik semakin lumrah, pihak perpustakaan hanya perlu menyediakan akses berbasis internet dan pengunjung dengan mudah mengakses buku atau jurnal pada perangkat elektronik masing-masing maupun yang disediakan. Bahkan ada perpustakaan di Denmark yang memberikan sumber inovasi berupa kumpulan orang-orang dengan cerita mereka masing-masing seperti "bipolar", "pengungsi", "pengangguran", dan lainnya dimana pengunjung bisa berbincang selama waktu yang ditentukan untuk mendengarkan pengalaman narasumber, perpustakaan ini disebut dengan **human library**.

Gambar 2.2.26 : Human Library
Sumber gambar : Bengkelnarasi.com



2.5.6.d Standar Perpustakaan Kabupaten/Kota

Mengingat perpustakaan yang dirancang merupakan proyek pemerintah maka standar yang dipakai sebagai acuan adalah standar resmi dari pemerintah itu sendiri, yaitu Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, nomor 8 tahun 2017 tentang standar nasional perpustakaan kabupaten/kota

- a. Lokasi/Lahan**
 1. Lokasi perpustakaan berada di lokasi yang strategis dan mudah dijangkau masyarakat ; dan
 2. Lahan perpustakaan di bawah kepemilikan dan/atau kekuasaan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota dengan status hukum yang jelas

- b. Gedung**
 1. Luas bangunan gedung perpustakaan paling sedikit 0,008 meter per segi per kapita dan bersifat permanen yang memungkinkan pengembangan fisik secara berkelanjutan.
 2. Gedung perpustakaan memenuhi standar konstruksi , teknologi, lingkungan, ergonomi, kesehatan, keselamatan, kecukupan, estetika, efektif dan efisien
 3. Gedung perpustakaan dilengkapi dengan area parkir, fasilitas umum, dan fasilitas khusus

- c. Ruang Perpustakaan**
 1. Ruang perpustakaan paling sedikit memiliki area koleksi, baca, dan staf yang ditata secara efektif, efisien, dan estetik
 2. Setiap perpustakaan wajib memiliki sarana ruang penyimpanan koleksi, akses informasi, dan sarana pelayanan perpustakaan.

- d. Sarana Perpustakaan**
 1. Sarana akses informasi paling sedikit berupa perabot, peralatan, dan sarana temu kembali bahan perpustakaan dan informasi.
 2. Sarana ruang pelayanan perpustakaan paling sedikit berupa perabot dan peralatan-peralatan yang sesuai dengan jenis pelayanan perpustakaan, seperti tabel berikut :

Tabel 2.2.1:
Sarana yang diwajibkan ada pada
perpustakaan umum.

Sumber : Peraturan Kepala Perpustakaan
Nasional Republik Indonesia, nomor 8 tahun
2017 tentang standar nasional perpustakaan
kabupaten/kota

No.	Jenis	Ratio	Deskripsi
1	Perabot kerja	1 set/pengguna	Dapat menunjang kegiatan memperoleh informasi dan mengelola perpustakaan. Paling sedikit terdiri atas kursi dan meja baca pengunjung, kursi dan meja kerja pustakawan, meja sirkulasi, dan meja multimedia.
2	Perabot penyimpanan	1 set/perpustakaan	Dapat menyimpan koleksi perpustakaan dan peralatan lain untuk pengelolaan perpustakaan. Paling sedikit terdiri atas rak buku, rak majalah, rak surat kabar, lemari/ laci katalog, dan lemari yang dapat dikunci.
3	Peralatan multimedia	1 set/perpustakaan	Paling sedikit terdiri atas 1 set komputer dilengkapi dengan teknologi informasi dan komunikasi.
4	Perlengkapan lain	1 set/perpustakaan	Minimum terdiri atas buku inventaris untuk mencatat koleksi perpustakaan, buku pegangan pengolahan untuk pengatalogan bahan pustaka yaitu bagan klasifikasi, daftar tajuk subjek dan peraturan pengatalogan, serta papan pengumuman.

e. Beberapa poin lainnya yang dapat
dijadikan sebagai acuan perancangan

1. Jumlah Koleksi minimal : 5.000 Koleksi
2. Penambahan koleksi pertahun : 0.025 % jumlah penduduk
3. Keanggotaan perpustakaan : 2% jumlah penduduk
4. Pengunjung per kapita per tahun : 0.1% jumlah penduduk
5. Kepuasan pemustaka : 60%
6. Jumlah staff : 1/25.000 jiwa
7. Jumlah Pustakawan (tenaga berkualifikasi) : 1/75.000 jiwa

Kajian Figuratif Rancangan : Adaptasi dan Transformasi Arsitektur Dayak

Adaptasi Adaptasi yang dimaksud pada studio akhir ini adalah adaptasi ruang-ruang yang sudah ada pada rumah betang. Gagasan adaptasi ini muncul didasari oleh respon terhadap isu rumah betang yang terancam punah sehingga diperlukan rumah betang sebagai mana adanya pada rancangan yang mungkin ada penambahan komponen yang tidak mengubah kaidah rumah betang tersebut sebagai upaya mempertahankan eksistensi rumah betang sekaligus sebagai sarana edukasi bagi masyarakat kota Puruk Cahu untuk belajar rumah betang secara spasial. Ruang-ruang yang telah ada pada rumah betang akan diadaptasi untuk fungsi ruang yang diperlukan pada perancangan perpustakaan.

Transformasi Gagasan transformasi merupakan gagasan lanjutan dari respon akan diperlukannya rumah betang asli pada rancangan yang salah satu tujuannya adalah sebagai sarana edukasi bagi masyarakat kota Puruk Cahu. Perancangan perpustakaan yang dilandasi transformasi rumah betang ini adalah ekspresi untuk menunjukan kepada masyarakat luas bahwa rumah betang dapat disetir menjadi bangunan yang demikian. Berdasarkan hasil analisis dalam mencari makna rumah betang yang akan dijadikan sebagai acuan transformasi, terdapat beberapa poin yang dapat dijadikan alternatif acuan seperti ; tatanan linear rumah betang yang kuat, konsep rumah betang yang dapat berekspansi, panggung rumah betang yang sangat dominan karena tingginya dapat mencapai belasan meter dari permukaan tanah atau konsep kebersamaan masyarakat Dayak.



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

BAB 2.3

KAJIAN PRESEDEN



Preseden 1

Vancouver Library Square

Vancouver Library Square
Arsitek : Moshe Safdie
Lokasi : Vancouver, Kanada
Tahun : 1995

“How to trick people to visit a library”

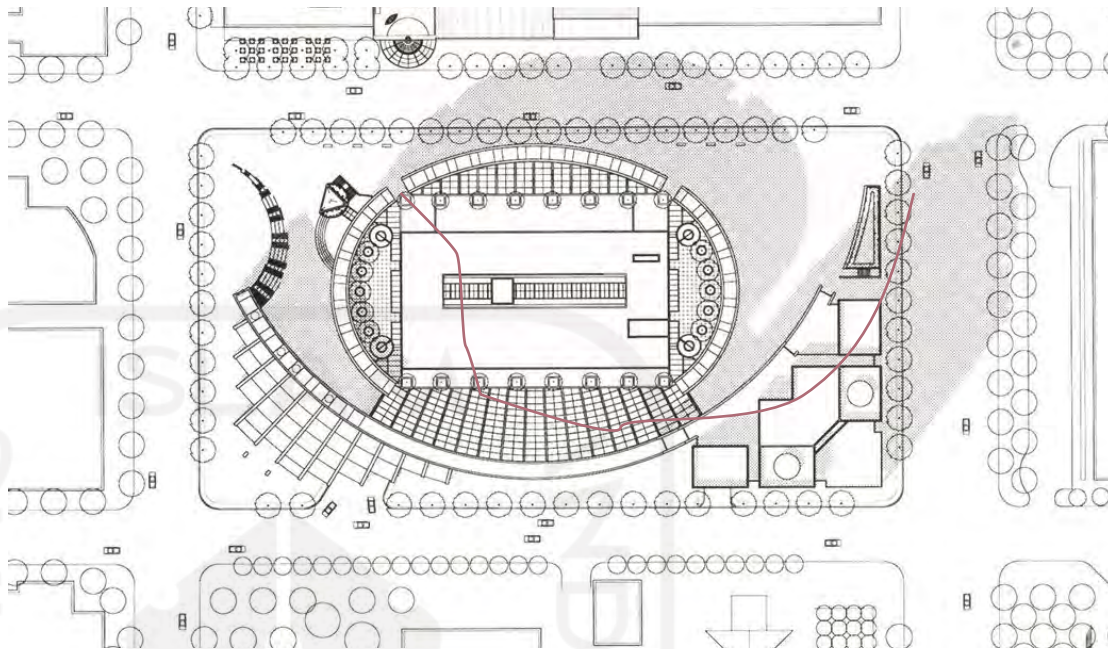
Vancouver Library Square memiliki sebuah trik agar masyarakat mau mengunjunginya. Dengan memanfaatkan kondisi tapak yang dikelilingi oleh jalan pada keempat sisinya, perpustakaan ini menjadikan dirinya sebagai alternatif rute untuk pejalan kaki dengan keunggulan seperti adanya kedai kopi dan juga beberapa dagangan. Trik ini efektif untuk menjadikan alun-alun perpustakaan ini selalu ramai pengunjung.

Gambar 2.3.1: Vancouver Library Square
Sumber : safdiearchitects.com

Poin yang dipelajari : Konfigurasi ruang



Gambar 2.3.2 :
Alternatif jalur pejalan kaki yang ditawarkan oleh
Vancouver Library Square
Sumber : safdiearchitects.com



Gambar 2.3.3 :
Eksterior Vancouver Library Square
Sumber gambar : safdiearchitects.com



Gambar 2.3.4 :
Interior Vancouver Library Square
Sumber : safdiearchitects.com



Preseden 2

UBC

Anthropology Meuseum

“How to adapt & transform vernacular architecture”

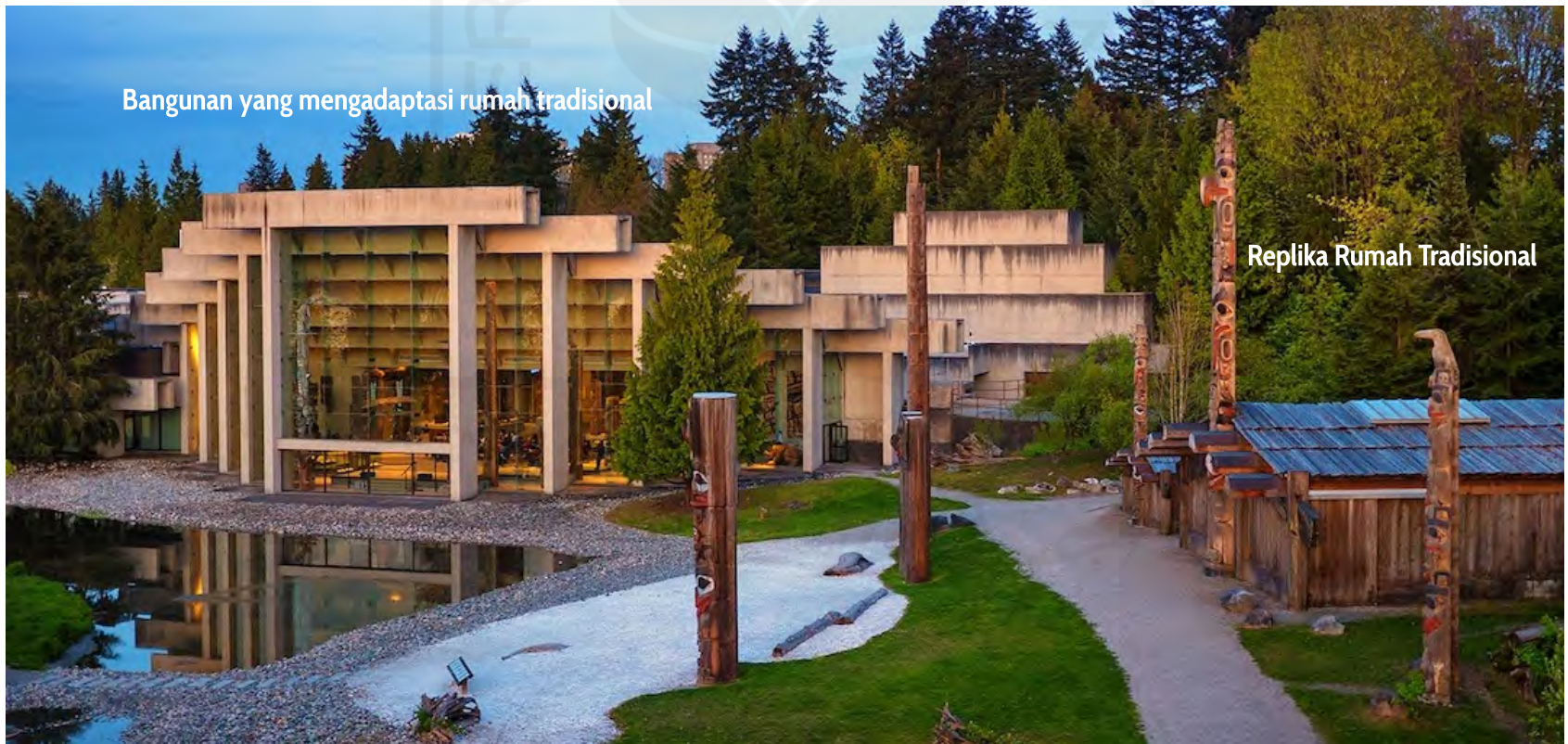


Gambar 2.3.5 : UBC Anthropology Museum
Sumber : ounodesign.com

UBC Anthropology Museum
Arsitek : Arthur Erickson
Lokasi : Vancouver, Kanada
Tahun : 1987

Museum dari University British Columbia mengadaptasi arsitektur dari salah satu suku Indian, menarik dimana Arthur Erickson membuat dua bangunan, satu yang sama persis dengan sebagaimana aslinya, sedangkan satu lagi merupakan bangunan yang dikembangkan. Erickson melihat bahwa yang khas dari rumah tradisional ini adalah repetisinya. Repetisi inilah yang menjadi pembentuk museum yang demikian.

Poin yang dipelajari : Cara mengadaptasi arsitektur vernakular



Gambar 2.3.7 :
Bangunan hasil transformasi dan acuan transformasinya
Sumber : dailyhive.com

Preseden 3

UNSW Library

“Spaces in Library”

Arsitek : Lahznimmo architects

Lokasi : Sydney, Australia

Tahun : -

Perpustakaan milik University of New South Wales ini sangat merespon keberagaman dari satu aktifitas, yaitu belajar. Dari aktifitas belajar ini terdapat banyak ragam ruang yang dibutuhkan, ada individu yang ingin membaca di ruang yang lebih tertutup, ada yang ingin berdiskusi bergrup, ada sekelompok orang yang perlu ruang tertutup untuk rapat, dan lainnya, perpustakaan ini juga menambahkan ruang print, ruang makan, bahkan tap water.

Poin yang dipelajari : Variasi ruang, fasilitas, dan penatannya

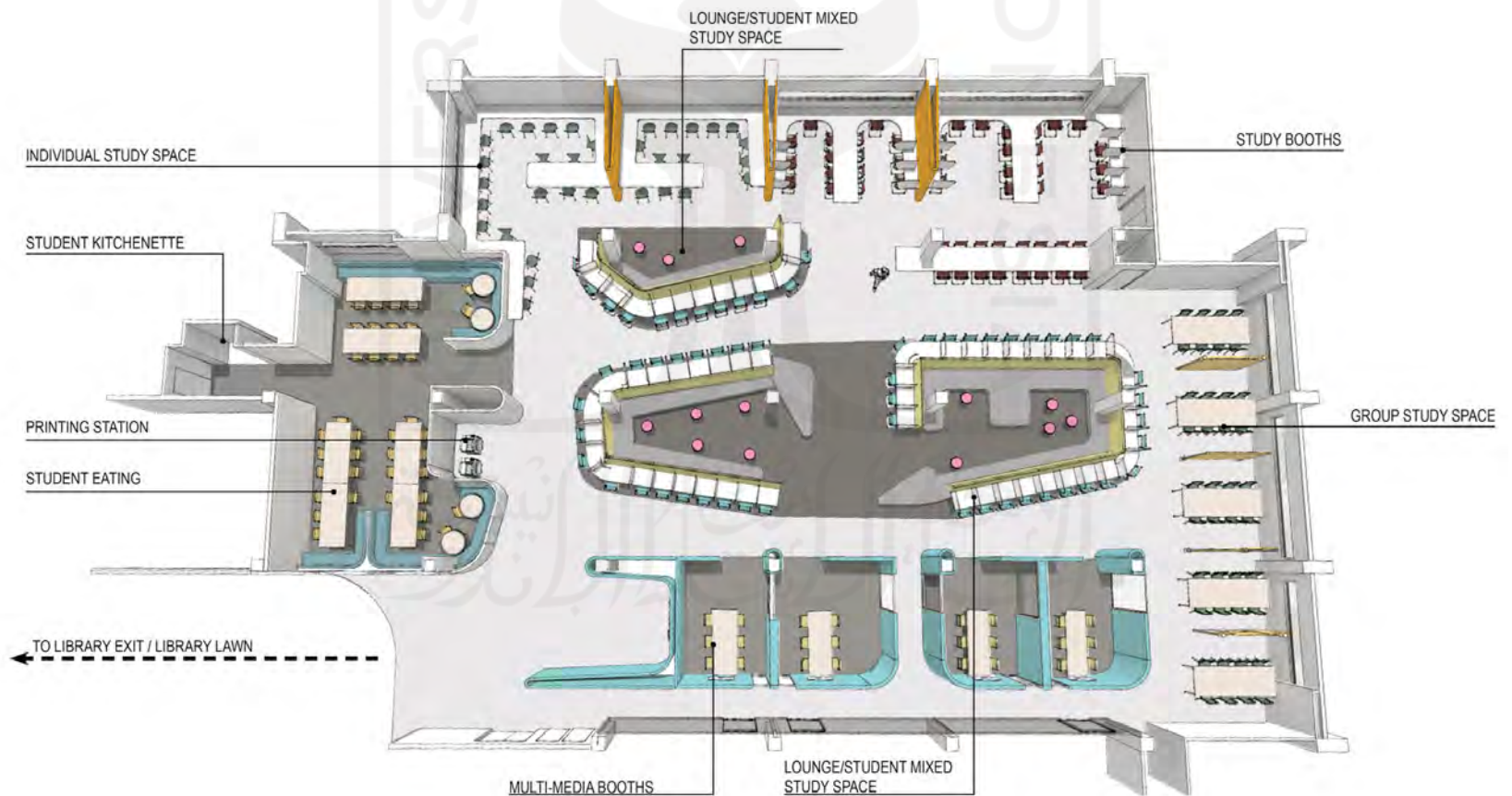


Gambar 2.3.8 : UNSW Library
Sumber : inside.unsw.edu.au

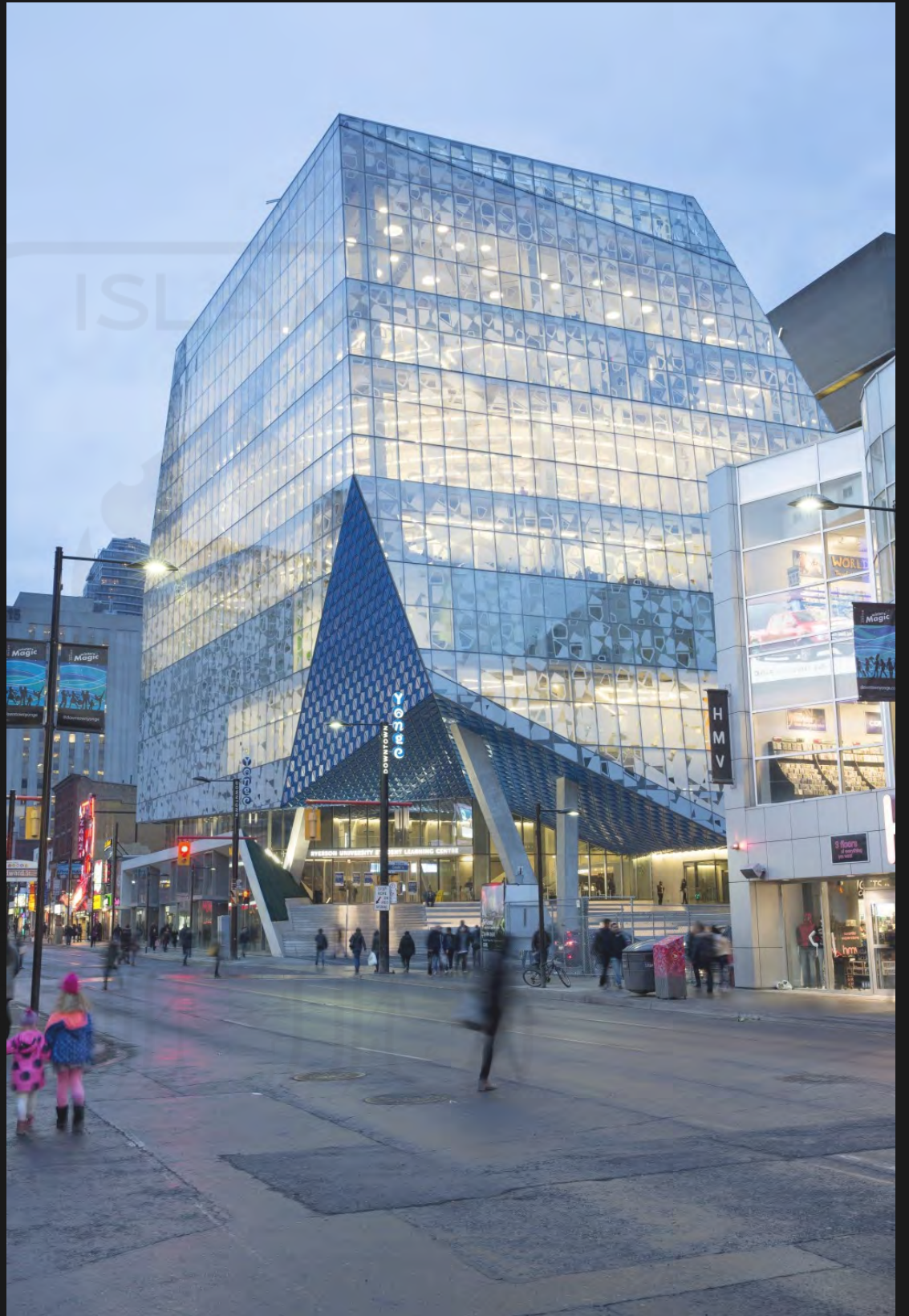
Fasilitas yang disediakan :
 Study booth (privasi ekstra)
 Ruang belajar grup
 Ruang belajar individu
 Ruangan tertutup (sistem reservasi)
 Ruang print
 Keran air gratis
 Pantry + ruang makan
 Kerajinan seni di hapir semua sudut
 Ruang pameran
 Peminjaman Laptop (maksimal 4 jam)



Gambar 2.3.9 : Interior UNSW Library
 Sumber gambar : Lahznimmo.com



Gambar 2.3.10 : Tata ruang UNSW Library
 Sumber : Lahznim



'The Garden'

Ruang dengan tema hijau ini menyediakan ruang-ruang kelas serta ruang untuk membaca serius (ruang hening)



Gambar 2.3.12 :
Interior Ryerson University Library
Sumber : Lorne Bridgman

'The Beach'

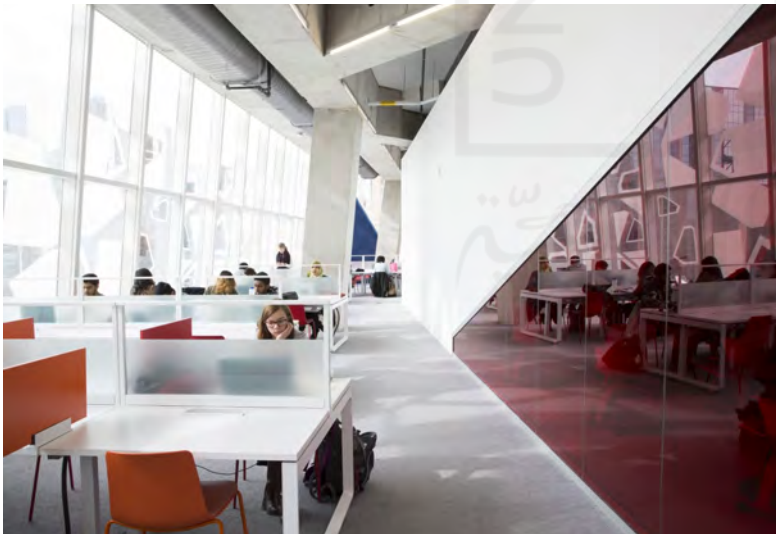
Ruang dengan tema pantai yang berundak ini merupakan ruang belajar informal yang mendorong mahasiswa untuk duduk di lantai atau menggunakan furnitur yang disediakan sesuai dengan keinginannya



Gambar 2.3.13 :
Interior Ryerson University Library
Sumber : Lorne Bridgman

'The Sun'

Ruang dengan dominasi warna oranye ini merupakan ruang untuk kelas daring dengan reservasi kapan saja, dengan kata lain ruang ini lebih diperuntukan untuk orang yang ingin berdiskusi



Gambar 2.3.14 :
Interior Ryerson University Library
Sumber : Lorne Bridgman

'The Sky'

Ruang pada lantai teratas ini memberikan panorama yang paling luas serta memberikan akses cahaya alami untuk masuk sehingga memberikan suasana ruang yang lega, luas, dan terang



Gambar 2.3.15 :
Interior Ryerson University Library
Sumber : Lorne Bridgman





BAB 3

ANALISIS & KONSEP

Gambar 3.0 : Rumah betang desa konut
Sumber : Penulis

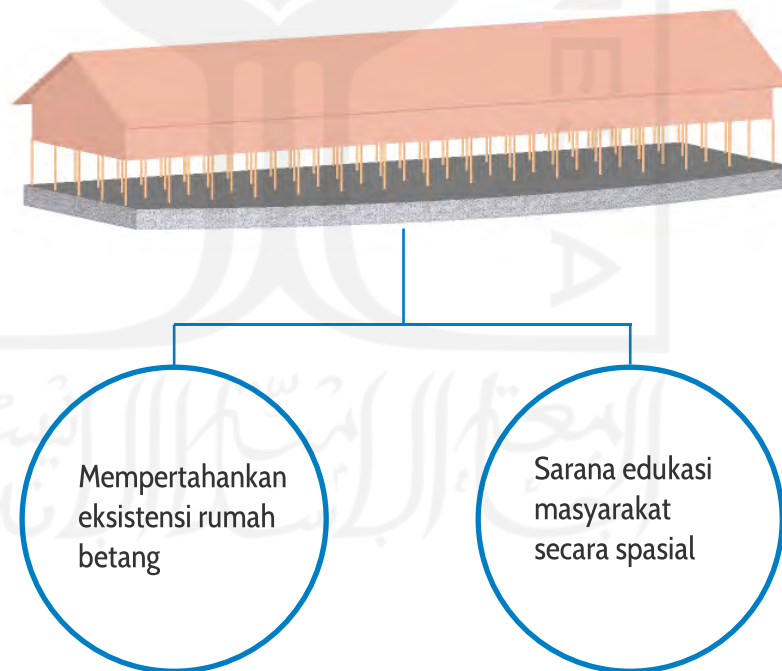
3.1. Analisis Konteks : Budaya Masyarakat

Rumah Betang secara utuh diperlukan di dalam rancangan perpustakaan dikarenakan rumah Betang yang hampir punah yang menyebabkan masyarakat kehilangan pengetahuan secara spasial karena tidak memiliki banyak kesempatan untuk merasakan bagaimana rumah nenek moyang mereka sendiri. Berangkat dari isu ini maka rumah betang yang akan didirikan juga berfungsi sebagai sarana edukasi masyarakat.

Dayak terbagi menjadi 400 lebih suku yang menyebabkan rumah tradisional masing-masing suku sangat beragam, sebagian mirip dan sebagian cukup berberda. Dikarenakan tujuan dari adanya rumah betang secara utuh dalam perancangan adalah sebagai sarana edukasi maka rumah betang lebih baik bersifat lebih umum dan dasar tanpa adanya tambahan baik secara fungsi maupun secara makna.

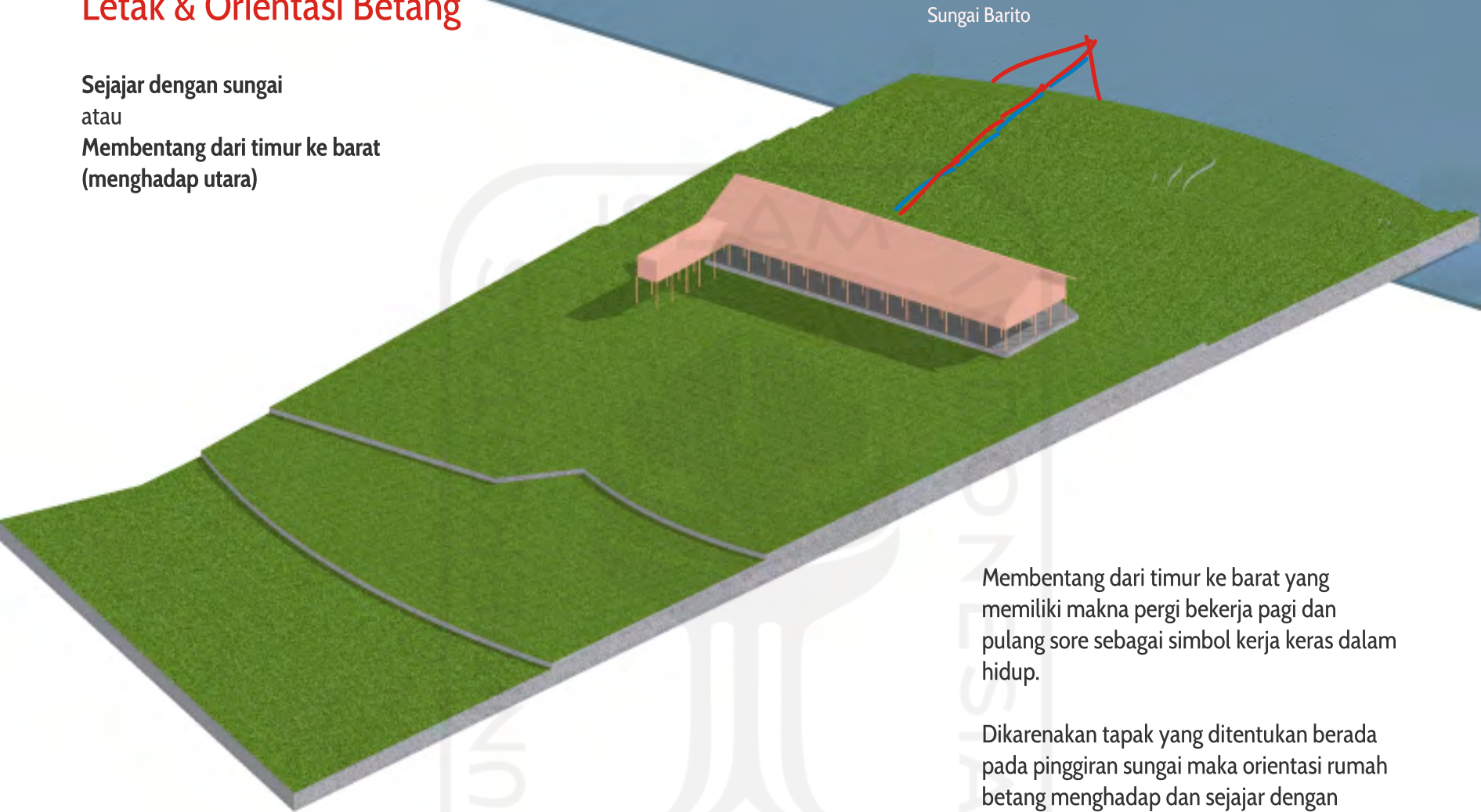
Penelitian penulis pada tahun 2020 (unpublished journal) yang berjudul Membaca Makna Rumah Betang Pada Gedung DPRD Kabupaten Murung Raya digunakan sebagai acuan dalam memahami makna dasar tiap komponen pada rumah Betang. Penelitian ini juga digunakan sebagai acuan dalam mentransformasikan rumah Betang pada bangunan kontemporer.

Fungsi rumah betang pada rancangan



3.1.a. Letak & Orientasi Betang

Sejajar dengan sungai
atau
Membentang dari timur ke barat
(menghadap utara)



Membentang dari timur ke barat yang memiliki makna pergi bekerja pagi dan pulang sore sebagai simbol kerja keras dalam hidup.

Dikarenakan tapak yang ditentukan berada pada pinggir sungai maka orientasi rumah betang menghadap dan sejajar dengan sungai (dalam kasus ini menghadap tenggara), mengacu pada sejarah awal mula terbentuknya rumah betang pada pinggir sungai.

Massa hasil transformasi dari rumah betang inilah yang akan menggunakan makna membentang dari timur ke barat (menghadap utara)

3.1.b. Dimensi

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, untuk proporsi rumah betang tidak ada acuan karena rumah betang adalah bilik-bilik yang digabung, bukan rumah panjang yang dibagi. Acuan dalam perancangan ini adalah material kayu ya memiliki panjang 4 meter (bersih 3,6 meter), dengan lebar 14,4 meter serta panjang 39,6 meter, panjang bangunan menyesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kondisi tapak.

Material yang digunakan pada rumah betang ini adalah kayu ulin mengingat tujuannya adalah sebagai sarana edukasi sehingga dirasa perlu untuk menggunakan material aslinya dan mengingat kayu ulin masih mudah di dapat di kota Puruk Cahu.

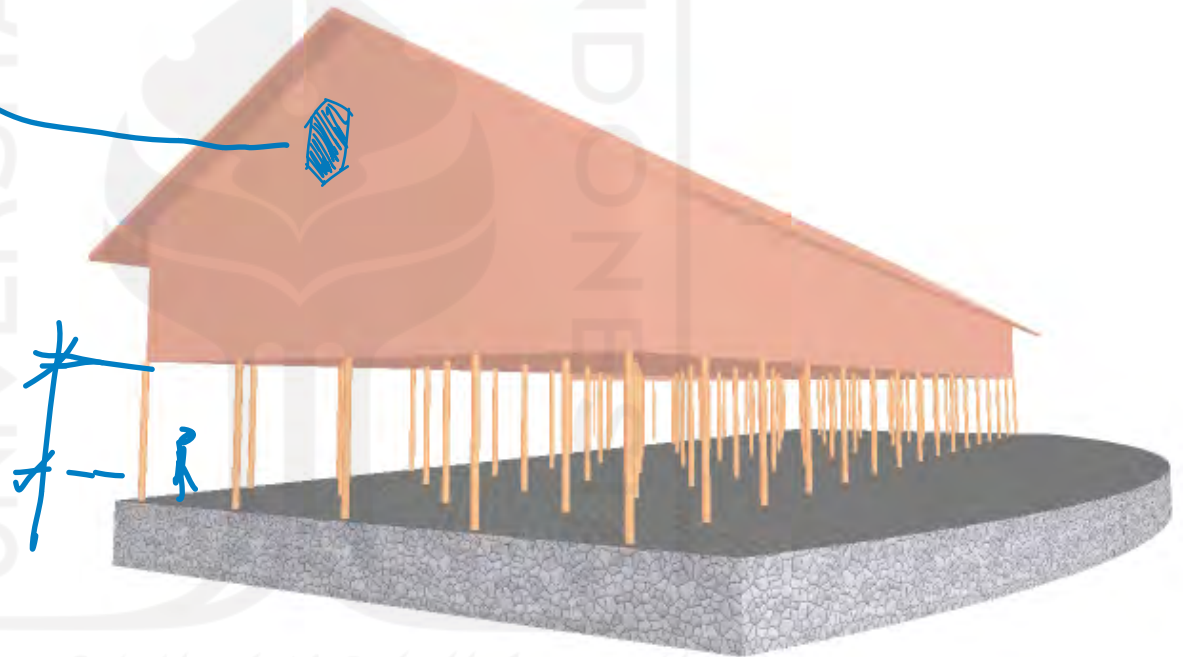


3.1.c. Simbol



Gambar 3.1 : Simbol batang garing pada rumah betang
Sumber : Penulis

Meskipun tidak ada keharusan dalam memuat simbol-simbol tertentu pada rumah betang, bangunan tetap memuatnya dengan simbol batang garing pada atap. Simbol ini seiring berjalannya waktu sudah menjadi identitas Dayak pada bangunan saat ini.



Tinggi panggung pada rumah betang berfungsi untuk menghindari serangan dari binatang buas serta serangan dari suku lain, hal ini sudah tidak relevan sehingga tinggi panggung pada rancangan rumah betang ini menyesuaikan dengan kebutuhan. Kolong bangunan ingin dapat difungsikan sebagai kafe atau kantin. Tinggi panggung menyesuaikan dengan analisis sudut pandang setelah luas perpustakaan telah ditentukan.

3.2. Analisis Konteks : Sudut Pandang

Aspek yang paling menentukan dalam menjadi ikon kota adalah bagaimana kesan masyarakat melihat bangunan, maka dari itu sudut pandang pengguna sangat penting. Dalam perancangan ini terdapat beberapa titik pandang yang dapat dipertimbangkan.



Gambar 3.2 : Titik sudut pandang yang akan dijadikan acuan perancangan serta kondisi sekitar tapak
Sumber : Google satelit dengan modifikasi penulis



Jl. Jenderal Sudirman

Dinas Penanggulangan Bencana

Rumah Jabatan Bupati
Sudut pandang 1

Dermaga + Penitipan sepeda motor

Barito River

TAPAK

Merdeka Bridge
Sudut pandang 2

Sudut pandang 3

Barito River

Jembatan

Merdeka Bridge

Sungai

Jalan Poros Muara Teweh-Puruk Cahu

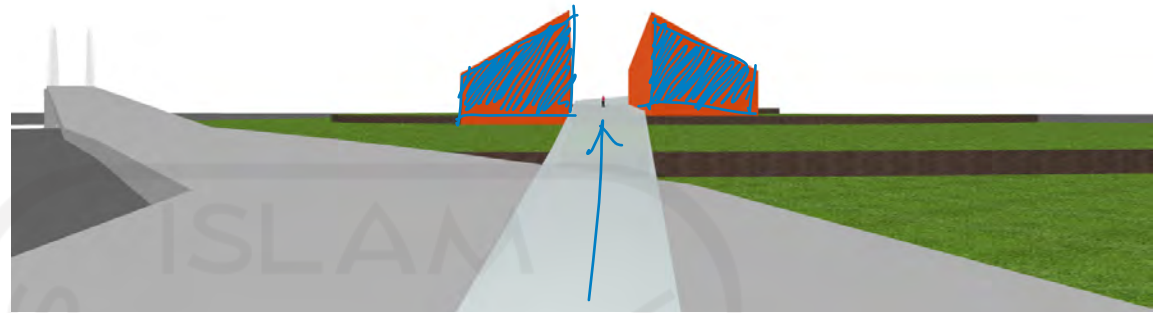
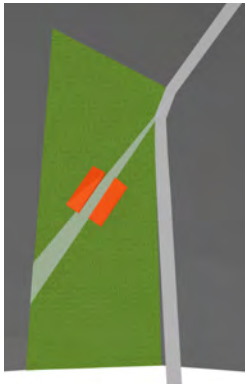
Sudut Pandang 1 : The City Gate



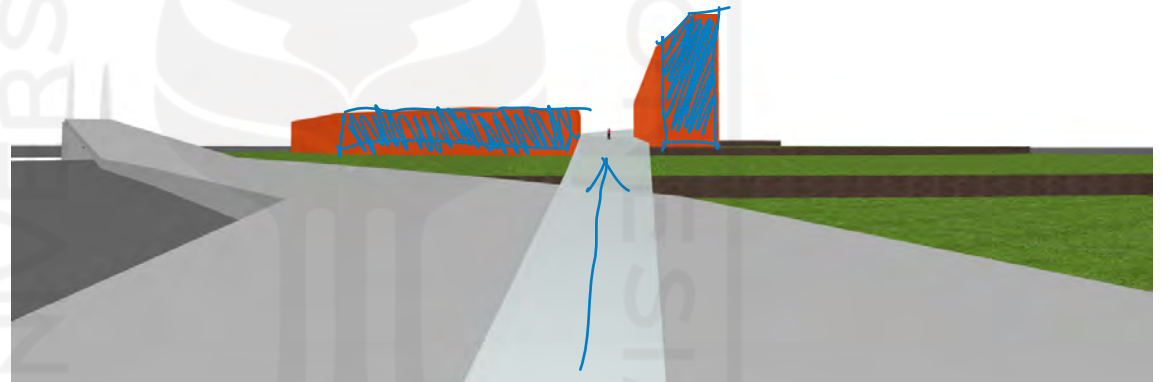
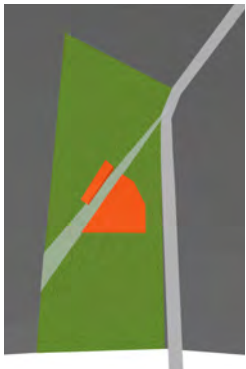
Sisi bangunan yang terlihat dari sudut pandang 1 berpotensi menjadi **city gate** dikarenakan jalan yang melengkung, sudut pandang pengguna jalan dapat ditarik lurus, garis inilah yang menjadi acuannya. Dengan mengacu data kajian sebelumnya bahwa sudut pandang efektif manusia adalah 3-5 derajat dan jarak maksimal manusia dapat mengidentifikasi sebuah objek adalah 100 meter.



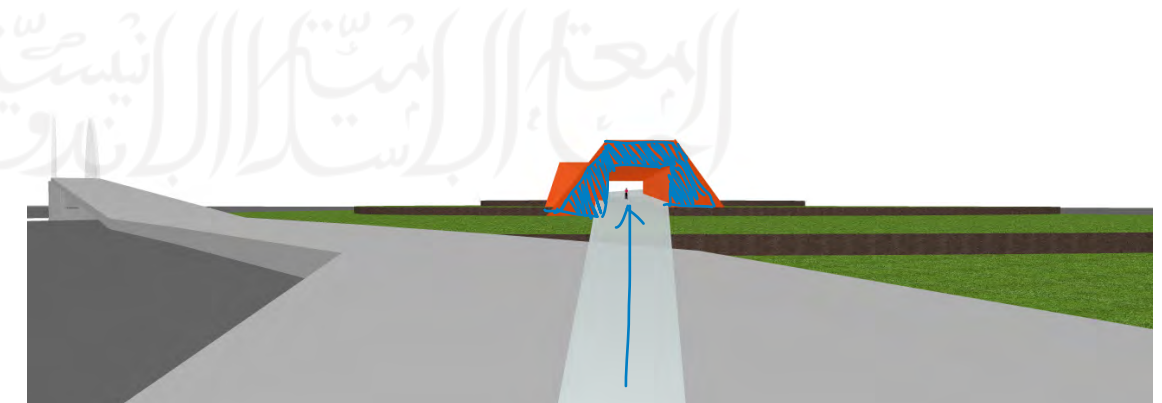
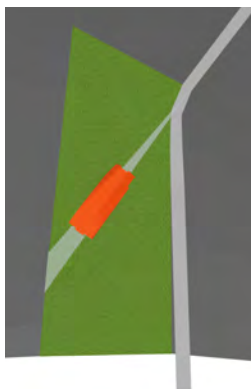
City Gate alternatif 1



City Gate alternatif 2



City Gate alternatif 3



Sudut Pandang 2 : Sight in Speed



Gambar 3.5 : Analisis pada titik sudut pandang 2
Sumber : Google satelit dengan modifikasi penulis

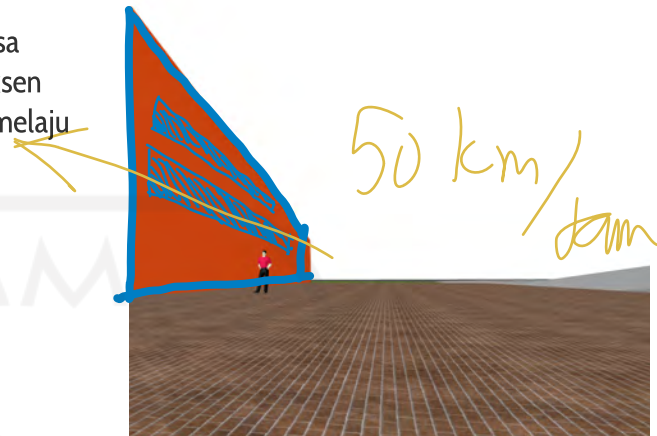
Sudut pandang 2 berhadapan dengan kecepatan pengguna, pada sisi kiri bangunan akan dilihat oleh masyarakat dengan kecepatan yang beragam, yaitu pengendara kendaraan yang melalui jembatan dengan dengan kecepatan 20 - 80 km/jam, orang yang sedang memarkirkan kendaraannya dengan kecepatan 10-20 km/jam serta pejalan kaki menuju gerbang bangunan dengan kecepatan 3-5 km/jam.

Sudut pandang 2



Gambar 3.6 : Kondisi ril sudut pandang 2 ke arah tapak
Sumber : Google satelit dengan modifikasi penulis

Pada kecepatan 50km/jam, objek yang banyak tidak bisa terlihat jelas. Salah satu responnya adalah membuat aksen (jendela) yang merespon arah kendaraan yang sedang melaju



Pada kecepatan 5km/jam, objek yang banyak bisa terlihat dengan jelas. Pada sisi ini selain dilihat oleh kendaraan yang melaju dari jembatan, juga dilihat oleh manusia yang berjalan dari parkir menuju bangunan sehingga perlu dipertimbangkan juga dengan membuat akses yang banyak untuk dinikmati oleh pejalan kaki tersebut.



Pada hasilnya, sisi ini memiliki 2 akses yang mana bagian atas diperuntukkan untuk dilihat oleh pengendara, dan bagian bawah untuk pejalan kaki.

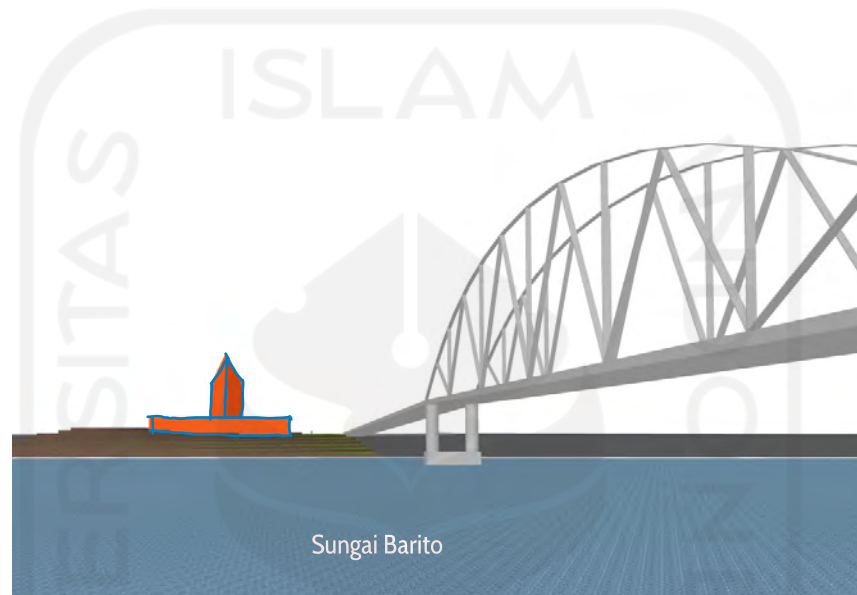


Sudut Pandang 3 : The Monumental



Gambar 3.7 : Analisis pada titik sudut pandang 2
Sumber : Google satelit dengan modifikasi penulis

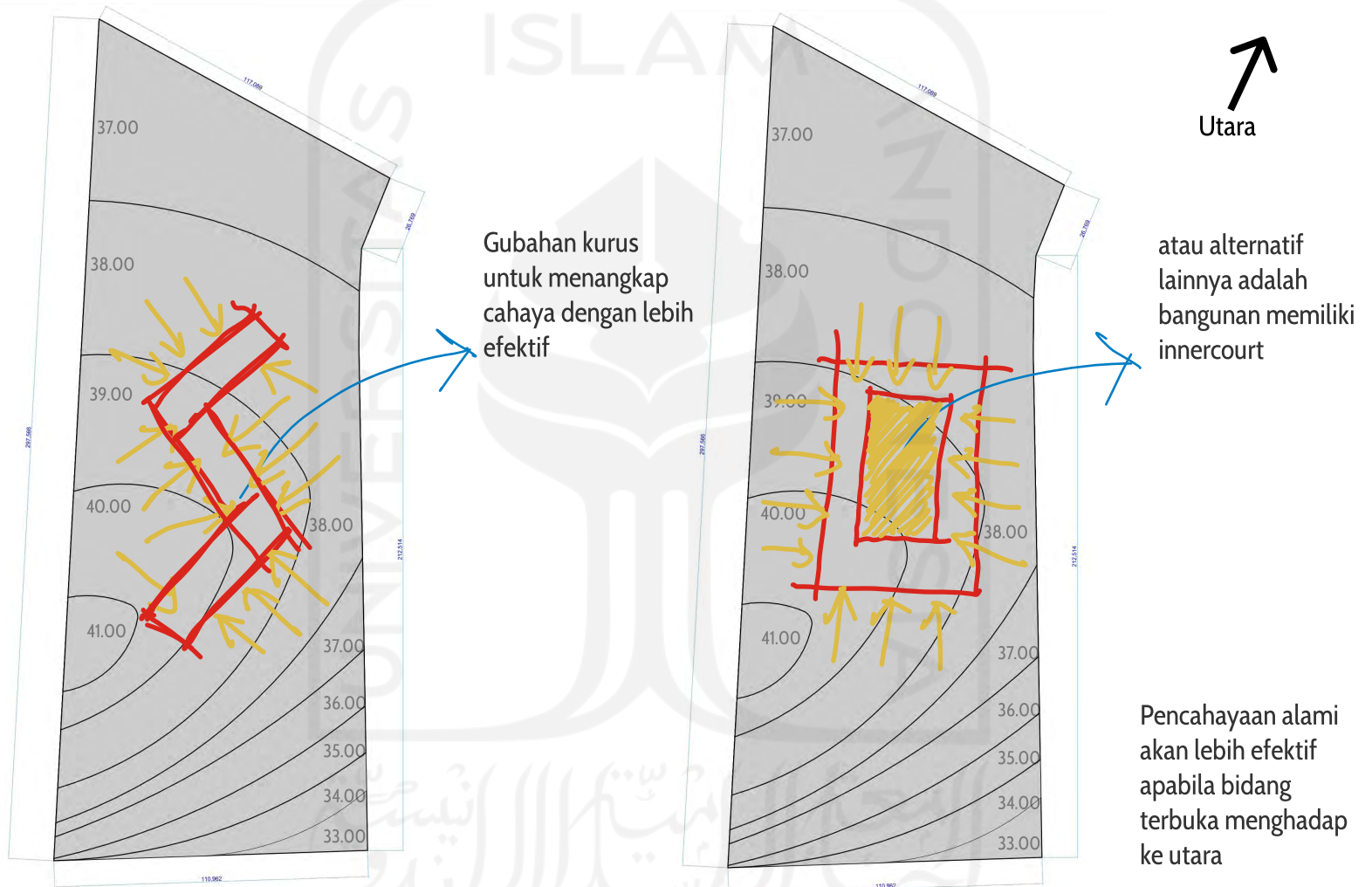
Titik sudut pandang 3 satu-satunya yang dapat melihat bangunan secara tegak lurus, hal ini dapat dimanfaatkan untuk menampilkan kesan dramatis dan mewah, kesan ini didukung oleh elevasi kontur yang perlahan naik. Kekurangan dari titik ini adalah masyarakat yang mendapatkan sudut pandang ini hanyalah mereka yang menggunakan transportasi sungai.



Satu-satunya sudut pandang yang dapat melihat bangunan secara utuh sejajar. Bentuk simetris untuk menampilkan kegagahan rumah betang sangat potensial disini

3.3. Analisis Konteks : Pencahayaannya Alami

Berdasarkan SNI 03-6197-2000, intensitas cahaya untuk ruang baca perpustakaan adalah 300 lux. Dengan standar ini, maka diperlukan cahaya alami maupun buatan yang dapat mencapai tingkat intensitas tersebut. Pencahayaannya alami dapat diperoleh dari rekayasa gubahan massa dengan tujuan menangkap cahaya sebanyak mungkin tanpa mengurangi performa penghawaan pada ruang baca.



3.4. Standar Perpustakaan

Target minimal yang harus dicapai oleh perpustakaan umum

Luas Perpustakaan

$$0.008 \times 125.000 \text{ jiwa} = 1.000 \text{ m/segi}$$

Jumlah koleksi awal = 5.000 Koleksi

Penambahan koleksi per tahun

$$0.025 \times 125.000 \text{ jiwa} = 3.125 \text{ eksemplar}$$

Jumlah staff

$$125.000 \text{ jiwa} / 25.000 = 5 \text{ orang}$$

Jumlah tenaga ahli

$$125.000 \text{ jiwa} / 75.000 \text{ orang} = 2 \text{ orang}$$

Jumlah pengunjung per tahun

$$0.1 \times 125.000 = 1.250 \text{ orang}$$

maka satu hari = 3.4 orang (digenapkan menjadi 4)

Pengunjung ditargetkan 10x lipat dari jumlah minimalnya, yaitu 34 orang per hari

Jumlah keanggotaan

$$2\% \times 125.000 = 2.500 \text{ anggota}$$

Jam Operasional Perpustakaan (minimal 8 jam)

08.00 WIB - 17.00 WIB

Jam Operasional Taman

08.00 WIB - 21.00 WIB

Target pengunjung minimal perpustakaan adalah 3,4 orang perhari, tujuan perpustakaan ini adalah 10x lipatnya, 34 orang perhari untuk pemustaka dan 68 orang pengunjung fungsi lainnya (taman, ruang pameran, kelas, kafe, dan lainnya).

Total target pengunjung adalah 102 orang dengan karyawan 18 orang.

Ruang-Ruang yang diperlukan berdasarkan jenis Literasi versi kemendikbud

Jenis	Defenisi
Literasi Dini	Kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan, dan berkomunikasi melalui gambar dan tutur yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di rumah.
Literasi Dasar	Kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (counting) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (calculating), mempersepsikan informasi (perceiving), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (drawing) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.
Literasi Perpustakaan	Pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami Dewey Decimal System sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.
Literasi Media	Kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.
Literasi Teknologi	Kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (hardware), peranti lunak (software), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi.
Literasi Visual	Pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, dengan memanfaatkan materi visual dan audio-visual secara kritis dan bermartabat.
Literasi Bahasa & Sastra	Melek pengetahuan dan kemampuan membaca dan menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan bahasa dan sastra secara cendekia.
Literasi Numerasi	Kemampuan menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, menganalisis informasi dan mampu mengolahnya ke dalam berbagai macam bentuk presentasi numerasi (grafik, tabel, bagan, dsb.), membangun interpretasi terhadap informasi angka dan simbol numerik lainnya.
Literasi Sains	Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, menarik kesimpulan dalam rangka memahami serta membuat keputusan yang berkenaan dengan alam. Seseorang disebut literat terhadap sains, jika memiliki kompetensi untuk menjelaskan fenomena sains, mengevaluasi & mendesain pengetahuan & keterampilan sains secara mandiri, dan menginterpretasi data & bukti sains.
Literasi ICT	Kecakapan (life skills) bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, maupun memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.
Litarasi Finansial	kemampuan untuk memahami bagaimana uang berpengaruh di dunia (bagaimana seseorang mengatur untuk menghasilkan uang, mengelola uang, menginvestasikan uang dan menyumbangkan uang untuk menolong sesama).
Litarasi Kebudayaan & Kewargaan	Kemampuan untuk memahami, menghargai dan berpartisipasi secara mahir dalam budaya. Kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dan menginisiasi perubahan dalam komunitas dan lingkungan sosial yang lebih besar.

Target Pengunjung Utama	Media	Keperluan Ruang
Anak-anak, Balita, Batita	Membaca buku, mengikuti kelas	ruang bermain sekaligus belajar
Anak-anak, Balita, Batita	Membaca buku, mengikuti kelas	ruang bermain sekaligus belajar
Dewasa, Remaja Anak-anak	Membaca buku, mengikuti kelas	ruang kelas
Dewasa, Remaja Anak-anak	Membaca buku, mengikuti kelas	media belajar teknologi
Dewasa, Remaja Anak-anak	Membaca buku, mengikuti kelas	media belajar teknologi
Dewasa, Remaja	Membaca buku, mengikuti kelas	media belajar teknologi
Dewasa, Remaja Anak-anak	Membaca buku, mengikuti kelas	ruang kelas, ruang pertunjukan/pentas
Dewasa, Remaja	Membaca buku, mengikuti kelas	ruang kelas
Dewasa, Remaja Anak-anak	Membaca buku, mengikuti kelas	ruang kelas
Dewasa, Remaja	Membaca buku, mengikuti kelas	Semua ruang yang disediakan untuk bidang literasi lainnya
Dewasa, Remaja	Membaca buku, mengikuti kelas, Konsultasi	ruang kelas/ruang konsultasi
Dewasa, Remaja Anak-anak	Membaca buku, mengikuti kelas, melihat pertunjukan maupun karya seni atau benda fisik lainnya	ruang pertunjukan/pentas, ruang objek bernilai budaya atau sejarah

3.5. Daftar Ruang

Front office

- Information centre + pendaftaran keanggotaan
- Spot pengambilan kunci loker, tas transparan + jaminan kartu identitas
- Ruang loker
- spot peminjaman laptop (bagian dari e-library)
- spot pengembalian buku manual
- spot pengembalian buku mandiri
- spot sumbangan buku mandiri
- papan informasi (pengumuman layanan, pertunjukan, dll)
- spot informasi koleksi baru

Kantor

- Ruang administrasi
- Ruang kepala perpustakaan
- Ruang Arsip

Ruang Servis

- Ruang Parkir pengunjung : mobil, sepeda motor, mini bus/ bus
- Ruang Parkir kebutuhan pihak perpustakaan : Parkir mobil atau mini bus perpustakaan keliling, mobil picku-p box/mini truck pengantar kebutuhan perpus (buku baru, furniture, peralatan, dll.)
- Musholla
- Toilet
- akses drop-off untuk peralatan & perlengkapan ampiteater

Ruang Stok Buku

- Ruang buku baru datang (belum dikatalokisasi/registrasi)
- Ruang stok buku perpus keliling
- Ruang katalokisasi buku
- Ruang perawatan buku

Koleksi Langka

- Study Booth | 1 orang | privasi tinggi
- Lounge/mixed study space | - | Ruang lebih santai & beragam

Ruang Referensi

- Study Booth | 1 orang | privasi tinggi
- Study space | - | Privasi sedang

Koleksi Umum

- Study Booth | 1 orang | Privasi tinggi
- Lounge/Mixed study space | - | Ruang lebih santai & beragam
- Group study space tipe A | 4 orang | privasi sedang
- Group study space tipe B | 8 orang | Privasi sedang
- Multimedia Booth | 8 orang | perlu proyektor & layar, privasi tinggi, perlu reservasi
- Area koleksi braile

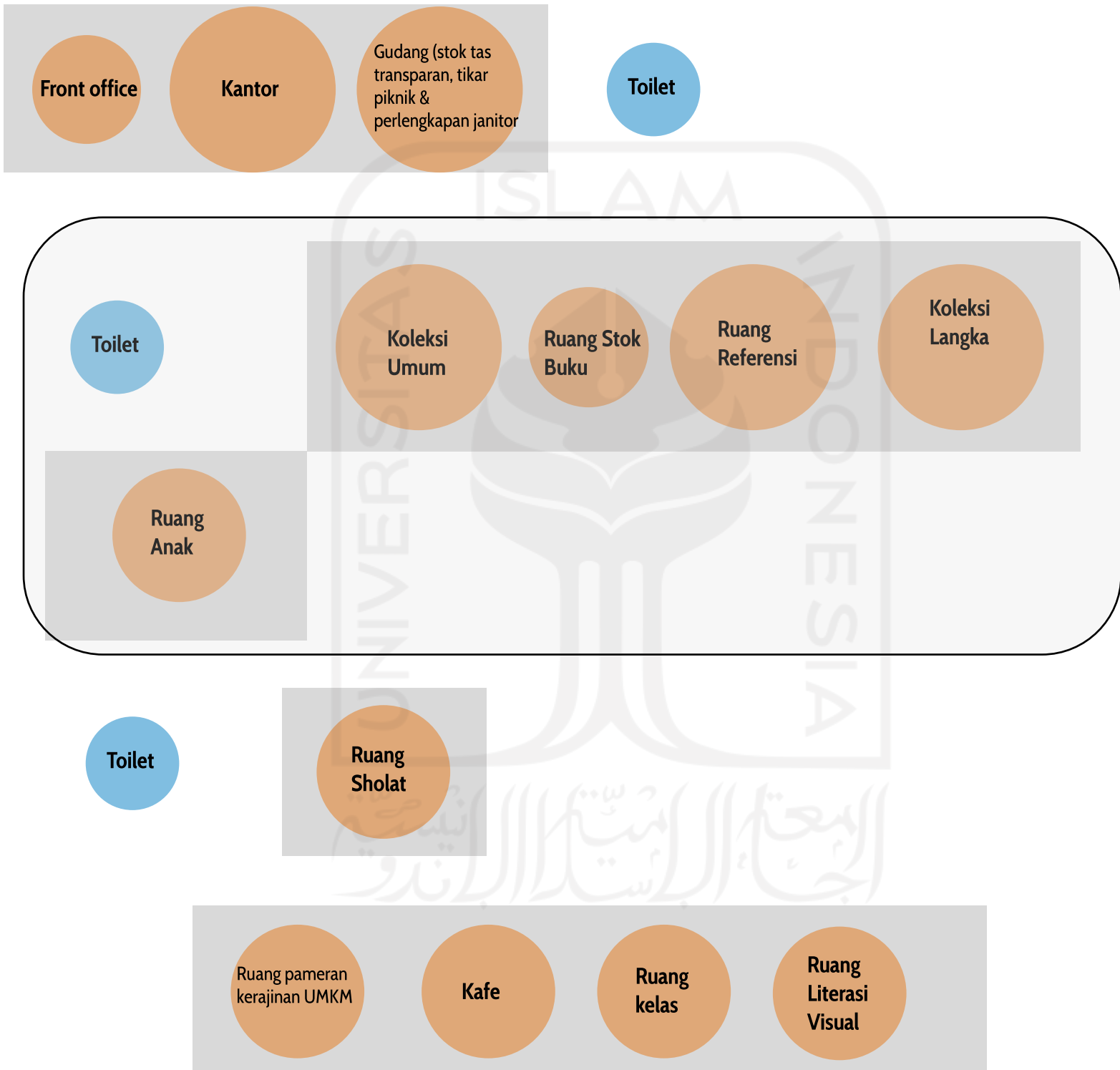
Ruang Anak

- Group booth tipe A | 4 orang | privasi tinggi
- Group booth tipe B | 8 orang | privasi tinggi
- Ruang bermain | - | privasi rendah, memperhatikan keamanan anak

Ruang Tambahkan

- Ruang sinema (literasi visual) | 60 orang | kedap suara
- Ruang kelas/kursus : kelas finansial, kelas pra-nikah, dll.
- Ruang kelas/kursus/acara semi-outdoor : acara permainan tradisional, kelas medongeng, workshop tari, workshop mengukir telabang (perisai suku Dayak), kelas yoga, dll
- Amphitheater outdoor : pentas tari, mini konser
- Trak jogging
- ruang piknik
- Ruang baca semi-outdoor
- Ruang Pameran Kerajinan Lokal
- Ruang baca outdoor
- Kafetaria/kantin

3.6. Program Ruang



3.7. Alur Aktifitas pengunjung



3.8. Alasan-alasan mengunjungi perpustakaan

Mencari Referensi
Mengerjakan Tugas
Ingin membaca (hobi)

Pertemuan dan ujian Daring (mahasiswa universitas terbuka)

Mengikuti kegiatan yang ditawarkan oleh perpustakaan :

Kelas (dongeng, rencana finansial, dll)
Kursus/workshop (memasak, mengukir telabang,
Pertunjukan (pentas tari, karungut, lakon, konser, dll)

Refreshing

Perpustakaan

Taman

Ruang pameran kerajinan karya UMKM

Kafe

Study Tour

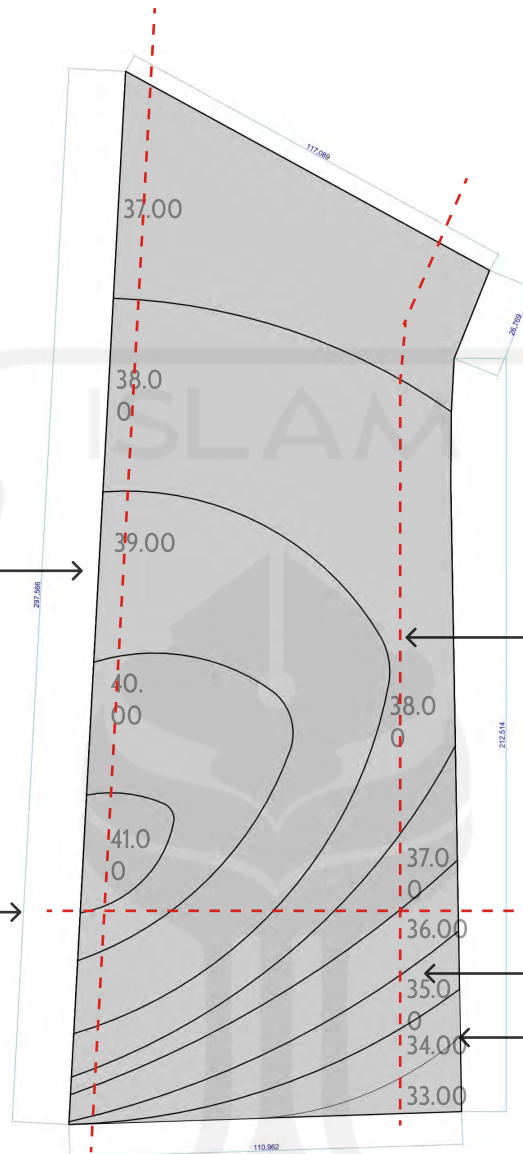
3.9. Analisis Zonasi & Akses

Area merah merupakan area yang tidak boleh mendirikan bangunan permanen di atasnya karena masuk ke dalam area garis sempadan.

Area abu merupakan area yang dapat digunakan untuk mendirikan bangunan dengan **building codes** yang berlaku.

sempadan jalan lingkungan sekunder (7,5 meter dari as jalan)

sempadan sungai (100 meter dari bibir sungai)



sempadan jalan arteri primer (25 meter dari as jalan)

Elevasi 35 meter merupakan batas maksimal kenaikan air saat banjir. pun sangat jarang terjadi banjir sampai ke area ini.

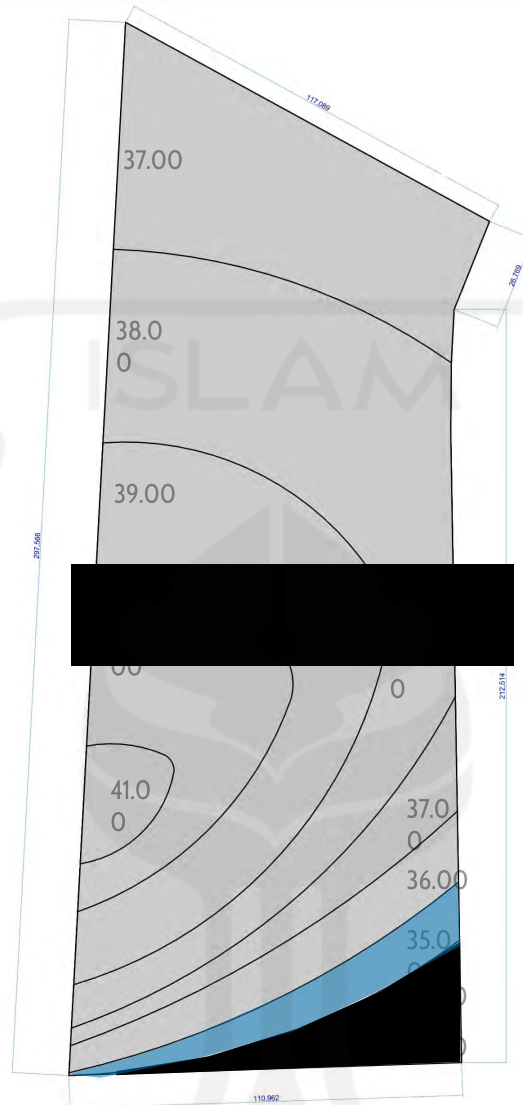
Elevasi 33-34 meter merupakan area banjir apabila air sungai sedang naik

Respon



Gambar 3.8 : Akses darat dan akses sungai pada tapak
Sumber : Google satelit dengan modifikasi penulis

Dalam hal penentuan dimana akses jalur darat adalah dititik mana yang paling kecil resiko dalam menimbulkan kemacetan. Untuk jalur sungai cenderung lebih fleksibel penentuan titiknya dikarenakan sifat sungai yang fluktuatif yang mana akses lebih bergantung pada tangga atau selasar yang sifatnya apung (dapat menyesuaikan dengan kenaikan air sungai)

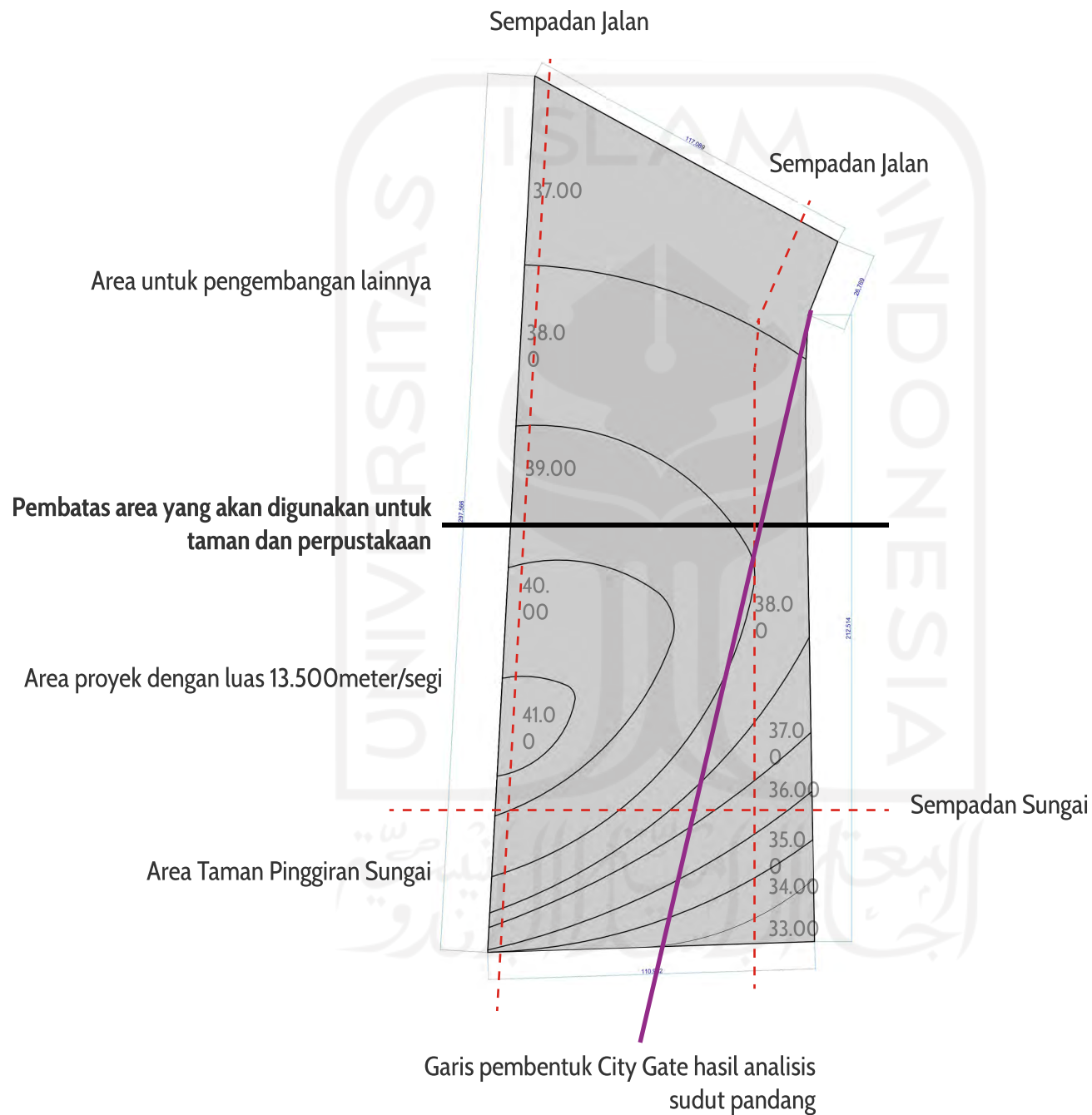


Area yang dibiarkan untuk pengembangan selanjutnya apabila sewaktu-waktu diperlukan penambahan fasilitas atau ekspansi bangunan yang sudah ada

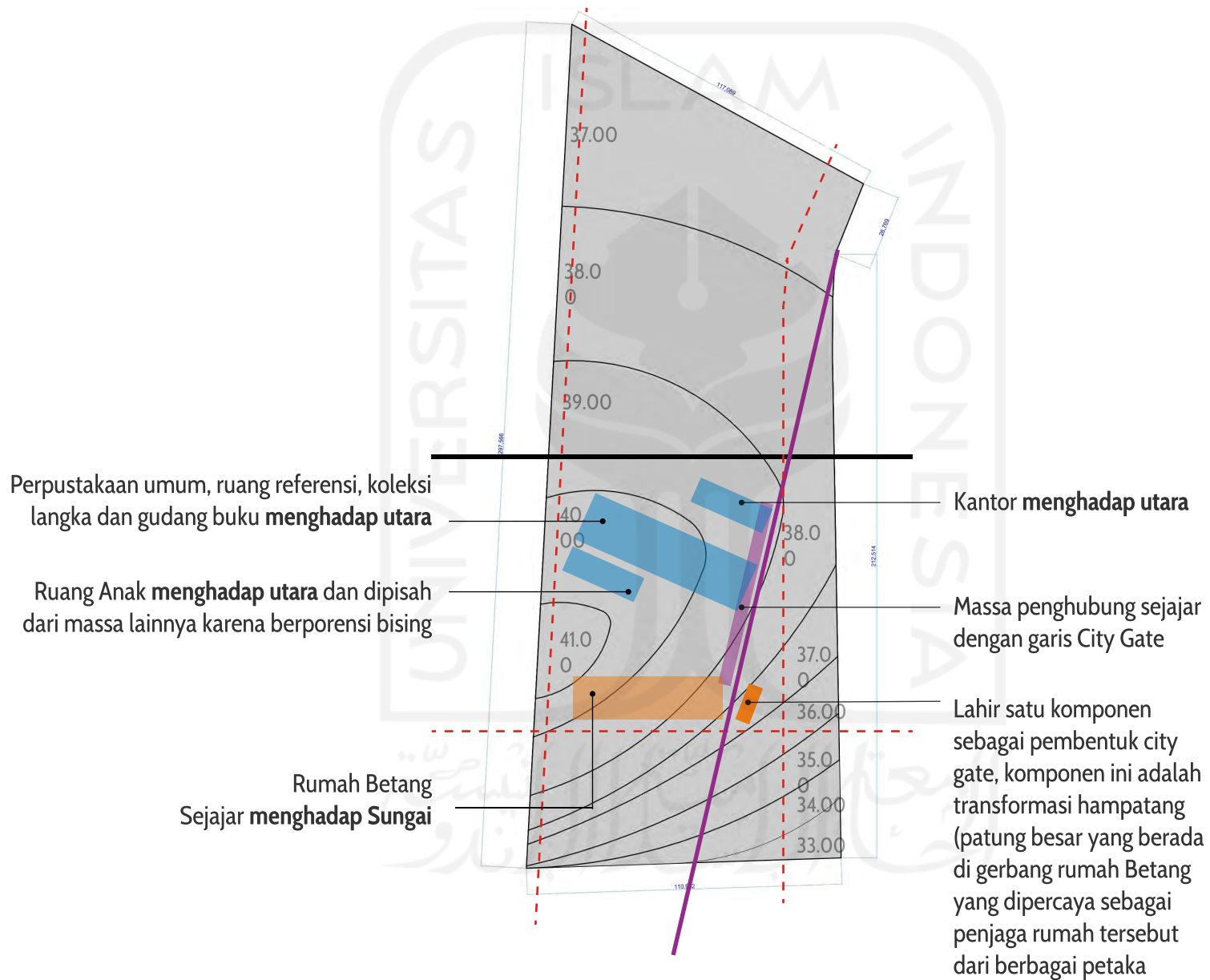
Area tengah dimanfaatkan sebagai lahan parkir, berfungsi sebagai pembatas dan pemberi jarak antara perpustakaan umum yang

Area taman rekreasi, pada elevasi 34 dapat dimanfaatkan menjadi area musiman, saat musim kering menjadi area hijau, sedangkan saat musim hujan dapat menjadi area biru dengan ketinggian air 10-100 cm dari tapak yang dirancang.

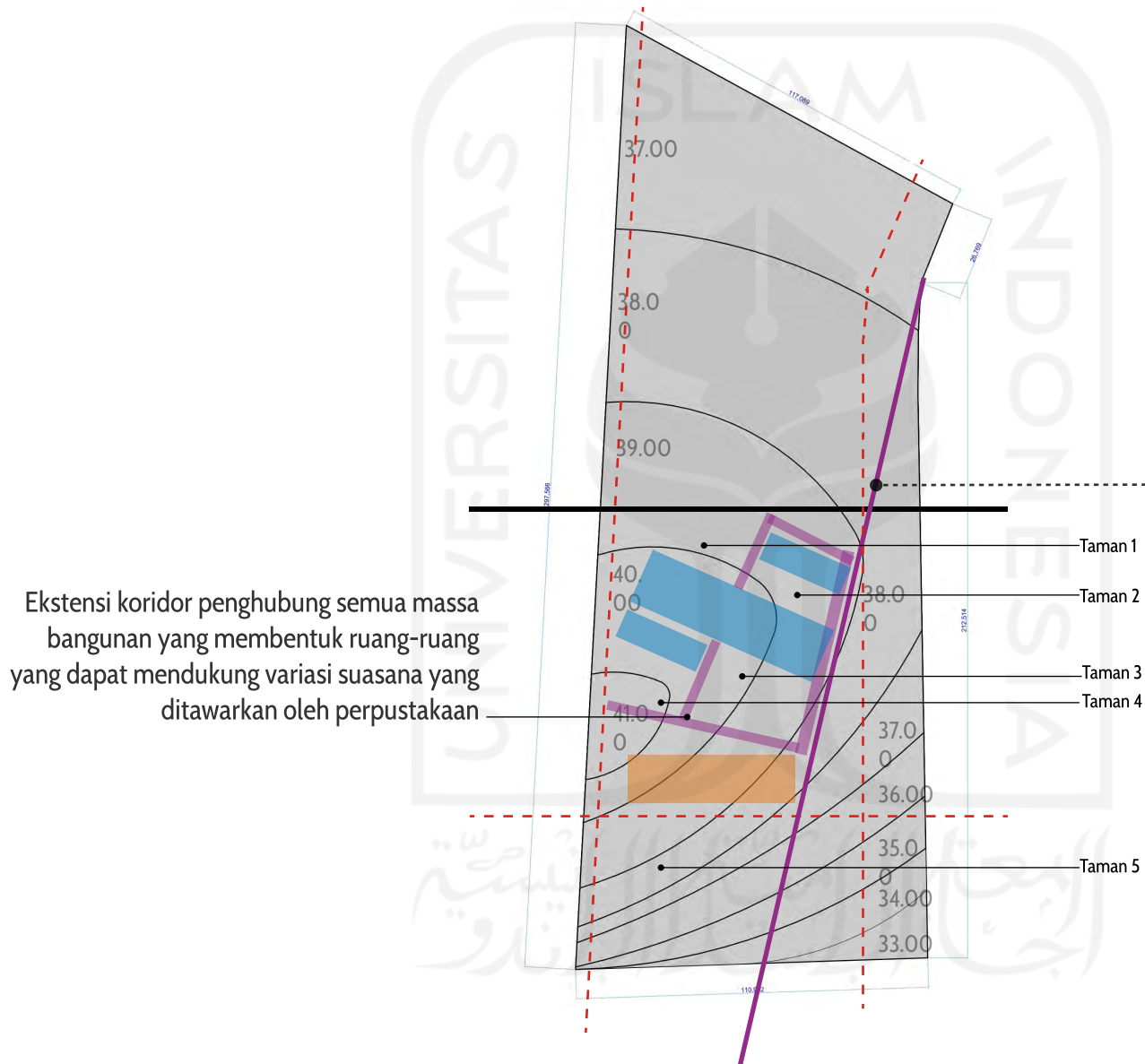
3.10. Transformasi Massa tahap 1 : Pembatas



Tahap 2 : Konfigurasi Massa



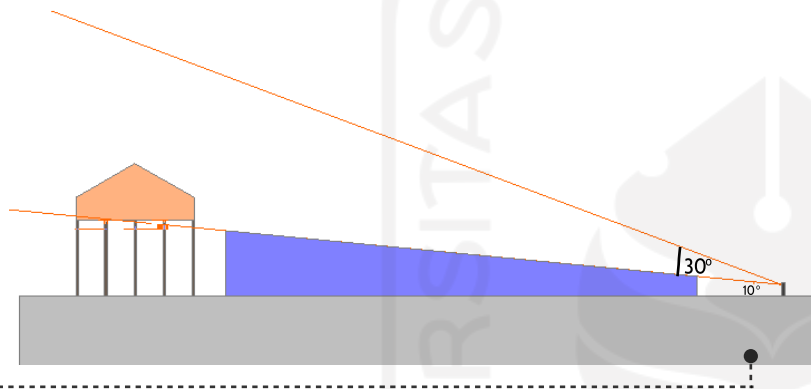
Tahap 3 : Pemisah



Tahap 4 : Ketinggian Tiap Massa

Dengan perhitungan sudut pandang pengelihat secara vertikal agar rumah Betang terlihat dari bagian belakang maka tinggi panggung yang diperlukan adalah 9-10 meter

Ketinggian ini juga menguntungkan untuk menunjukkan kemegahan rumah betang yang memang pada dasarnya dapat mencapai ketinggian tersebut atau bahkan lebih, ketinggian ini juga menjadi keunikan tersendiri dibandingkan kebanyakan rumah panggung tradisional yang ada di Indonesia







BAB 4

HASIL RANCANGAN

Konsep Rancangan



Konsep perancangan proyek ini berlandaskan pada tiga gagasan dari pemerintah daerah Puruk Cahu. Terdapat tiga tujuan dari proyek ini.

Tujuan pertama. menjadikan perpustakaan sebagai ikon kota Puruk Cahu yang memiliki kriteria bangunan harus mudah dibedakan dan mudah diingat. Kriteria ini dapat dicapai dengan mengaitkan bangun dengan konteksnya, semakin banyak konteks yang diambil maka secara teori semakin unik bangunan yang terbentuk, pada kasus ini konteks yang digunakan adalah konteks tapak (potensi kawasan, orientasi, sudut pandang, dan lainnya) dan konteks budaya (mencari makna rumah Betang berdasarkan sejarah, tradisi dan budaya masyarakat Dayak sehingga dapat di transformasikan ke dalam bangunan.

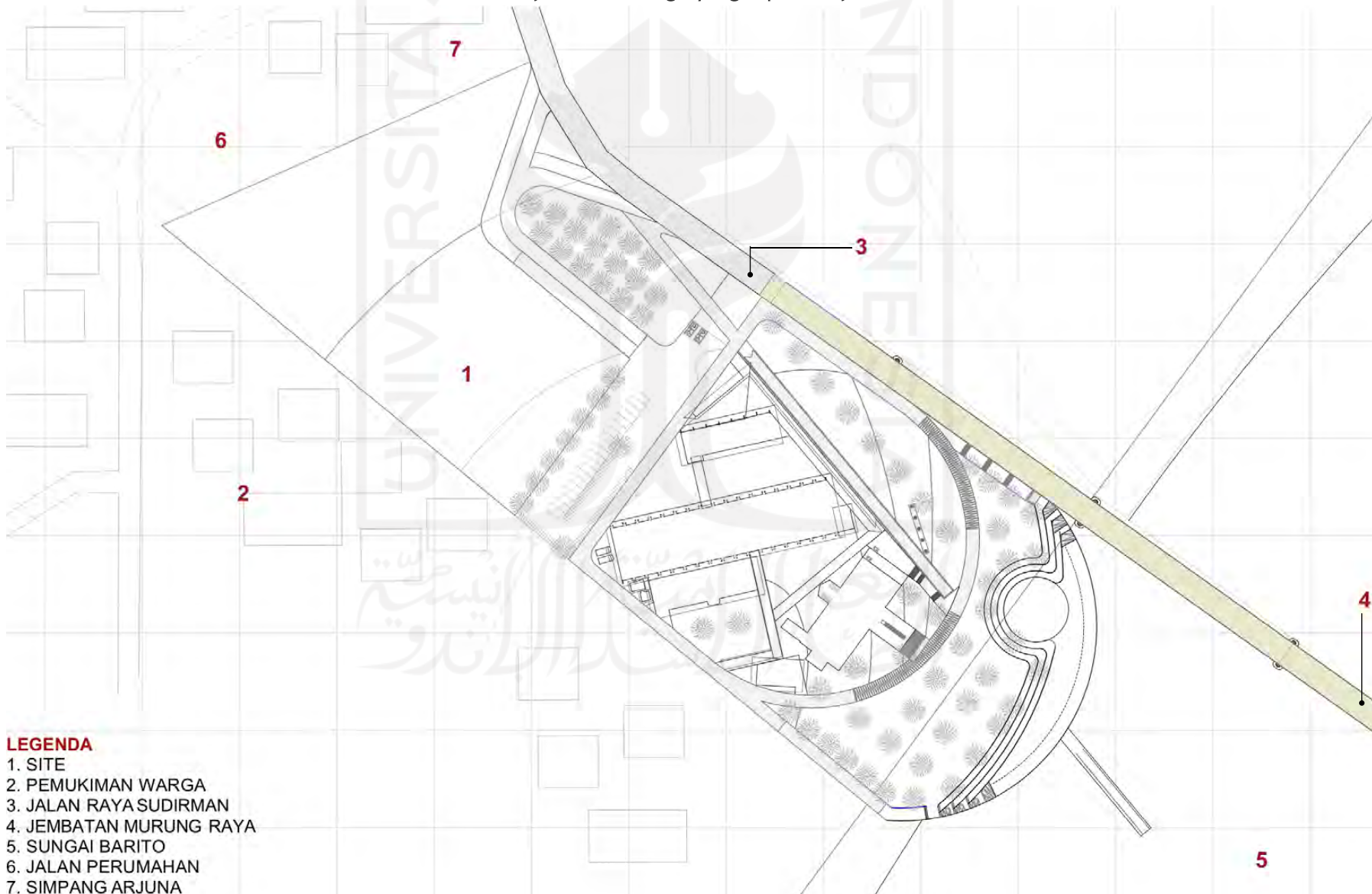
Tujuan kedua ad menjadikan perpustakaan ini berhasil, dalam artian masyarakat berminat untuk mengunjungi perpustakaan dengan harapan akan meningkatkan tingkat literasi di Kabupaten Murung Raya, khususnya kota Puruk Cahu. Adapun kriteria mencapainya adalah ; yang pertama bangunan dapat menarik pengunjung untuk mulai berkunjung (kunjungan pertama), kriteria kedua adalah bagaimana membuat pengunjung mau kembali berkunjung, yaitu dengan strategi variasi ruang.

Tujuan yang ketiga adalah menjadi wisata sungai yang dapat diartikan sungai mejadi komponen penting untuk suatu ruang yang banyak dikunjungi oleh masyarakat, tujuan yang ketiga ini dapat menjadi salah satu dari variasi ruang yang ingin dicapai pada tujuan poin kedua.

Deskripsi Rancangan

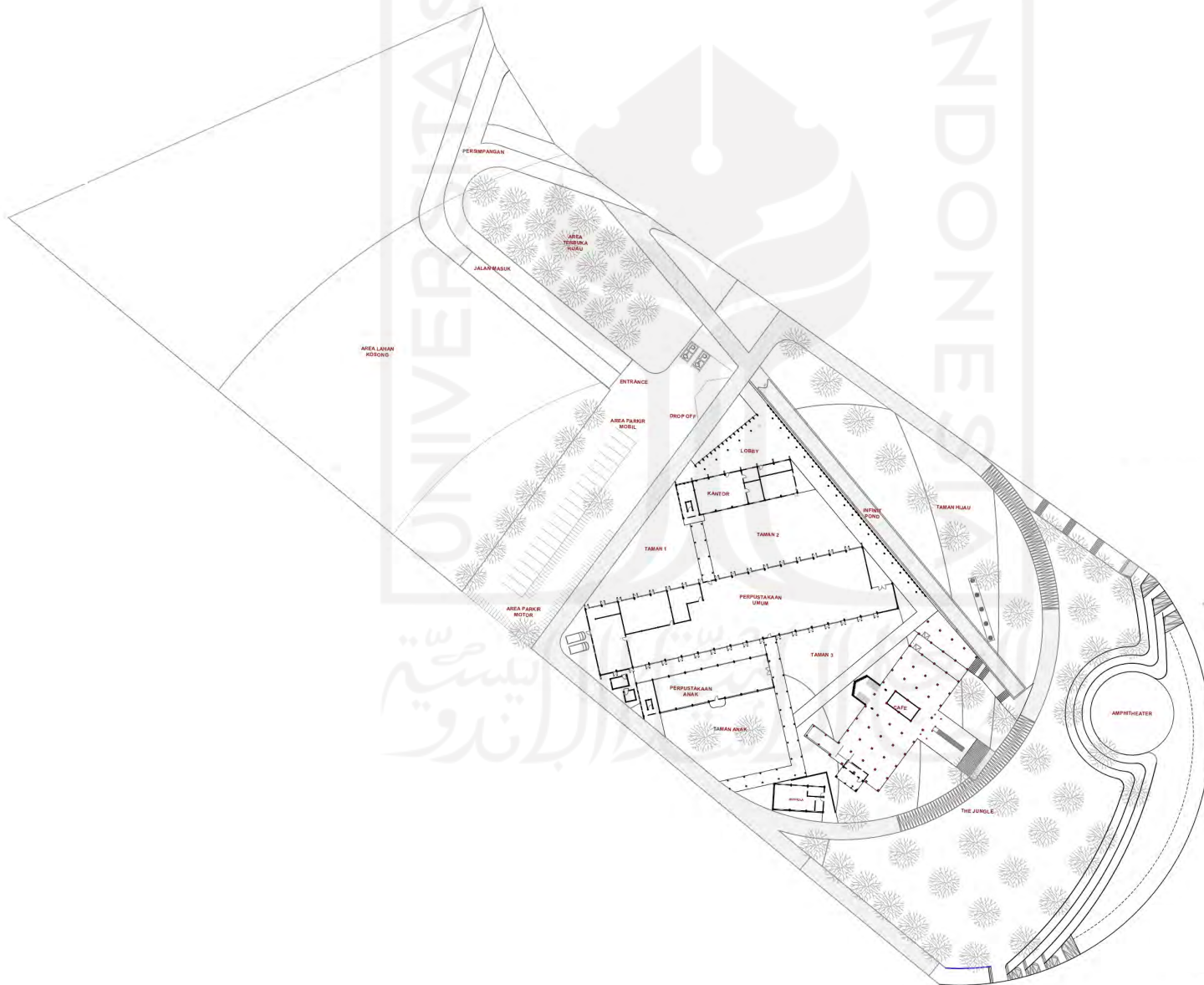
Batang Katawan, merupakan sebuah perpustakaan umum milik pemerintah kabupaten Murung Raya yang berada di ujung jalan Jendral Sudirman, lokasi strategis yang memang telah dipersiapkan oleh Pemda. Lokasi perancangan berhadapan langsung dengan sungai Barito, sungai terbesar ketiga di Indonesia yang merupakan jalur air utama kota serta berada persis disamping jembatan Merdeka Murung Raya yang merupakan gerbang darat kota.

Proyek ini merupakan salah satu program mempercantik kota yang berupa proyek multiyears selama tahun 2021-2023 dengan anggaran 69 milyar rupiah pertahunnya. Terdapat tiga gagasan dari pemerintah akan proyek ini, yaitu menjadi ikon kota Puruk Cahu, berfungsi sebagai taman rekreasi warga serta menjadi wisata sungai yang dapat menjadi wadah UMKM lokal.



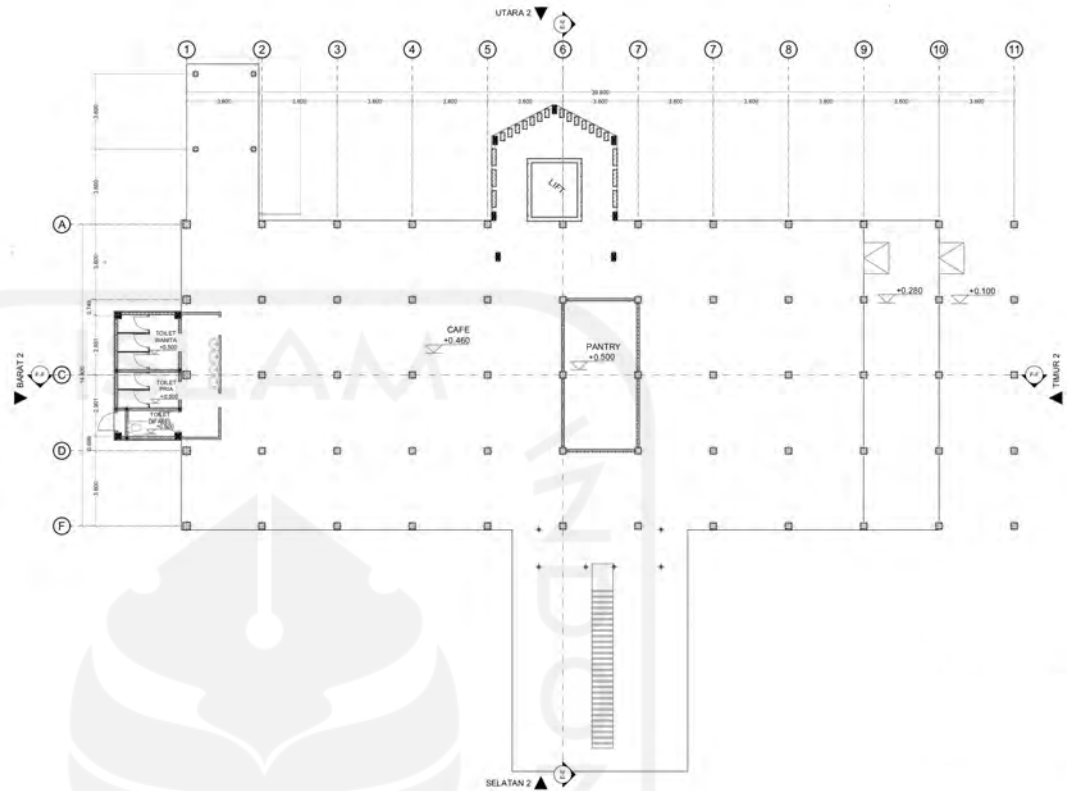
Siteplan

Lahan yang disediakan oleh Pemerintah Kabupaten Murung Raya untuk proyek ini adalah kurang lebih seluas 27.200 meter persegi. Berdasarkan perhitungan kebutuhan luas yang diperlukan untuk menampung aktifitas yang disediakan perpustakaan lalu disandingkan dengan perhitungan kapasitas yang diperlukan, maka hanya seluas 15.400 meter persegi atau 57% dari luas tapak sudah cukup dengan sisa lahan yang tidak digunakan berfungsi sebagai ruang terbuka hijau sementara sampai lahan tersebut diperlukan untuk pengembangan selanjutnya yang diinstruksikan oleh Pemda.



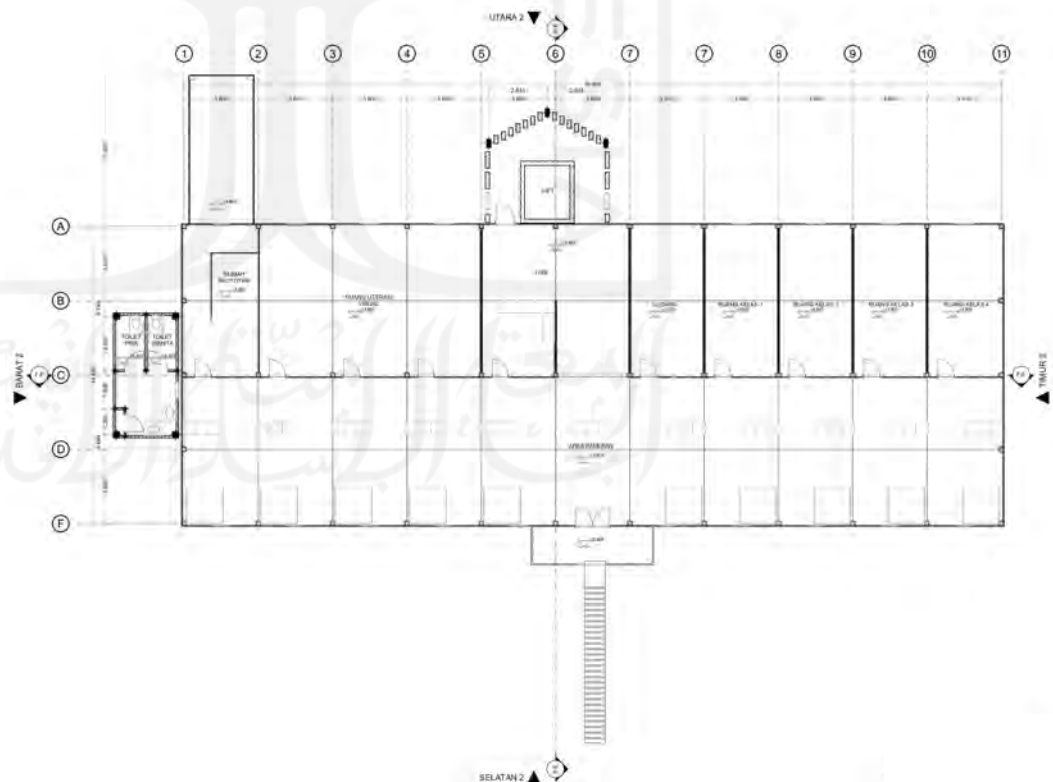
Denah Kafe (Kolong Rumah Betang)

Ruang yang lahir dari kolong rumah betang diadaptasikan sebagai kafe dengan pertimbangan diperlukannya ruang yang sifatnya paling publik diantara ruang yang lain agar lebih banyak orang yang dapat mempelajari rumah betang pada bagian kolom tersebut. Pada kolong ini terdapat komponen tambahan berupa toilet, lift dan tangga guna menunjang fungsi kafe.



Denah Rumah Betang

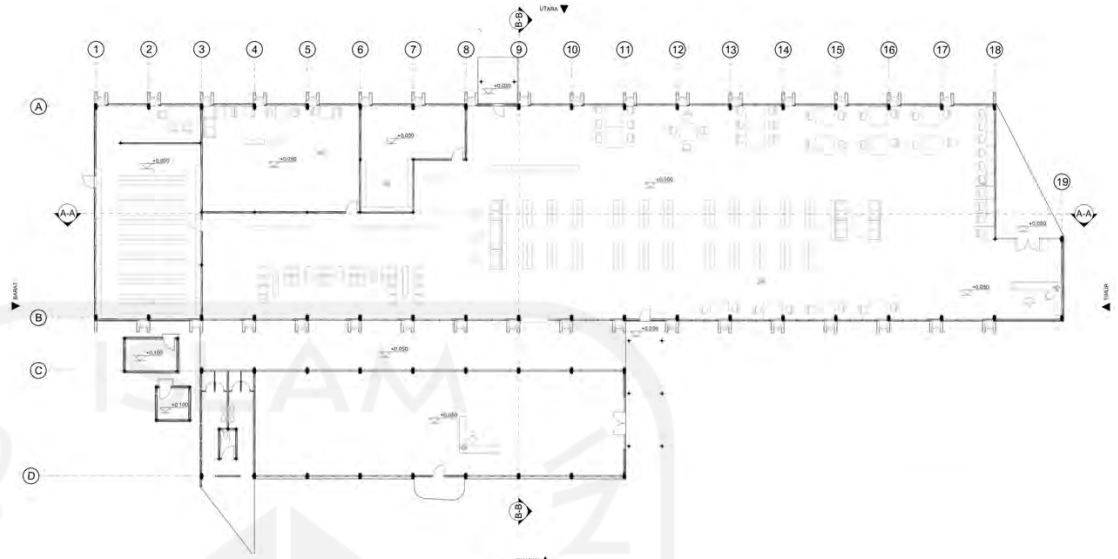
Pengadaptasian rumah betang dibagi menjadi dua, selasar yang memanjang yang cocok digunakan sebagai ruang pameran karya kerajinan UMKM, lalu bilik-bilik rumah betang yang diadaptasi menjadi ruang literasi visual (3 bilik yang dijadikan satu), ruang kelas, gudang, satu bilik yang dimodifikasi sebagai lobi dan yang terakhir terdapat satu bilik yang dibuat sebagaimana bilik rumah betang pada umumnya sebagai prototipe bilik rumah betang dengan tujuan edukasi.



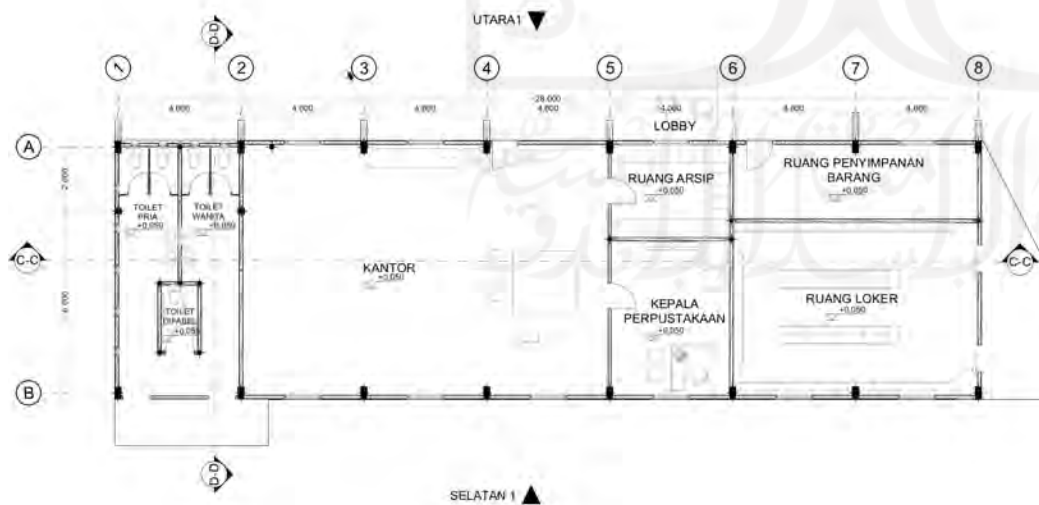
Denah Perpustakaan Umum & Perpustakaan Anak

Perpustakaan umum, perpustakaan anak dan ruang administrasi merupakan hasil dari transformasi rumah betang, tatanan linear yang kuat dari rumah betang digunakan sebagai landasan perancangan ini serta konsep ruang bersama pada rumah betang diterapkan khusus pada perpustakaan.

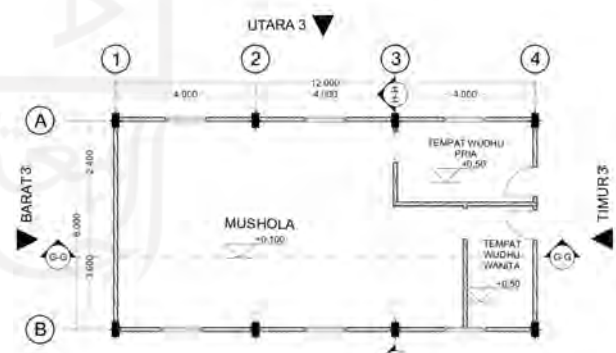
Perpustakaan umum dan perpustakaan anak dipisah secara gubahan untuk menghindari potensi bising dari perpustakaan yang ditakutkan mengganggu pengunjung perpustakaan umum.



Denah Ruang Administrasi

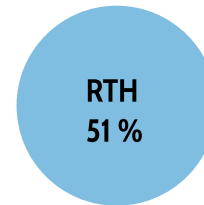
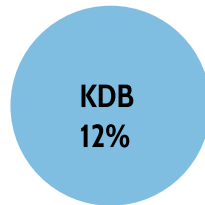


Denah Ruang Sholat



Property Size

Dari 15.400 m² lahan yang digunakan



	Nama Ruang	Jumlah Unit	Total Luas
Ruang Operasional 614 m/segi	Lobi 1	1	50 m ²
	Lobi 2	1	20 m ²
	Ruang Administrasi	1	96 m ²
	Ruang Arsip	1	12 m ²
	Ruang Kepala Perpustakaan	1	25 m ²
	Gudang Buku + Ruang Kerja	1	128 m ²
	Gudang Perlengkapan 1	1	20 m ²
	Gudang Perlengkapan lantai 2	1	26 m ²
	Ruang Utama 2.833 m/segi	Ruang Administrasi	1
Koleksi Umum		1	805 m ²
Koleksi Langka		1	48 m ²
Ruang Referensi		1	96 m ²
Perpustakaan Anak		1	112 m ²
Ruang Kelas		4	104 m ²
Ruang Literasi Visual		1	78 m ²
Ruang Pameran Karya UMKM		1	286 m ²
Kafetaria / Kantin		1	389 m ²
Prototipe Bilik Asli Rumah Betang		1	49 m ²
Lorong Penghubung		1	850 m ²
Ruang Parkir 1.468 m/segi	Ruang Parkir	1	1.303 m ²
	Ruang Parkir difabel + Drop off	1	165 m ²
Ruang Servis 230 m/segi	Ruang Genset	1	7,5 m ²
	Ruang MEP	1	6,25 m ²
	Toilet tipe 1	2	64 m ²
	Toilet tipe 2	1	16,5 m ²
	Toilet tipe 3	1	27,7 m ²
	Ruang Sholat	1	107,7 m ²

Tampak Rumah Betang

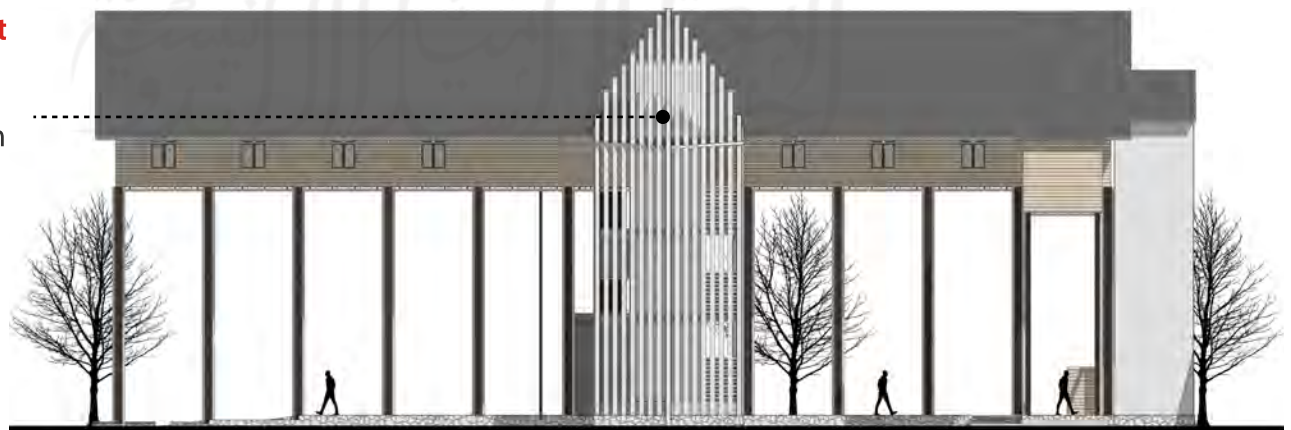
Fasad rumah betang dirancang sesuai dengan sebagaimana seharusnya, dari bentuk sampai material dengan tujuan edukasi. Keperluan penambahan komponen tidak bisa dihindari seperti kebutuhan akan lift dan tangga yang sesuai standar, sebagai solusi dari konflik ini maka ada dua sisi yang dipertahankan sebagaimana rumah betang seharusnya yaitu tampak tenggara sebagai fasad dan tampak timur laut, sedangkan dua sisi lainnya terdapat modifikasi.

Tampak Tenggara



Tampak Barat Laut

penambahan core lift dan tangga standar pada sisi belakang rumah betang





Tampak Barat Daya

Penambahan gubahan massa untuk toilet yang juga dapat digunakan oleh difabel.

Tangga asli rumah betang yang hanya untuk tujuan edukasi (tidak boleh dinaiki)



Tampak Timur Laut

Tampak Perpustakaan Umum & Perpustakaan Anak

Fasad perpustakaan umum yang menghadap utara mentransformasikan elemen horizontal dan elemen vertikal yang kuat dari rumah betang, elemen horizontal yang menerus dan masif (rumah yang memanjang) serta elemen vertikal yang terkesan ringan dan lebih banyak secara kuantitas (kolom panggung rumah betang), sedangkan pada sisi samping yang menghadap timur dan barat lebih memperhatikan radiasi sinar matahari.

Tampak Utara Perpustakaan Umum



Tampak Selatan Perpustakaan Umum





Tampak Timur Perpustakaan Umum



Tampak Barat Perpustakaan Umum

Tampak Ruang Administrasi

Fasad kantor tertutupi oleh lorong yang juga mengadaptasi elemen vertikal dan horizontal rumah betang (dapat dilihat pada visualisasi halaman 125), sehingga fasad mengikuti struktur dan bukaan yang diperlukan. Sedangkan untuk sisi yang timur dan barat memiliki prinsip yang sama dengan perpustakaan umum yaitu menghindari konsekuensi radiasi sinar matahari seefektif mungkin.

Tampak Utara Kantor



Tampak Selatan Kantor



Tampak Timur Kantor



Tampak Barat Kantor



Tampak Ruang Sholat

Lokasi ruang sholat yang tidak terekspos membuat pertimbangan fasadnya sama seperti ruang administrasi, pada fasad mengikuti kebutuhan struktur dan bukaan dan pada timur dan barat menghindari bukaan yang besar guna mengurangi radiasi sinar matahari. Lokasi ruang sholat dapat dilihat pada siteplan pada halaman 107.

Tampak Utara Ruang Sholat



Tampak Timur Ruang Sholat



Tampak Selatan Ruang Sholat

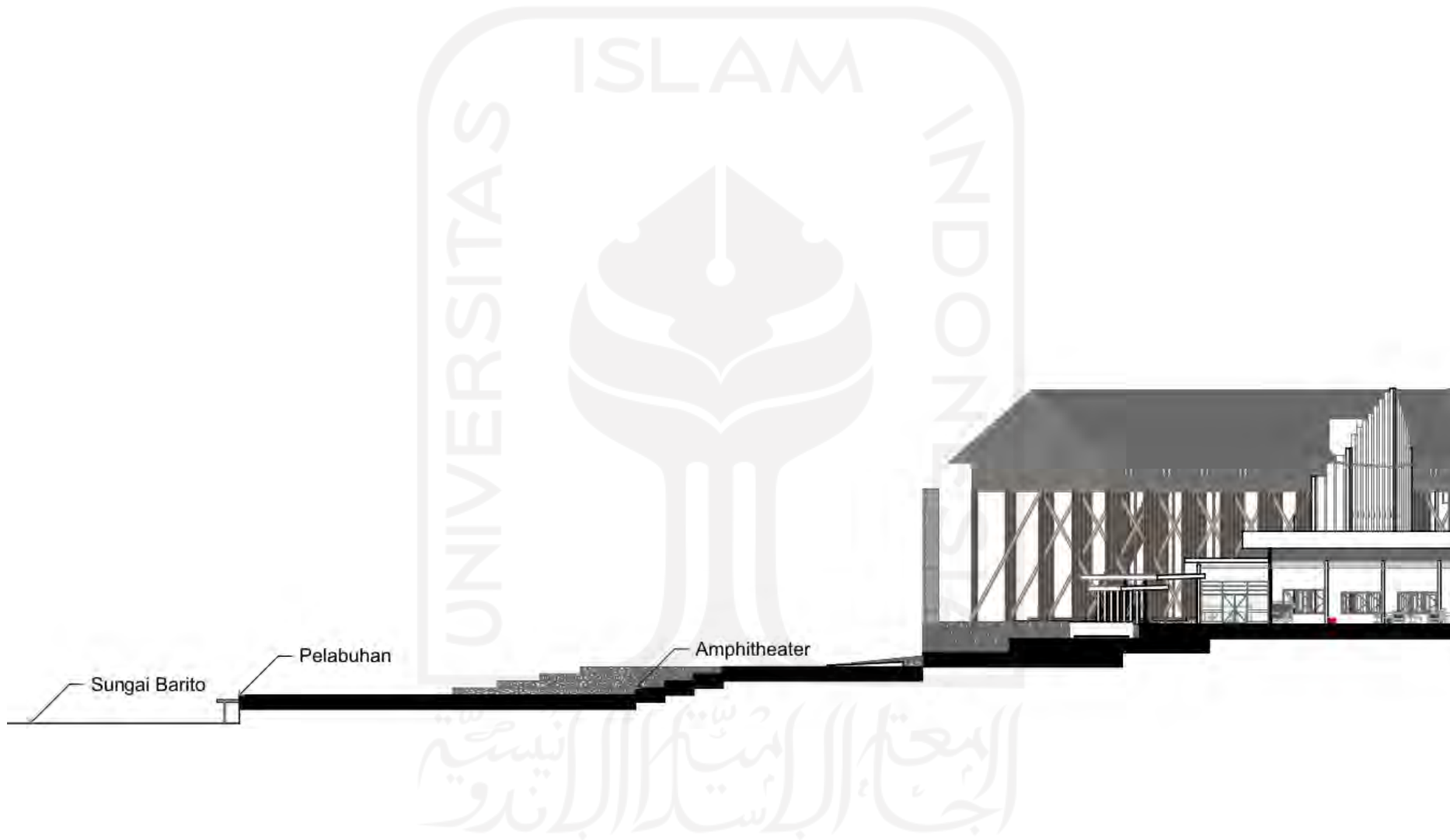


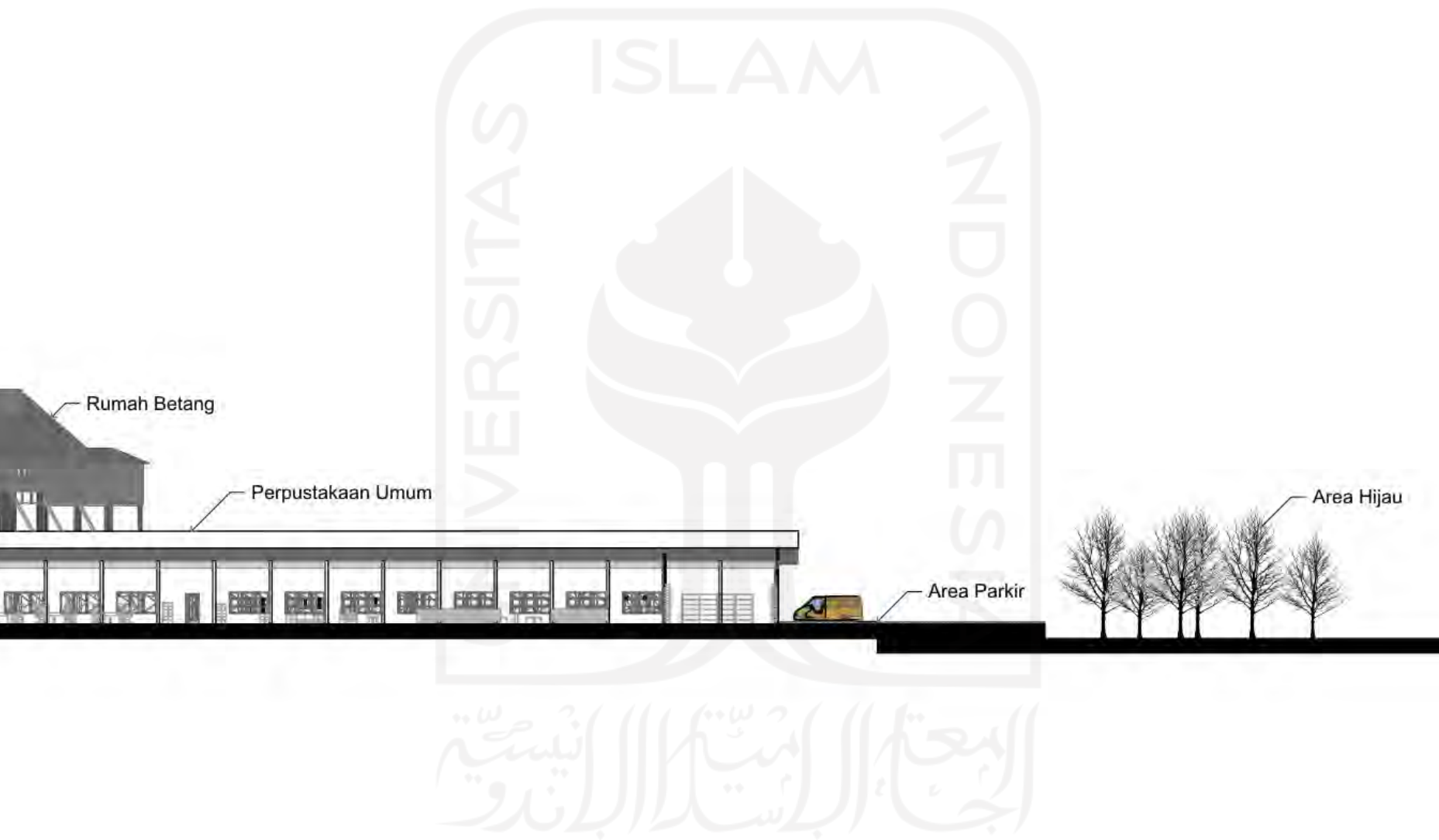
Tampak Barat Ruang Sholat



Potongan Kawasan

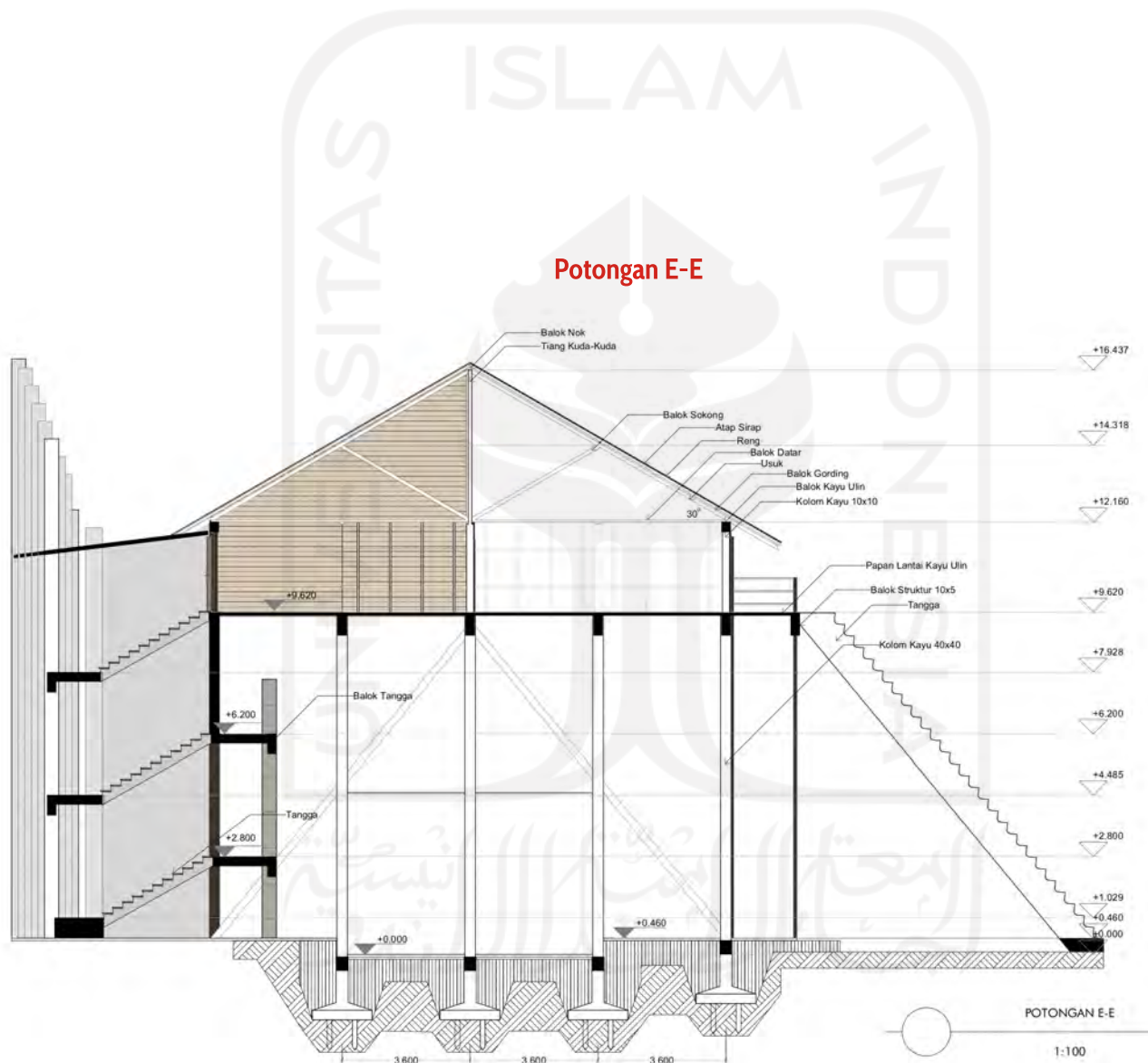
Potongan kawasan ini ingin menunjukkan elevasi yang ada pada tapak, mulai dari sungai Barito yang diberikan alam sampai dengan elevasi amphiteater yang dirancang untuk keperluan pertunjukan. Pada potongan ini juga memperlihatkan perbedaan ketinggian antara rumah betang dan gedung perpustakaan serta elevasi keduanya dengan taman pinggir sungai dan sungai Barito.



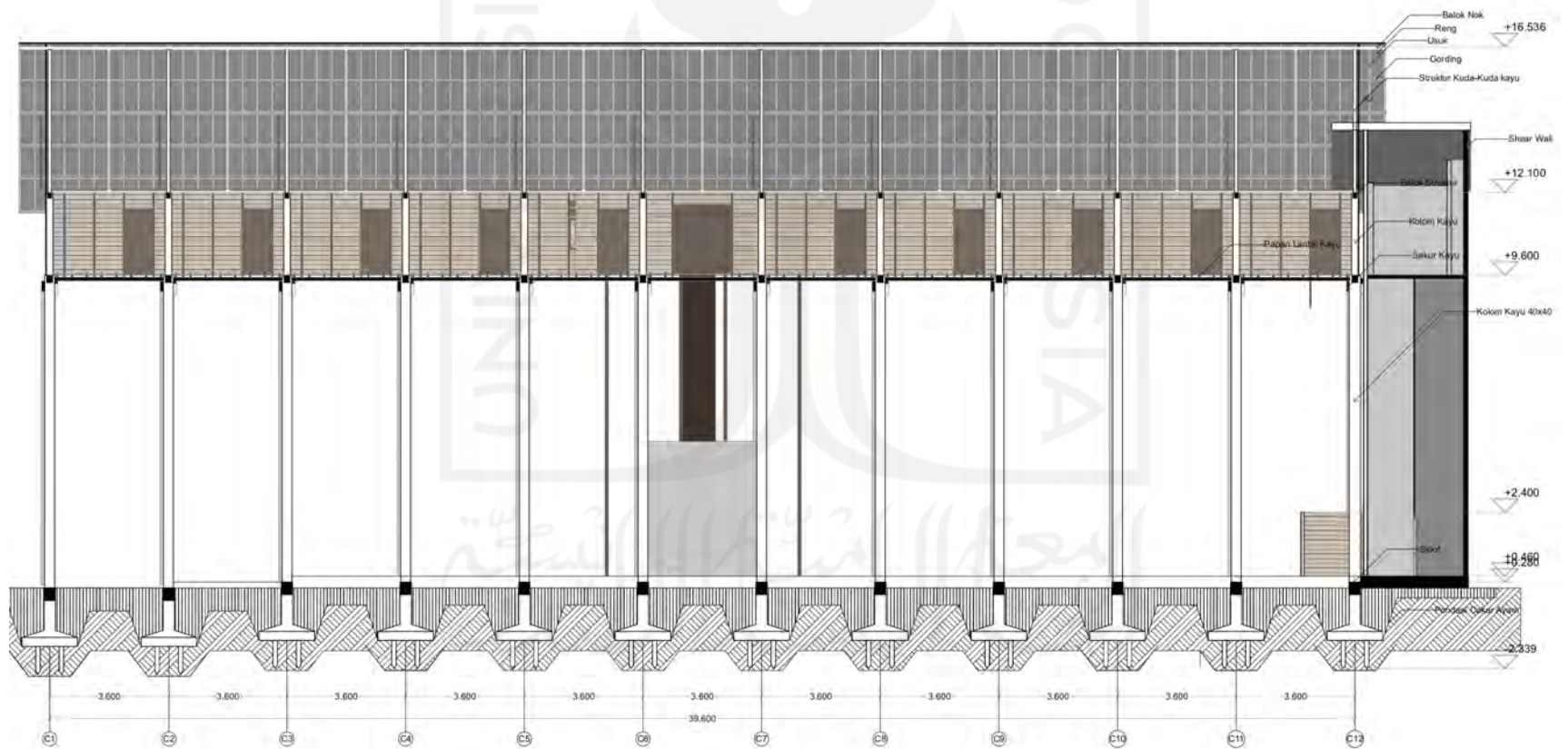


Potongan Rumah Betang

Prinsip perancangan rumah betang adalah sebisa mungkin menggunakan material dan sistem konstruksi yang sebagaimana seharusnya, namun tidak dapat dihindari terdapat komponen tambahan seperti core lift dan tangga standar yang sepenuhnya baru, baik dari segi material maupun struktur. Dengan pertimbangan kekuatan struktur, rumah betang yang memiliki panggung setinggi 9,6 meter maka terdapat modifikasi pada struktur berupa pondasi cacar ayam yang menjadi tumpuan kolom-kolom kayu rumah betang.



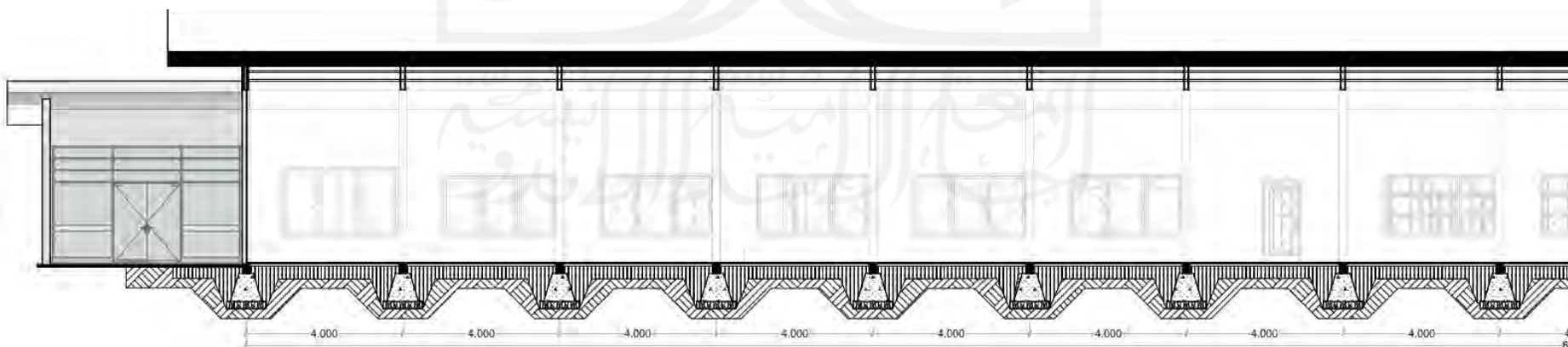
Potongan F-F



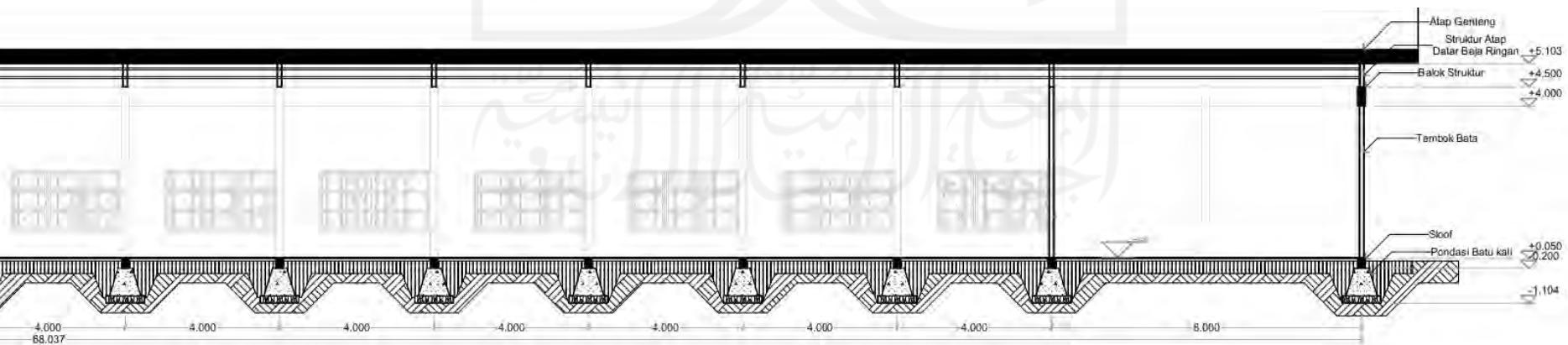
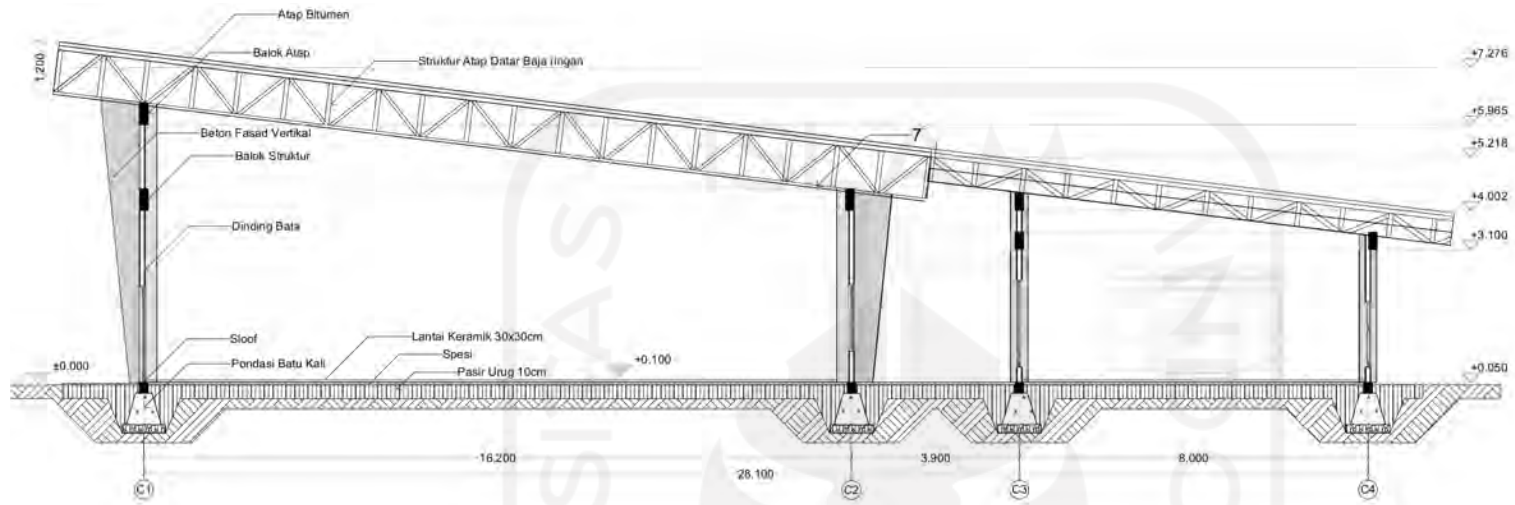
Potongan Perpustakaan Umum & Perpustakaan Anak

Prinsip gubahan perpustakaan umum dan perpustakaan anak adalah mentransformasikan rumah betang, dari tatanan ruang yang telah dilihat pada denah serta elemen horizontal dan vertikal yang ada pada fasad, namun dari segi struktur dan material disini lebih memperlihatkan inovasi dan variasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan, contohnya adalah material baja ringan yang digunakan untuk kebutuhan bentang 16 meter, material beton bertulang yang merupakan material paling kuat dan paling konvensional yang ada, serta struktur cakar ayam yang menyesuaikan dengan kondisi tanah (jenis aluvial) dan jumlah lantai.

Potongan A-A



Potongan B-B



Sistem & Jam Operasional

Dikarenakan perpustakaan memiliki banyak fungsi tambahan seperti taman-taman, kafe dan ruang pameran hasil kerajinan UMKM lokal yang berada di rumah Betang, serta luas dan banyaknya spot yang bisa digunakan oleh pemustaka, juga keinginan untuk mempromosikan perpustakaan kepada masyarakat, maka diperlukan sistem perpustakaan yang jelas. Berikut adalah sistem yang dirancang bersama dengan perancangan gedung perpustakaan ini :

Fungsi bangunan :

- Perpustakaan Umum
- Perpustakaan Anak
 - Kafe
- Kelas / Kursus / workshop yang sedang dilaksanakan
- Ruang Pameran Karya UMKM Lokal
- Ruang Literasi Visual
 - Taman

Fungsi bangunan :

- Kafe
- Taman

09.00 -
17.00 WIB

tahap 1 :

Seluruh pengunjung diharuskan ke lobi terlebih dahulu untuk registrasi, apapun tujuannya (perpustakaan, kafe, taman, dan lainnya).

tahap 2 :

Menukarkan data diri dengan kartu ke semua fungsi perpustakaan terkecuali taman, yang sekaligus menjadi akses loker. Disini pengunjung juga diberikan tas transparan, karena tas diwajibkan disimpan di loker untuk alasan keamanan buku. Pengunjung juga dapat meminjam tikar piknik apabila diperlukan

tahap 3 :

Saat pengunjung pulang bisa mengambil kembali data dirinya serta mengembalikan semua barang yang telah dipinjam

tahap 4 :

Apabila sudah jam tutup perpustakaan, semua pengunjung diimbau untuk meninggalkan gedung untuk pulang atau menuju ke taman maupun kafe

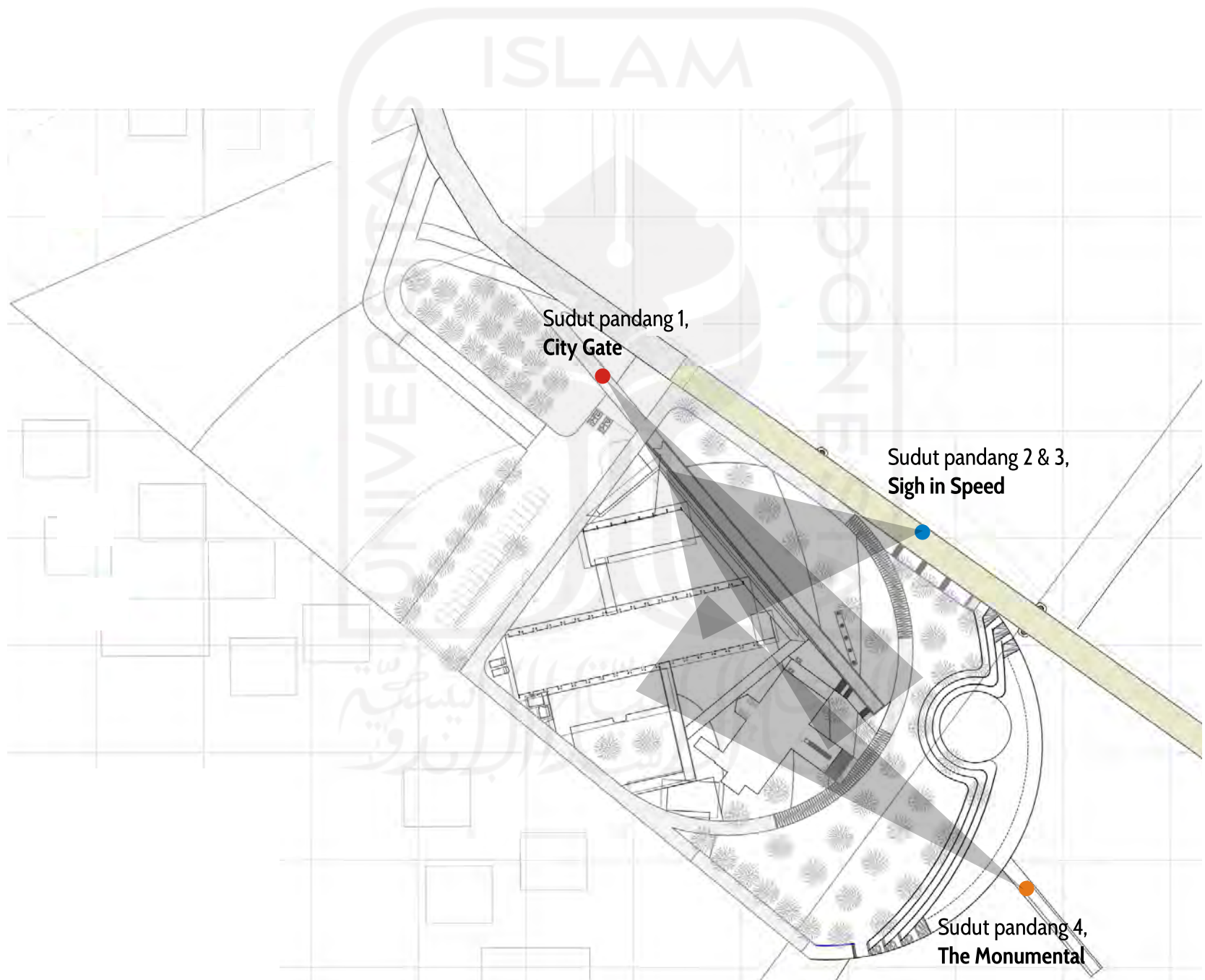
Bagi pengunjung yang datang setelah jam tutup perpustakaan sudah hanya perlu menyerahkan data diri dan dapat diambil kembali saat mau pulang.

Pengunjung yang datang dari akses air akan diarahkan terlebih dahulu ke arah lobi oleh petugas

Tujuan Rancangan 1 : Menjadi Ikon Kota Puruk Cahu

Dalam mencapai tujuan ini, terdapat 3 sudut pandang orang yang akan melihat ke arah bangunan, bentuk bangunan berlandaskan hasil analisis sudut pandang pada bab sebelumnya

Tujuan rancangan pertama ini juga sekaligus sebagai pendukung tujuan selanjutnya, yaitu membuat orang tertarik untuk mengunjungi perpustakaan ini untuk pertama kalinya.



Sudut Pandang 1 : City Gate

City Gate terbentuk antara rumah Betang dan Transformasi Hampatang yang terbentuk dari refleksi tiang-tiang rumah betang.

Alur City Gate berupa infinity pond yang secara sudut pandang mata manusia tembus ke sungai, seakan akan menjadi penghubung yang kuat antara daratan dan sungai.



**Sudut Pandang 2 :
Sigh in Speed**

Berdasarkan hasil analisis pengelihatn manusia dalam kecepatan, terdapat satu prinsip yang harus dipegang, yaitu orang yang melihat ke arah bangunan dengan kecepatan kendaraan perlu waktu untuk memproses bentuk apa yang ingin ditampilkan kepada mereka, terdapat dua cara, yaitu antara repetisi dan menerus.

Pada bagian ini memberikan keduanya, repetisi dari elemen vertikal berulang yang diawali atau diakhiri oleh rumah tiang rumah betang dan hampatang (tergantung arah pengendara). Disisi lain juga terdapat komponen horizontal (lis atap) yang menerus sebagai penyeimbang elemen vertikal yang sudah kuat.

Bentang lorong adalah 60 meter lalu dilanjutkan atau diawali oleh rumah betang yang memiliki lebar 14,4 meter. Maka dari itu apabila diasumsikan kecepatan pengendara yang melalui jembatan adalah 30-90 km/jam yang setara dengan 8,3-25 m/detik , maka waktu untuk melihat lorong adalah 7,2 - 21 detik.



**Sudut Pandang 3 :
The Monumental**

Ketinggian panggung yang mencapai 9,6 meter memberikan kesan monumental pada bangunan, ditambah lagi terdapat **hejan**, tangga portabel yang terbentuk dari batang kayu utuh. Kesan monumental dan seimetris ini hanya dapat dirasakan saat pengunjung berada di taman serta orang yang lewat atau datang dari jalur sungai.



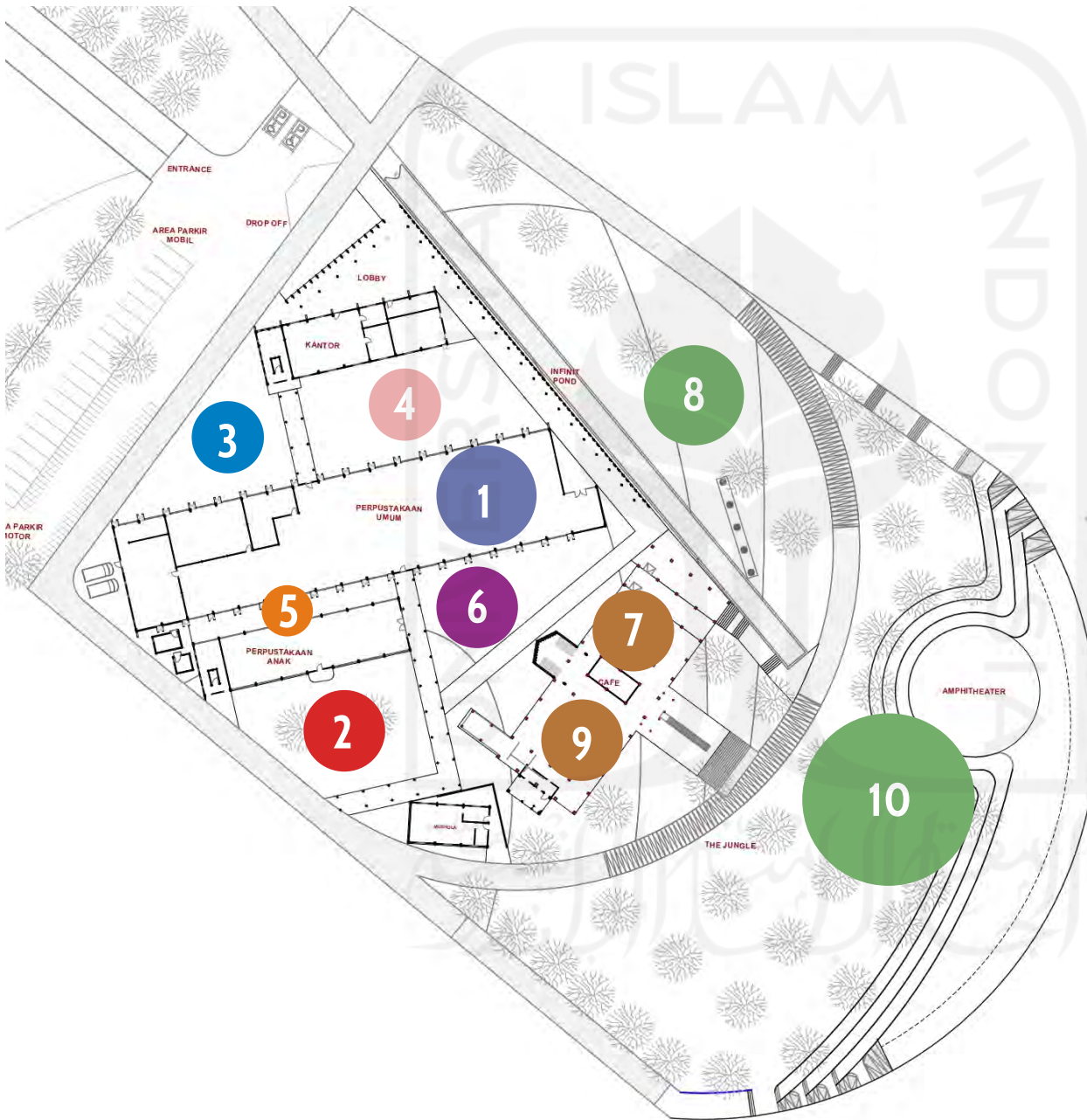
Hejan, tangga yang terbuat dari batang kayu utuh yang dipahat untuk dinaiki manusia pada bangunan ini tidak untuk fungsikan melainkan sebagai sarana edukasi. Pada tangga diletakan plang larangan untuk dinaiki serta pagar yang mengelilinginya



Tujuan Rancangan 2 : Variasi Ruang Perpustakaan

Variasi Ruang adalah kunci keberhasilan dari perpustakaan ini secara prinsip. Strategi yang digunakan agar orang mau dan ingin mengunjungi kembali perpustakaan adalah dengan membuat variasi ruang yang mana pengunjung dapat menyesuaikan pilihan suasana dengan apa yang ia perlukan saat ini.

Berikut adalah variasi yang terbentuk pada perpustakaan :



Tabel kapasitas perpustakaan dan taman

Ruang	Luas	Landasan Perhitungan	Kapasitas
Perpustakaan Umum	805m ²	Tata furnitur	90 orang
Ruang Referensi	96m ²	Tata furnitur	15 orang
Ruang Koleksi Langka	48m ²	Tata furnitur	4 orang
Ruang Literasi Visual	78m ²	Luas ruangan / 2m ²	39 orang
Ruang Kelas	104m ²	Luas ruangan / 2m ²	13 orang
Serambi Rumah Betang	286m ²	Tata furnitur	40 orang
Perpustakaan Anak	112m ²	Tata furnitur	28 orang
Taman Bermain Anak	360m ²	Luas taman / 7.5m ²	48 orang
Taman Utara A	248m ²	Luas taman / 7.5m ²	33 orang
Taman Utara B	240m ²	Luas taman / 7.5m ²	32 orang
Taman Selatan	390m ²	Luas taman / 7.5m ²	52 orang
Taman Utama	4000m ²	Luas taman / 7.5m ²	533 orang
Kafe	191m ²	Luas ruang / 3m ²	48 orang

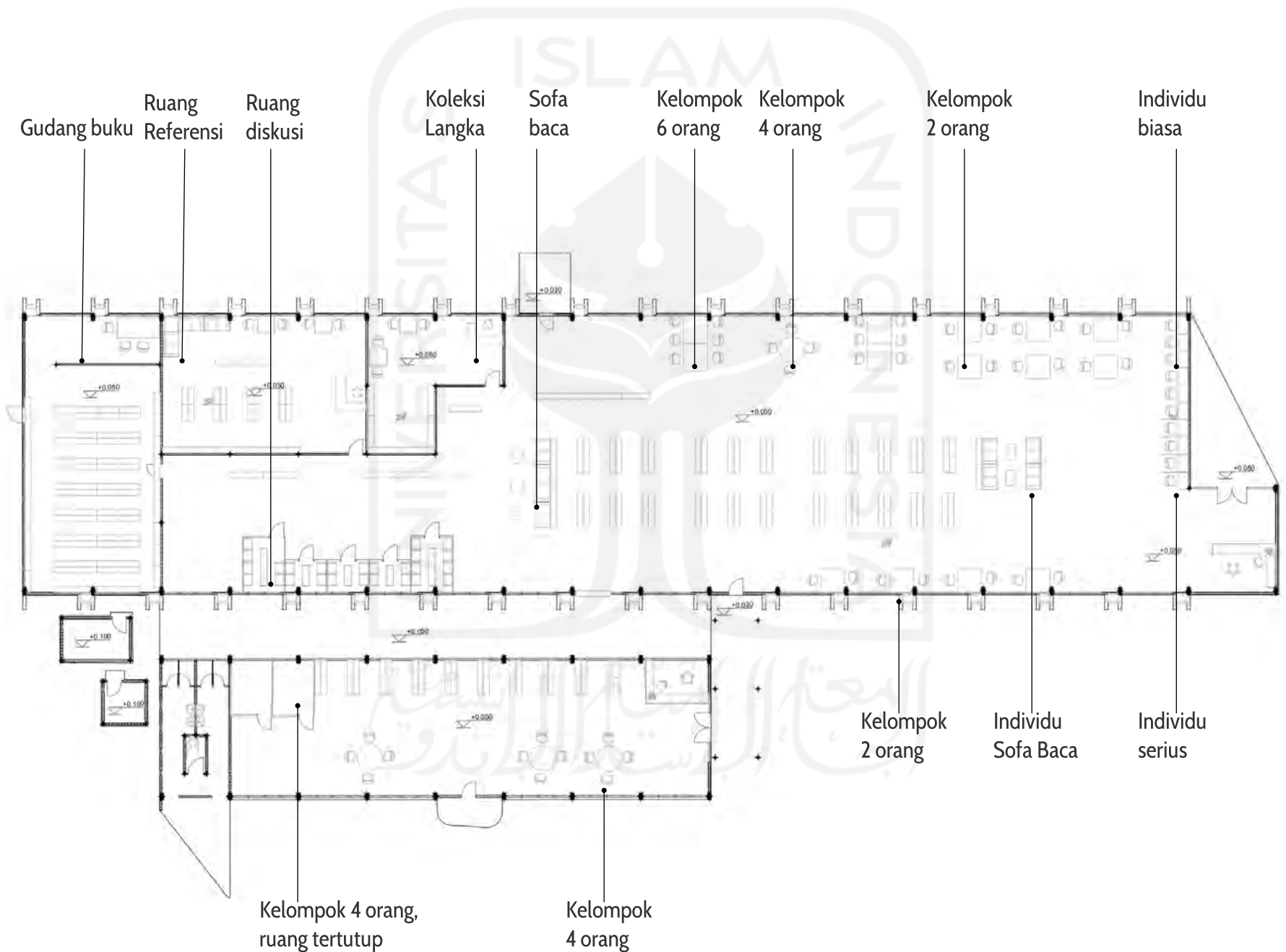
Tabel kapasitas maksimal rak buku

Ruang	Kapasitas Satu Rak	Jumlah Rak	Total Kapasitas
Perpustakaan Umum	325 buku	52 unit	16.900 buku
Ruang Referensi	325 buku	14 unit	4.550 buku
Ruang Koleksi Langka	325 buku	6 unit	1.950 buku
Perpustakaan Anak	195 buku	20 unit	3.900 buku
Gudang	520 buku	39 unit	20.280 buku

Denah Interior Gedung Perpustakaan

Pada gedung perpustakaan umum yang berkapasitas 90 orang, penataan ruang berlandaskan kebiasaan orang membaca yang berbeda-beda, begitu juga dengan ruang perpustakaan anak.

Variasi ini semakin banyak dengan adanya ruang semi-terbuka maupun ruang terbuka lainnya.



Suasana 1 :
Gedung Perpustakaan Umum

Gedung utama Perpustakaan umum merupakan ruangan ber-AC dengan jangkauan paling mudah terhadap buku. Berdasarkan sistem perpustakaan, membaca di ruangan ini merupakan satu-satunya yang tidak perlu meminjam buku tersebut terlebih dahulu (Apabila pemustaka ingin membaca di ruang lain harus meminjam buku tersebut terlebih dahulu).

Ruangan ini telah memperhatikan banyak kebiasaan membaca pengunjung, individu atau kelompok. santai atau serius.





Suasana 2 : Ruang yang memang dikhususkan untuk anak-anak sebagai strategi menumbuhkan minat terhadap perpustakaan sejak dini. Meskipun taman ini hanya boleh digunakan oleh anak-anak, tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaannya menambah variasi ruang secara pengelihatan dan juga secara pendengaran



Suasana 3 : Pada sisi utara gedung perpustakaan umum terdapat dua taman yang dibagi oleh koridor menuju toilet. Kedua taman ini memiliki konsep yang sama, yaitu ruang terbuka dengan naungan.

Suasana ini diperuntukan untuk mereka yang ingin mendapatkan suasana terbuka, alas rumput, angin, langit dan matahari.

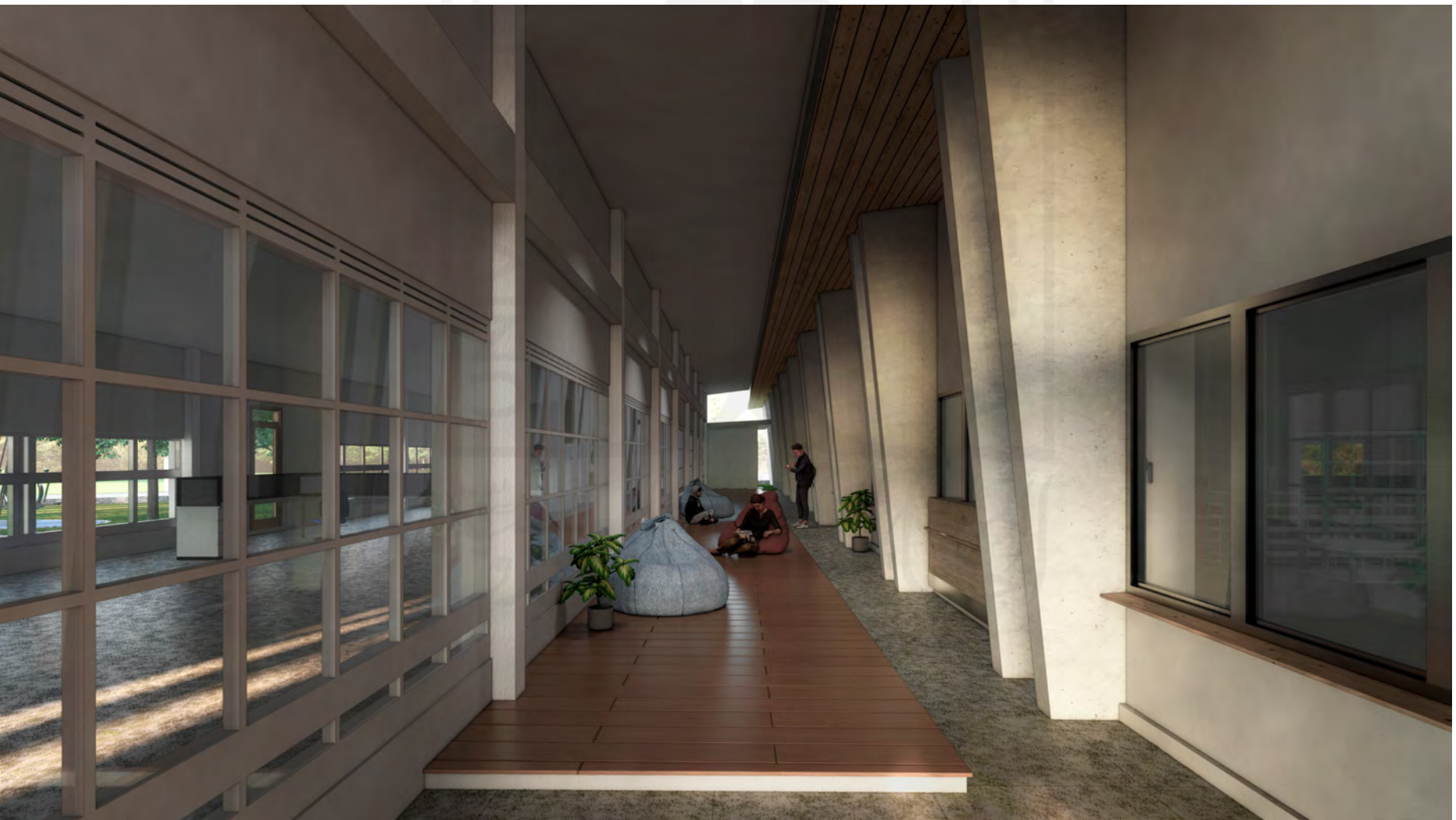
Suasana 4 :
Taman Utara Perpustakaan

Terletak bersebelahan dengan taman sebelumnya, suasana pada taman ini lebih santai dengan disediakannya pendopo, bisa dibilang suasana taman ini lebih santai dibandingkan taman sebelahnya.



Suasana 5 :
Ruang Sempit

Suasana ini merupakan pemanfaatan ruang yang terbentuk atas respon pemisahan gedung perpustakaan umum dengan perpustakaan anak yang berpotensi bising. Maka dari itu ruangan ini lebih cocok untuk bersantai.





Suasana 6 :
Taman Selatan Gedung Perpustakaan

Pada taman ini pengunjung dapat melihat bagian belakang rumah betang yang telah digabungkan dengan menara sebagai **centre poin**

Taman ini lebih terbuka dan bebas, pengunjung dapat duduk di tepi koridor atau menggunakan tikar yang disediakan oleh pihak perpustakaan.

Keunggulan lainnya dari taman ini adalah ruang yang lebih teduh karena diapit oleh tiga massa bangunan.



Suasana 7 : Kafe sekaligus kantin ini dapat menjadi pilihan pemustaka apabila ingin membaca sambil ditemani minuman atau makanan. Kafe ini juga menawarkan pemandangan langsung kepada taman utama (titik 8) dan sungai.

Kafe Kolong

Suasana 8 : Area ini sama seperti suasana pada titik 6, ruang yang lebih bebas. Pemustaka atau pengunjung lainnya dapat menggunakan tikar piknik yang disediakan oleh pihak perpustakaan. Area ini lebih rindang dan lebih dekat dengan jembatan

Area Hijau





**Suasana 9 :
Rumah Betang** Rumah Betang merupakan satu-satunya ruang yang terbentuk oleh kayu sepenuhnya yang membuat suasana yang ditawarkan kontras dengan ruang-ruang yang telah ada. Pemustaka dapat meminjam buku yang ingin dibaca terlebih dahulu lalu membawanya ke rumah betang. Selain pengunjung dapat merasakan dan mempelajari rumah nenek moyangnya secara spasial, rumah betang juga merupakan spot paling strategis untuk melihat pemandangan sungai, jembatan, dan kota Puruk Cahu sebrang berkat ketinggiannya yang berada 1,6 meter lebih tinggi dari titik tertinggi landasan jembatan

Tujuan Rancangan 3 : Wisata Sungai

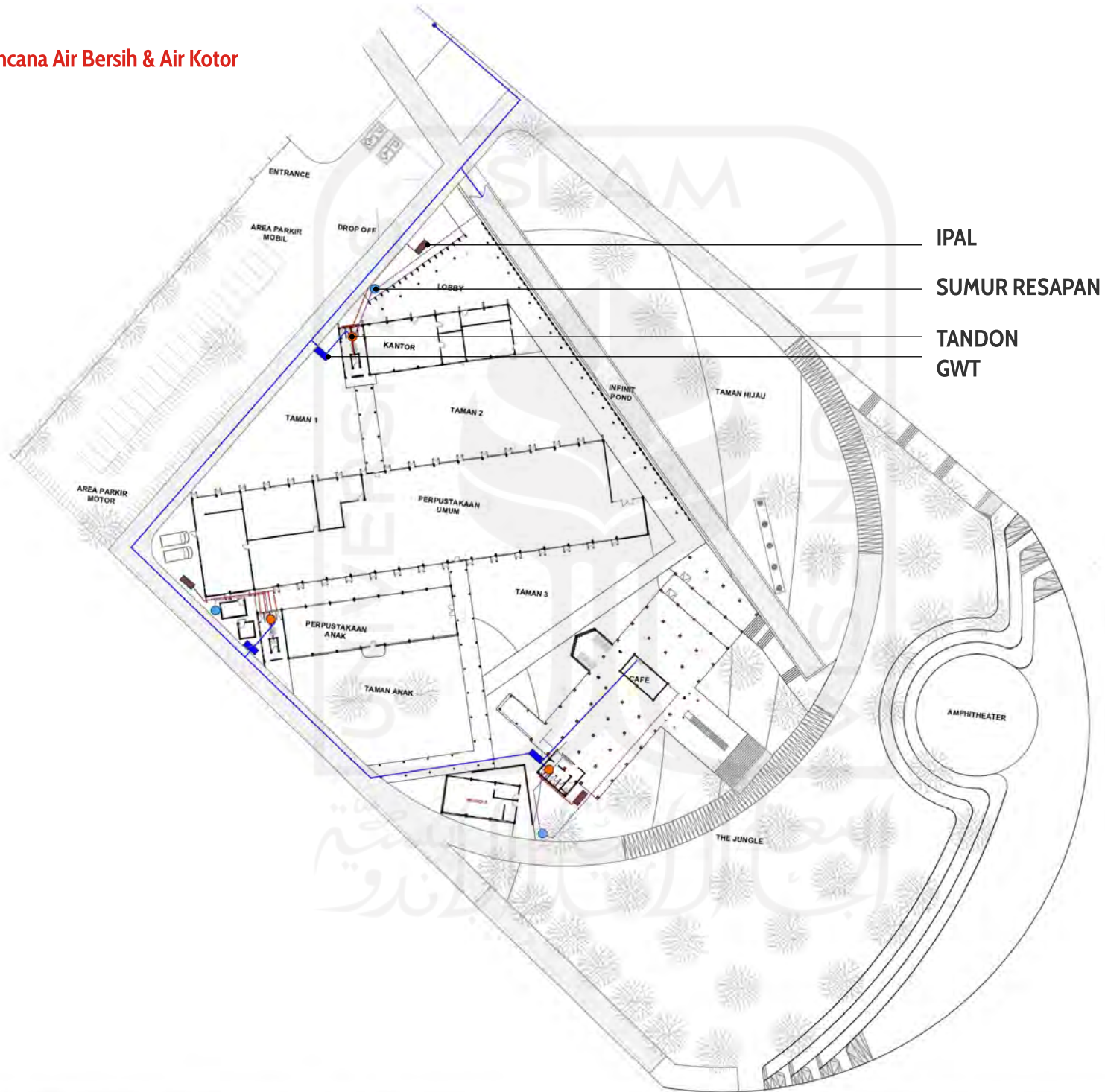
Taman utama diletakan dipinggir sungai, selain memanfaatkan potensi sungai, disini juga memanfaatkan potensi jembatan, pertunjukan yang diadakan pada **amphitheatre** memanfaatkan jembatan sebagai latarnya.

Taman utama ini sekaligus merupakan salah satu alternatif suasana bagi pemustaka atau pengunjung lainnya, ruang terbuka dengan suasana pinggiran sungai dan pemandangan jembatan yang melintang.

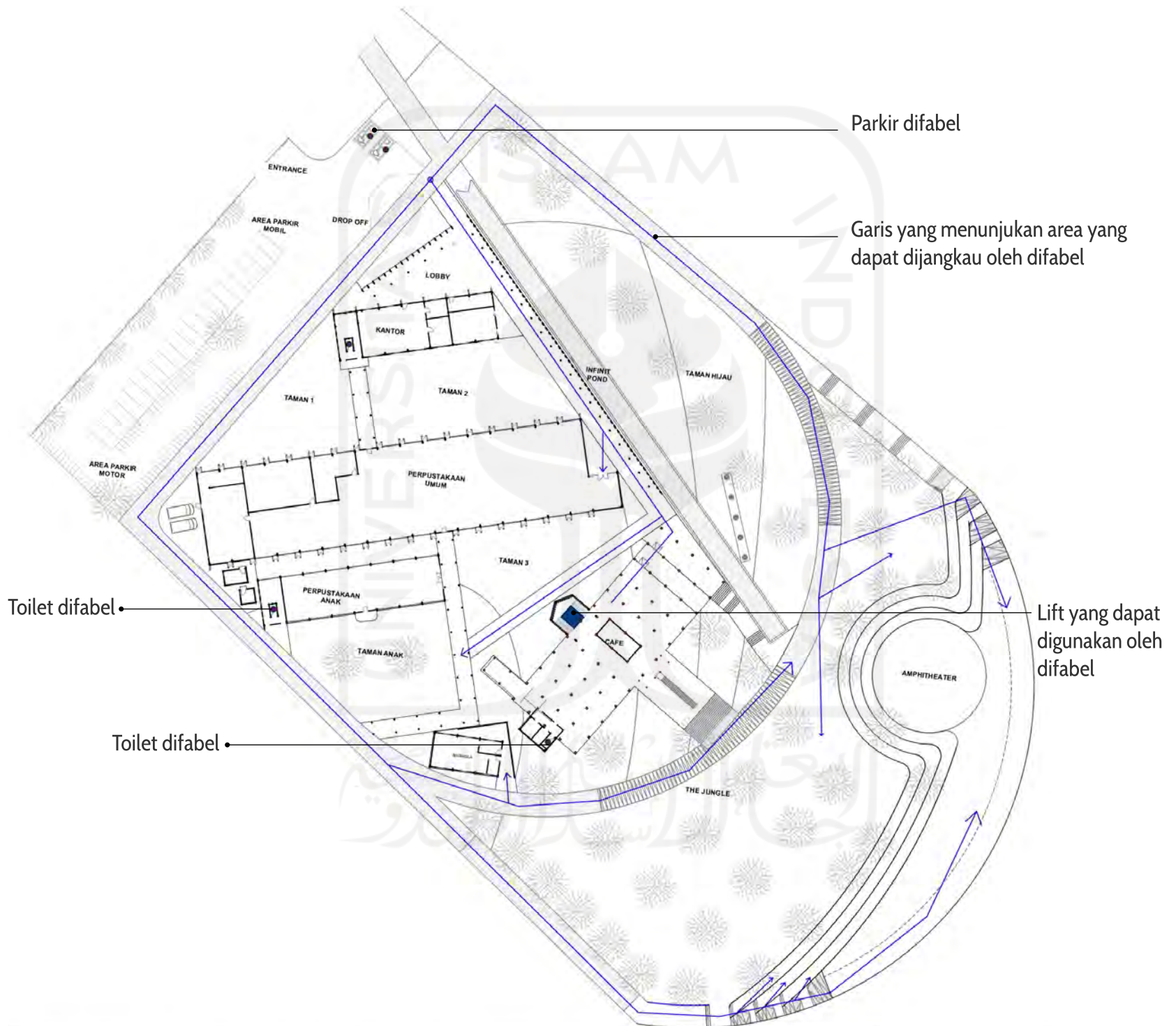


Rencana Utilitas

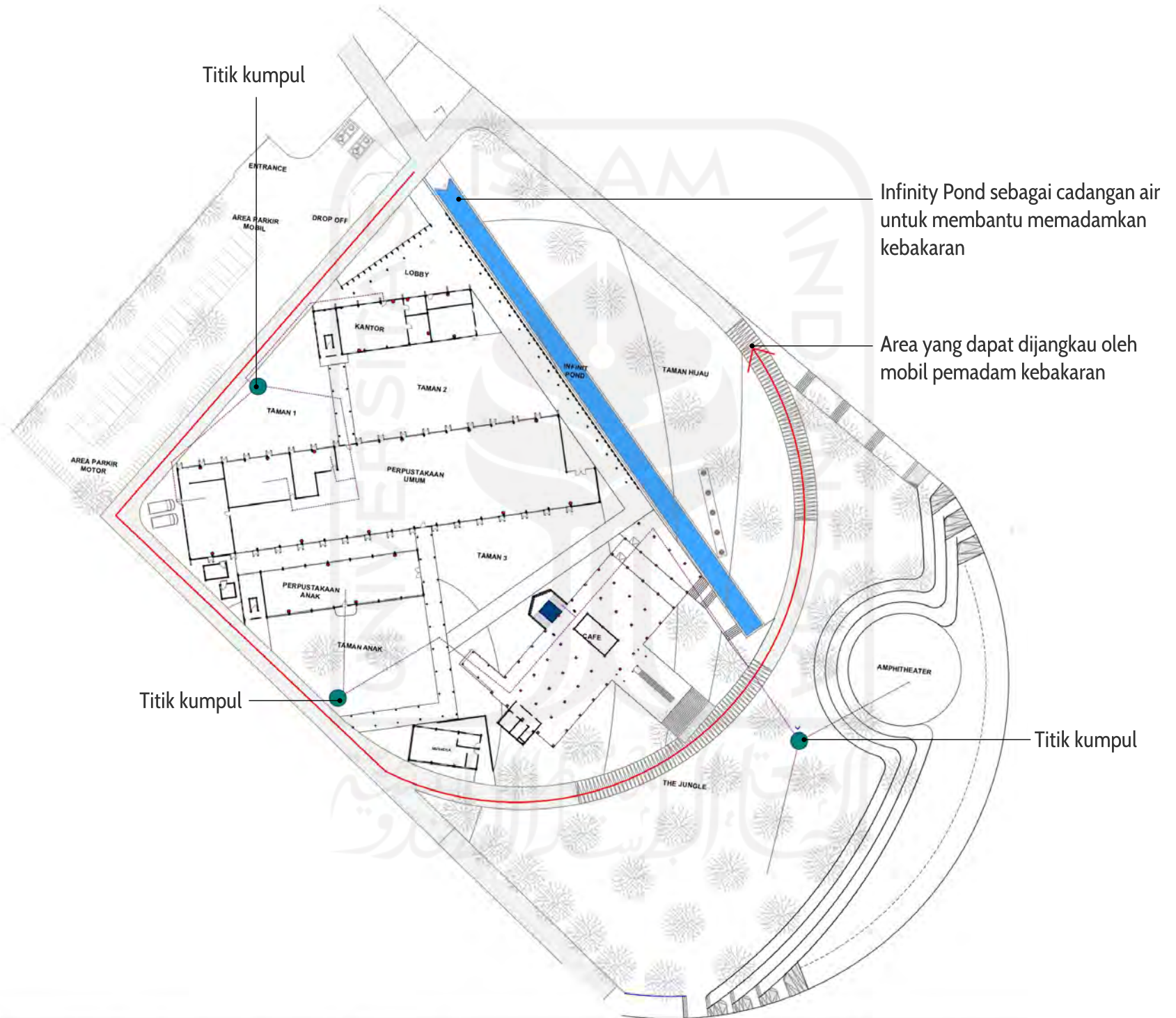
Rencana Air Bersih & Air Kotor



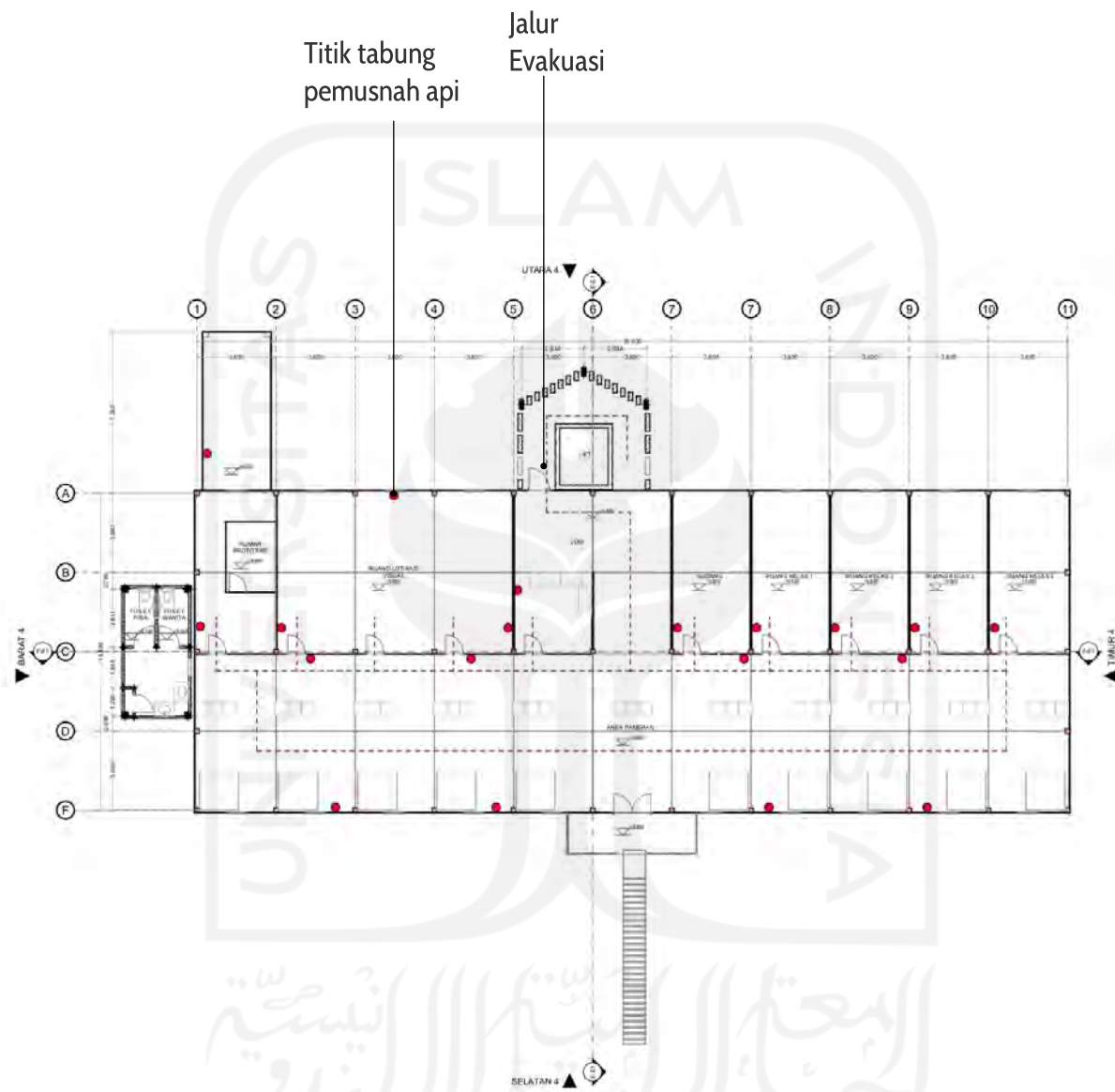
Rencana Barrier Free



Rencana Evakuasi



Rencana Keselamatan pada Rumah Betang







BAB 5

EVALUASI

Catatan Evaluasi

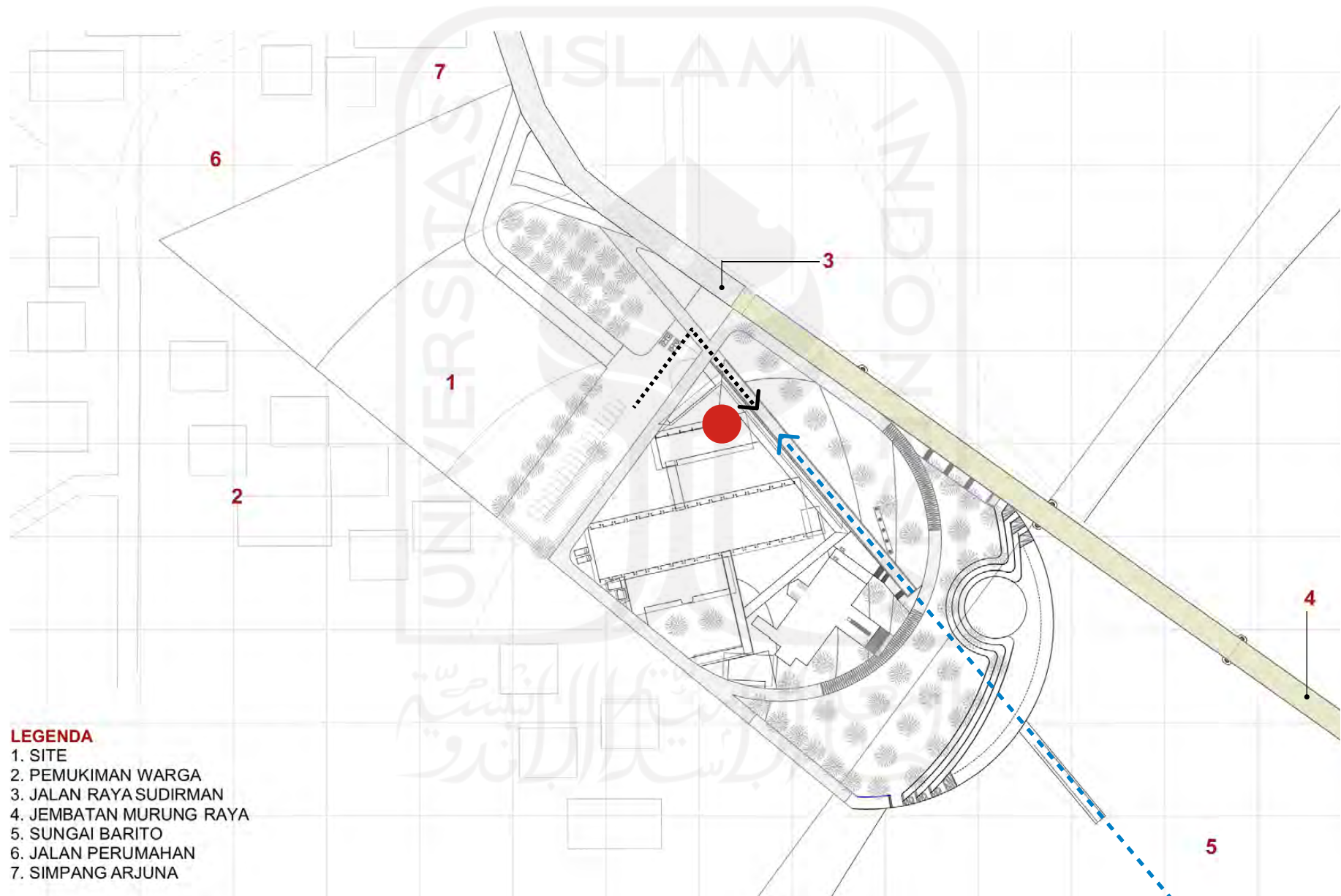
Pada saat proses evaluasi yang dilakukan bersama dosen pembimbing dan dua dosen penguji, perancangan perpustakaan umum ini banyak mendapatkan masukan yang berupa refleksi untuk perancangan kedepan yang lebih baik, refleksi ini adalah keselarasan antara konsep ataupun tujuan yang ingin dicapai dengan eksekusinya pada rancangan serta alternatif-alternatif yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan rancangan.

Terdapat juga masukan yang sifatnya berupa revisi, revisi pada konten buku dan revisi yang dapat langsung diaplikasikan pada bangunan untuk perancangan yang lebih baik. Beberapa poin revisi pada konten buku adalah ; penjelasan adaptasi dan transformasi arsitektur dayak pada perancangan (bab 2.1), perhitungan kapasitas perpustakaan dan taman (bab 4), narasi yang menegaskan bahwa tangga asli rumah betang tidak untuk difungsikan melainkan hanya sebagai sarana edukasi (bab 4), dan yang terakhir adalah perhitungan lama pengendara dapat melihat bangunan pada sudut pandang **sigh in speed** (bab 4)

Revisi yang dapat langsung diaplikasikan pada rancangan agar rancangan menjadi lebih baik yang akan dibahas pada bab evaluasi ini adalah antara lain ; lobi ganda sebagai respon akses ganda pada tapak (sungai dan darat), integrasi antara perpustakaan anak dan perpustakaan umum, integrasi antara kafe dan perpustakaan umum dan yang terakhir adalah respon tempias air hujan pada kafe.

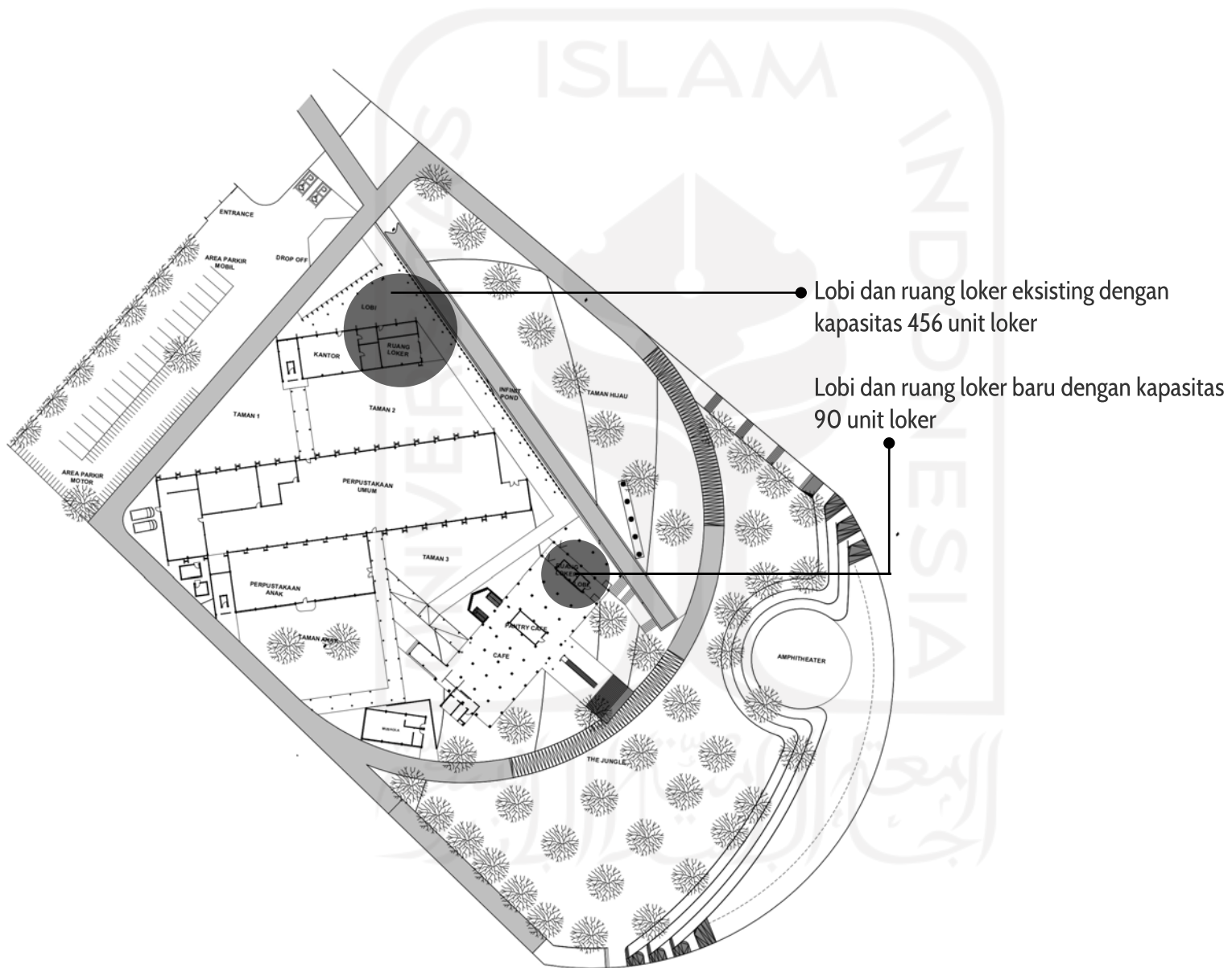
Lobi dan Ruang Loker Ganda

Perpustakaan yang luas dan memiliki banyak taman mengharuskan pengunjung menuju lobi terlebih dahulu untuk registrasi, mengambil tas transparan serta mendapatkan kunci loker untuk menyimpan tas bawaan pengunjung, pada rancangan awal hanya terdapat satu titik lobi dan ruang loker (titik merah) yang mana berakibat jauhnya akses yang harus ditempuh pengunjung yang datang melalui akses sungai (panah biru). Respon pada permasalahan ini adalah dengan membuat lobi dan ruang loker ganda.

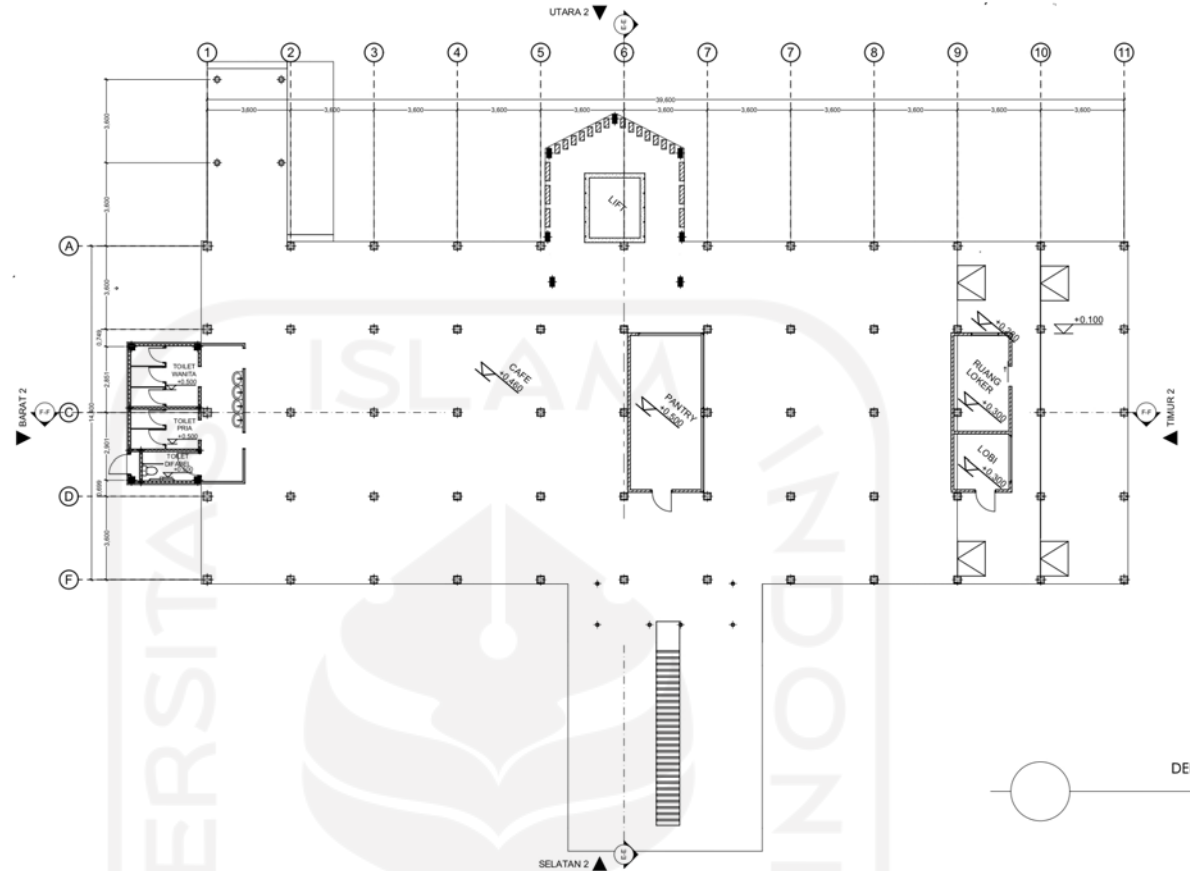


Peletakan lobi dan ruang loker baru

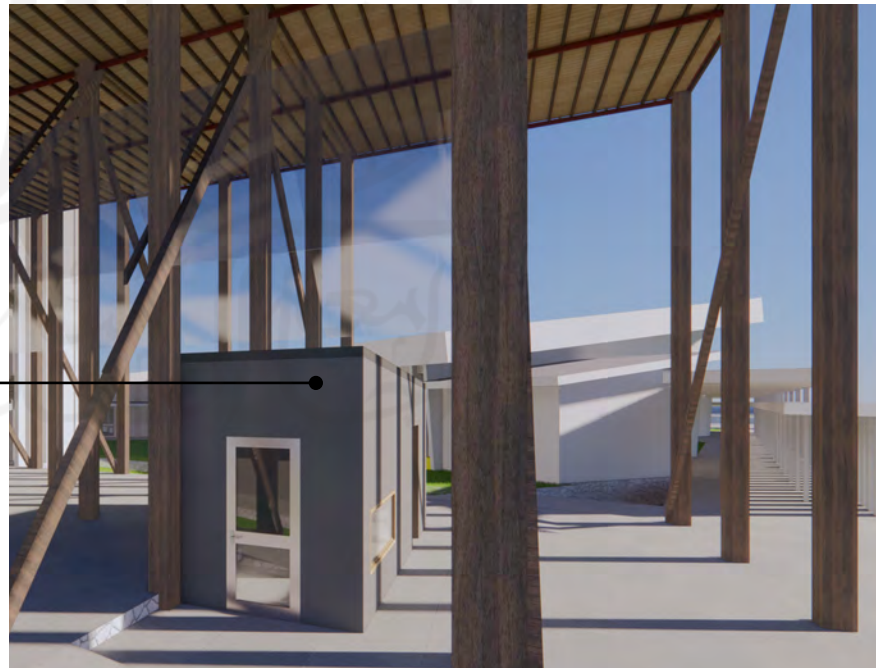
Loker baru diperuntukan bagi pengunjung yang datang dari akses sungai dengan asumsi perbandingan pengunjung yang datang dari jalur darat dan jalur sungai adalah 1:5, maka kapasitas ruang loker baru menyesuaikan dengan perbandingan tersebut.



Denah Baru Kafe



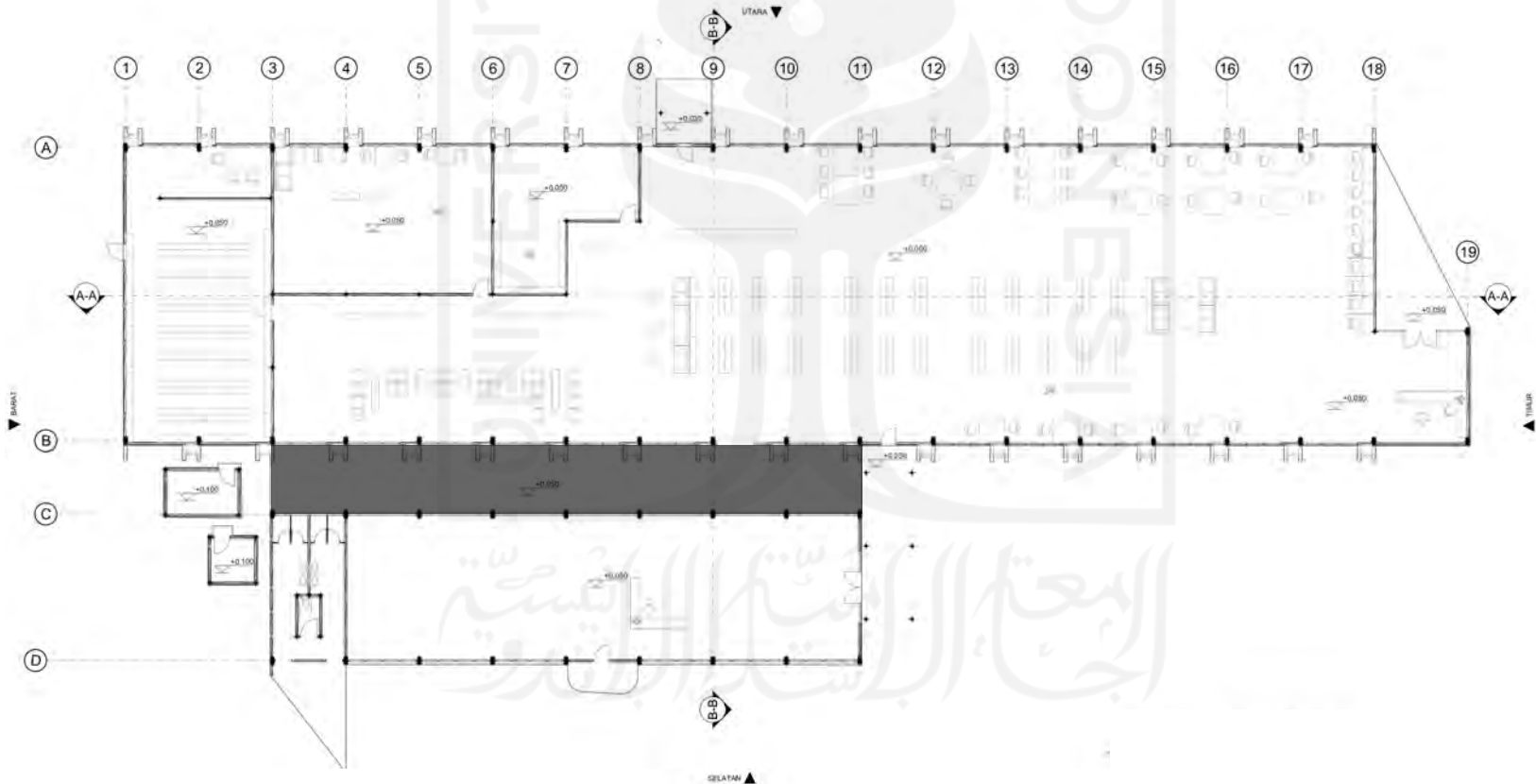
Lobi dan ruang loker harus berupa kubikal kecil didalam kolong rumah betang dengan pertimbangan proteksi akan tempias air hujan mengingat kolong rumah betang memiliki tinggi 9,6 meter



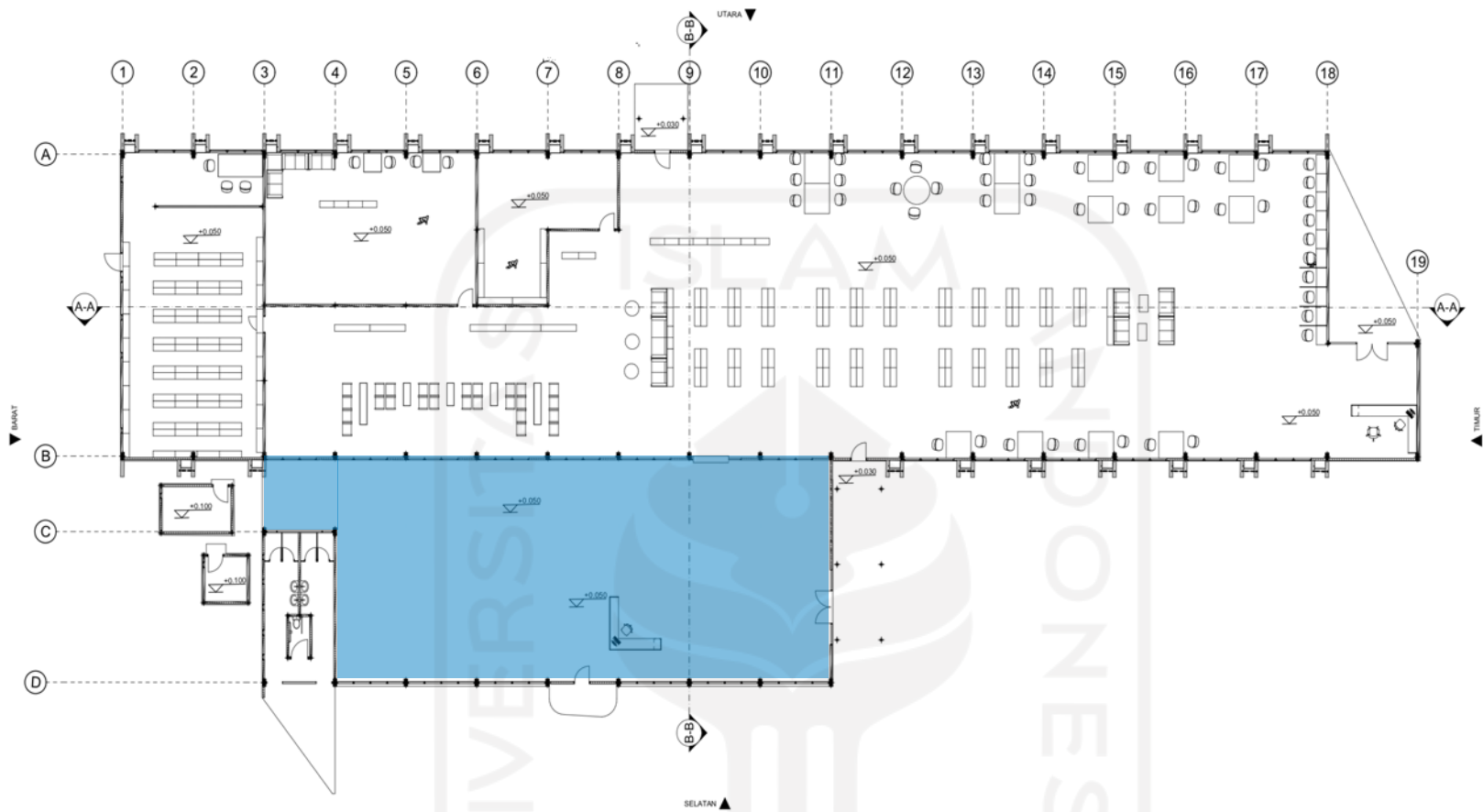
Integrasi antara Perpustakaan Anak dan Perpustakaan Umum

Pada rancangan awal terdapat ruang pemisah antara perpustakaan anak dan perpustakaan umum (area merah) yang merupakan strategi untuk mengantisipasi apabila perpustakaan anak terlalu bising sehingga mengganggu pemustaka yang berada di perpustakaan umum. Namun strategi pemisahan ini bukanlah satu-satunya solusi, terdapat solusi lain yaitu tanpa pemisahan gubahan dan menggunakan dinding dengan tingkat insulasi suara yang tinggi.

Denah Awal Perpustakaan Umum & Perpustakaan Anak

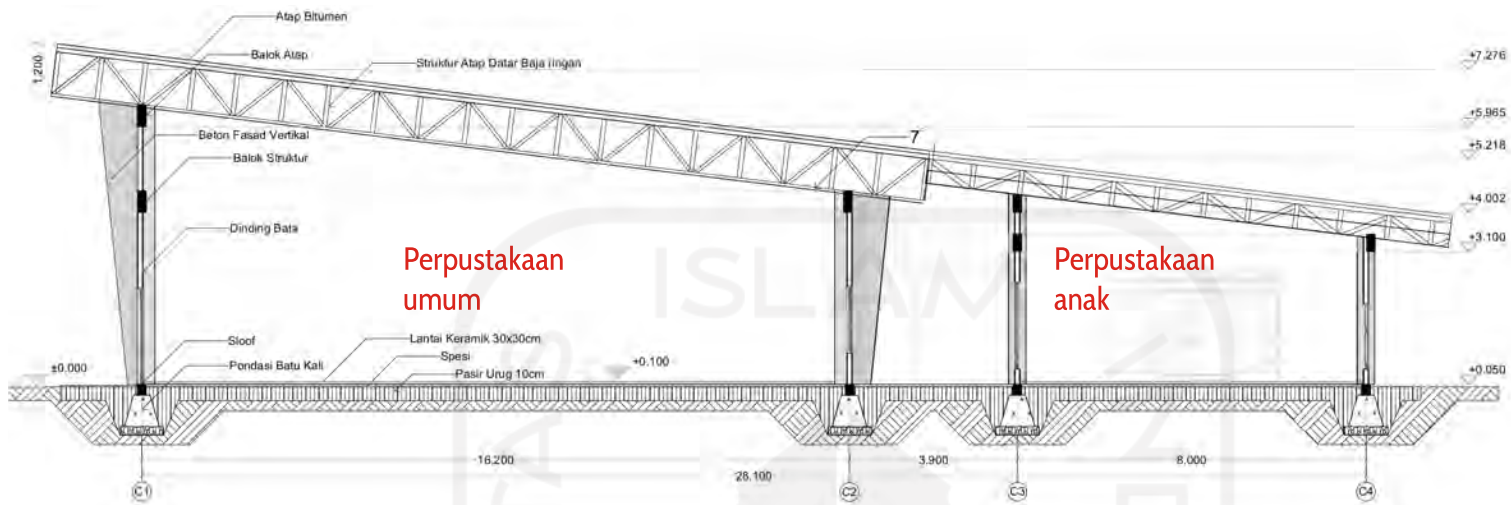


Denah Baru Perpustakaan Umum & Perpustakaan Anak

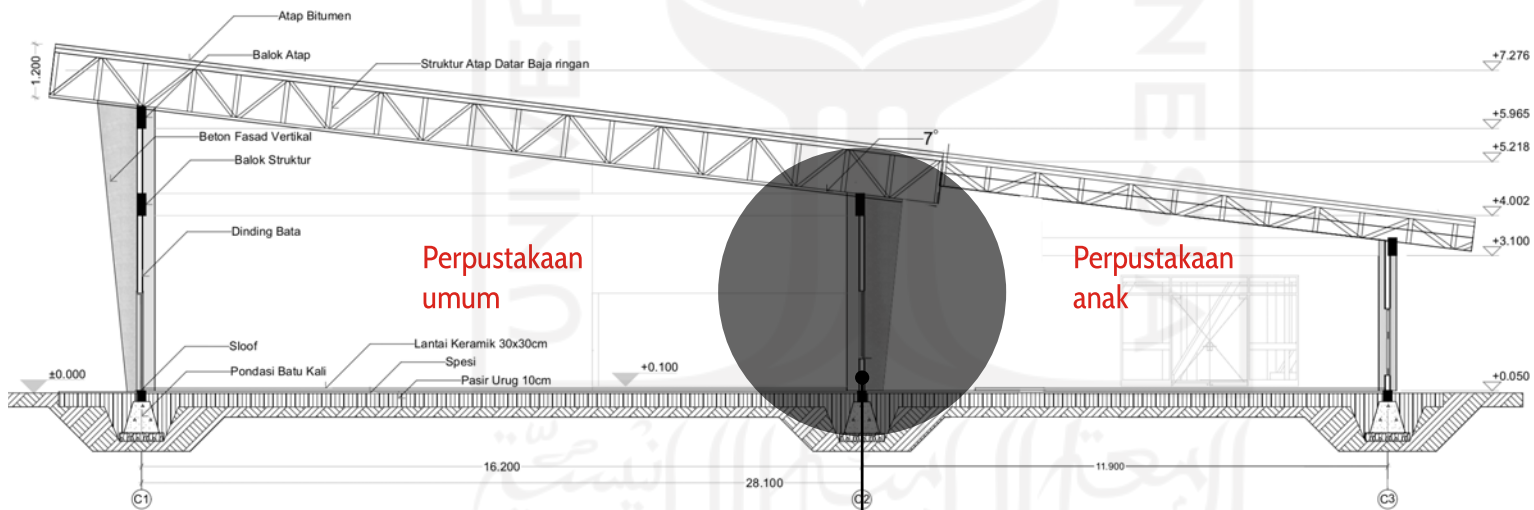


Merespon potensi kebisingan yang muncul pada ruang perpustakaan anak dengan menggunakan dinding dengan tingkat insulasi suara yang tinggi memiliki banyak keuntungan, diantaranya adalah hemat kolom dan pondasi, ruang yang lebih luas (awalnya 256m² menjadi 348m²) serta memungkinkan anak dapat diawasi orang tuanya secara visual sambil membaca buku di area perpustakaan umum.

Potongan B-B Rancangan Awal

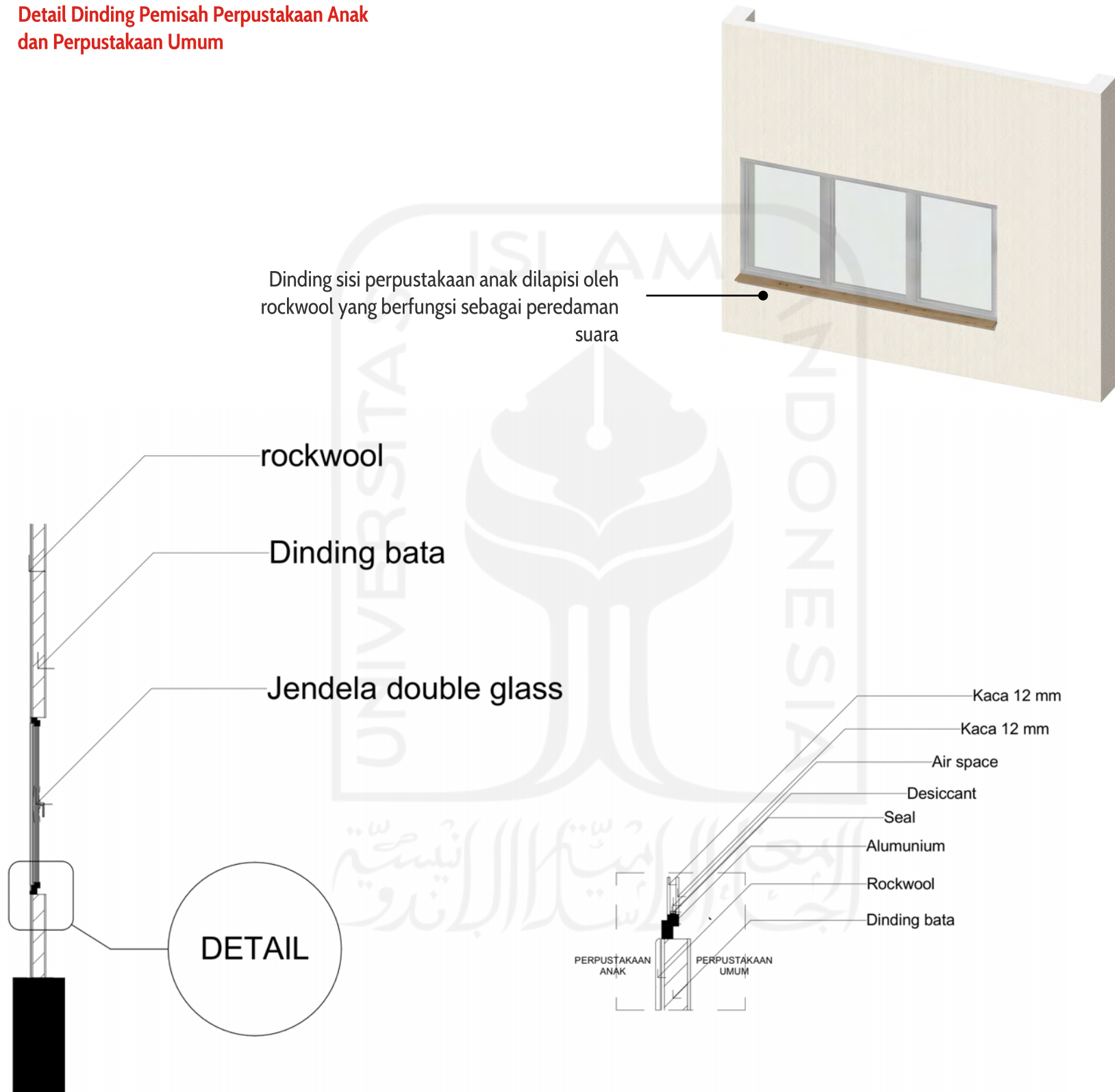


Potongan B-B Baru



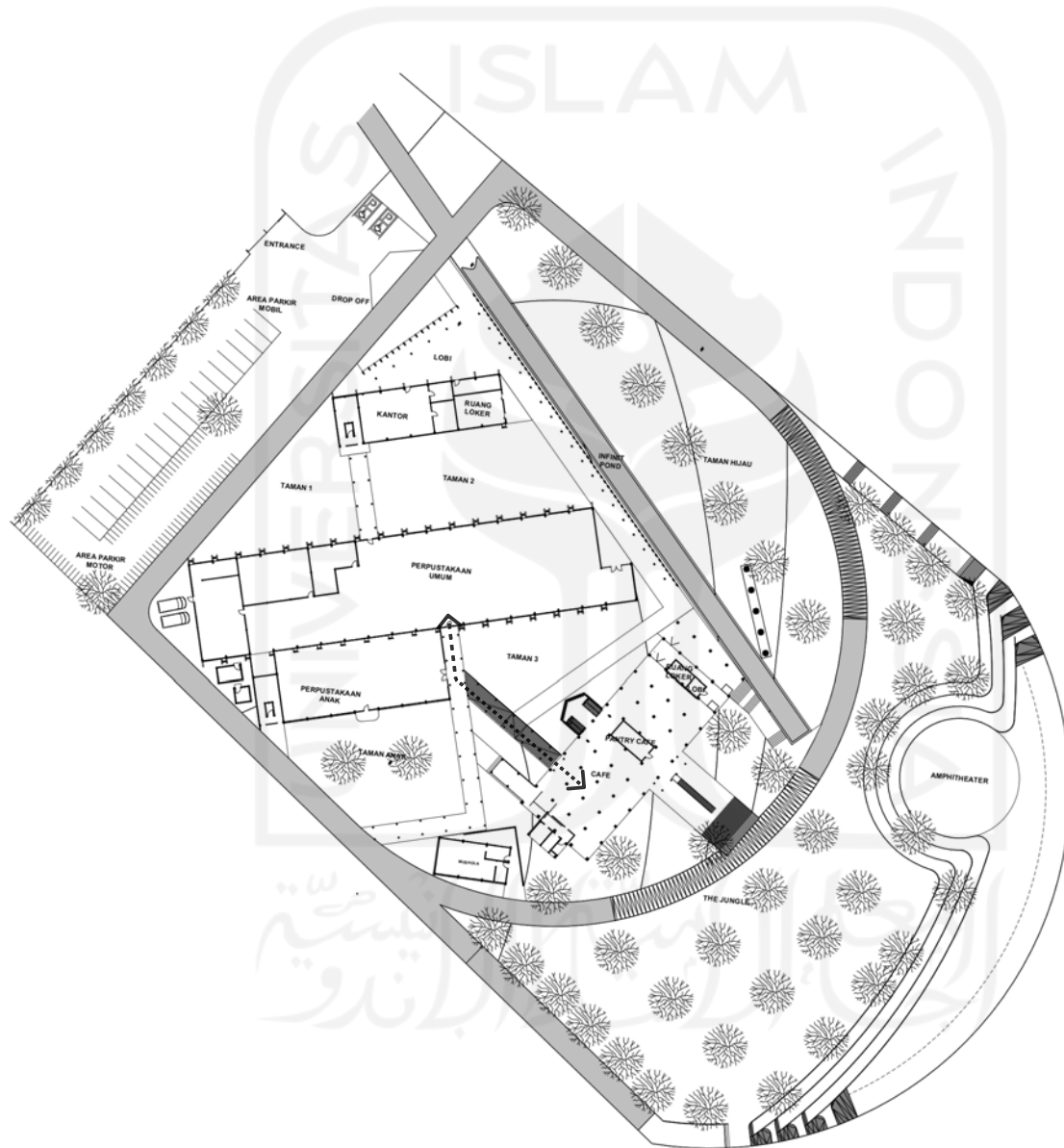
Dinding pemisah antara perpustakaan anak dan perpustakaan umum yang diharuskan memiliki tingkat insulasi suara yang tinggi.

Detail Dinding Pemisah Perpustakaan Anak dan Perpustakaan Umum



Penguatan Integrasi ruang antara Kafe dan Perpustakaan Umum

Agar kafe lebih dapat mendukung fungsi perpustakaan maka perlu penguatan hubungan ruang dengan perpustakaan, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membuat satu lorong yang memiliki naungan (area biru) yang memang dikhususkan sebagai penghubung antara kedua ruang



Sebelum evaluasi tidak ada lorong bernaungan yang dikhususkan untuk menghubungkan antara kafe dan gedung perpustakaan.



Pasca evaluasi terdapat satu lorong bernaungan yang memang berfungsi sebagai penghubung antara kafe dan gedung perpustakaan sebagai upaya integrasi antar ruang yang lebih kuat.



Respon Tempias Air Hujan pada Kafe (Kolong Rumah Betang)

Kolong rumah betang memiliki tinggi 9,6 meter yang difungsikan sebagai kafe memiliki konsekuensi berupa tempias air hujan. Solusi pada rancangan awal adalah dengan mengandalkan elemen furnitur berupa meja yang memiliki payung seperti visualisasi di bawah. Solusi ini efektif namun mengurangi peran arsitek dalam merancang bangunan, maka dari itu perlu elemen yang dirancang khusus oleh arsitek untuk merespon tempias ini dengan kriteria desain ; tidak banyak mempengaruhi bentuk panggung rumah betang.



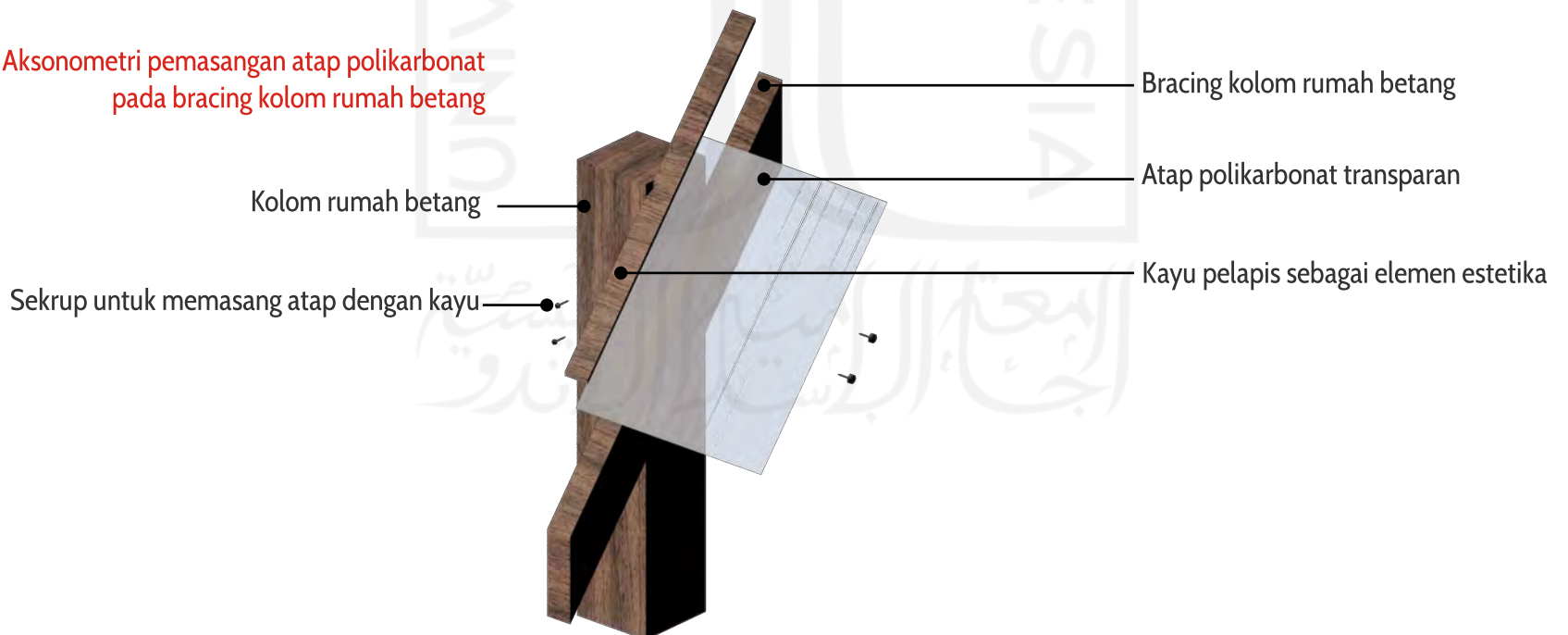
Penambahan atap polikarbonat pada bracing kolom rumah betang

Dalam konteks rancangan perpustakaan ini, respon pada tempias air hujan sifatnya adalah mengurangi dampaknya terhadap pengunjung kafe. Penggunaan atap polikarbonat yang transparan dimaksudkan agar elemen tambahan ini tidak banyak mempengaruhi bentuk kolom rumah betang.

Pasca evaluasi terdapat penambahan elemen berupa atap polikarbonat transparan dengan tujuan mengurangi dampak tempias air hujan



Aksonometri pemasangan atap polikarbonat pada bracing kolom rumah betang



Daftar Pustaka

Kajian Perancangan

Gehl, Jan. (2010). *Cities for People*. Washington, Amerika Serikat : IslandPress

Adhiyaksa, Rhangga. (2020). *Kajian Elemen Citra Kota pada Kawasan Simpang Lima Semarang*. 9(1)

Kajian Perpustakaan

Kelas Menulis Pustakawan. (2019). *Literasi dan Pustakawan Era 4.0*.

Friantary, Heny. (2018). *Budaya Membaca Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Hidup Masyarakat*. 1(1)

Jendela Kebudayaan dan Pendidikan. (2016). *Gerakan Literasi untuk Tumbuhkan Budaya Literasi*. 4

Standar Ruang

Neufert, Ernst. (1998). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga

Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga

Neufert, Ernst. (2004). *Data Arsitek Jilid 3*. Jakarta : Erlangga

Kajian Rumah Betang & Masyarakat Dayak

Sjamsuddin, Helius. (2014). *Temenggung dan Pegustian*. Yogyakarta, DIY : Ombak

Hartatik. (2017). *Jejak budaya Dayak Meratus dalam perspektif etnoreligi*. Yogyakarta, DIY : Ombak

Magenda, Yoris. (2020). *Arsitektur Radakng*. Jakarta Barat, DKI Jakarta : Omah Library

Porda, Herry N.P. dkk. (2017). *The lost city menelusuri jejak Nyai Undang dari Kuta Bataguh dalam memori suku Dayak Ngaju*. Yogyakarta, DIY : Ombak

Alexander, Jennifer. dkk. (2006). *Inside Austronesian House*. Canberra, Australia : ANU E Press

Nursalim, Yusnadi. (Unpublished Journal). *Membaca Arsitektur Dayak pada Gedung DPRD Kabupaten Murung Raya*.

Johansen, Poltak. (2014). *Arsitektur rumah Radakng kampung Sahapm*, 6(3). doi :

Widjaja, Marselina Utami. (2016). *Makna simbolik pada rumah betang Toyoi suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah*.

Hamidah, Noor. (tahun tidak tertera), *Studi arsitektur rumah betang di Kalimantan Tengah*.

Angkasa, Zuber. (2017). *Penerapan Konsep Arsitektur Rumah Panggung di Lingkungan Perkotaan*, 1(2)

Sangalang, Indrabakti. dkk. (tahun tidak tertera). *Understanding Space Based on the Symbol of Batang Garing on Dayak Ngaju House*, 3.1 (15)

Lampiran

1. Hasil Cek Plagiasi
2. APREB
3. Foto Maket



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1878938162/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2022

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Yusnaidi Nursalim
Nomor Mahasiswa : 16512161
Pembimbing : Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ ARSITEKTUR
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Perpustakaan Umum dengan Adaptasi dan Transformasi Arsitektur Dayak di Puruk Cahu

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **1 (Satu) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/5/2022

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

BETANG KATAWAN

Perancangan Perpustakaan Umum dengan Adaptasi dan Transformasi Arsitektur Dayak di Puruk Cahu

Betang Katawan merupakan sebuah perpustakaan umum milik pemerintah kabupaten Murang Raya yang berada di ujung jalan Jendral Sudirman. Lokasi strategis yang memang telah dipersiapkan oleh Pemda. Lokasi perancangan berdekatan langsung dengan sungai Barito, sangat berkesan ketiga di Indonesia yang merupakan jalur air utama kota serta berada persis di samping jembatan Merdeka Murang Raya yang merupakan gerbang darat kota.

Proyek ini merupakan salah satu program pempercantik kota yang berupa proyek multibayar selama tahun 2020-2023 dengan anggaran 49 milyar rupiah pertahunnya. Terdapat tiga gagasan dari pemerintah akan proyek ini, yaitu menjadi ikon kota Puruk Cahu, berfungsi sebagai landmark wisata serta menjadi wisata yang dapat menjadi modal LDMK lokal.



Lokasi & Tapak



Puruk Cahu merupakanibu kota kabupaten yang bernama Murang Raya, Kalimantan Tengah. Kabupaten ini dapat digolongkan sebagai kabupaten baru yang baru merupakan hasil pemekaran dari tahun 2002. Kabupaten ini memiliki luas 127 juta hektar dengan 10 kabupaten dan 10 desa dengan kepadatan penduduk yang tergolong rendah yaitu 4,3 jiwa per kilometer persegi.



kabupaten Murang Raya

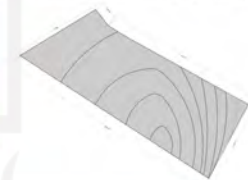


Kawasan kota Puruk Cahu



Kawasan Tapak Proyek

Total luas tapak yang disediakan pemda adalah seluas 27.200m²/ha



Landasan Proyek

Berdasarkan pernyataan Bupati Murang Raya, ada 3 gagasan pada proyek ini yang harus benar-benar diperhatikan, menjadi ikon kota, serta menjadi wisata yang dapat memajukan LDMK, sehingga ruang publik ini merupakan atraksi dan daya tarik yang dapat dikunjung, yaitu konsep landmark wisata seperti ini yang diharapkan serta bisa jadi seperti apa yang diinginkan.

Dengan kemampuan yang diberikan pada perancangan 1000 m² awal yang memberikan perantara berwujud untuk mengaktifkan aplikasi berwujud ke internet. Berwujudnya bisa dalam menggunakan perancangan kota yaitu SACA ini diperlukan.



Fokus Perancangan



Tujuan Perancangan

Konsep perancangan proyek ini berlandaskan pada tiga gagasan dari pemerintah daerah Puruk Cahu. Terdapat tiga tujuan dari proyek ini.

Tujuan pertama, menjadikan perpustakaan sebagai ikon kota Puruk Cahu yang memiliki kriteria bangunan harus mudah dibedakan dan mudah diingat. Kriteria ini dapat dicapai dengan mengaitkan bangunan dengan konteksnya, semakin banyak konteks yang diambil maka secara teori semakin unik bangunan yang terbentuk, pada kasus ini konteks yang digunakan adalah konteks tapak (potensi kawasan, orientasi, sudut pandang, dan lainnya) dan konteks budaya (mencari makna rumah Betang berdasarkan sejarah, tradisi dan budaya masyarakat Dayak sehingga dapat di transformasikan ke dalam bangunan).

1. MENJADI ICON KOTA PURUK CAHU
2. MENJADI LANDMARK WISATA
3. MENJADI WISATA YANG DAPAT MEMAJUKAN LDMK

Tujuan kedua adalah menjadikan perpustakaan ini berhasil, dalam artian masyarakat berminat untuk mengunjungi perpustakaan dengan harapan akan meningkatkan tingkat literasi di Kabupaten Murang Raya, khususnya kota Puruk Cahu yang memiliki kriteria bangunan yang pertama bangunan dapat menarik pengunjung untuk mulai berkunjung (kunjungan pertama), kriteria kedua adalah bagaimana membuat pengunjung mau kembali berkunjung, yaitu dengan strategi variasi ruang.

Tujuan yang ketiga adalah menjadi wisata sungai yang dapat diartikan sungai menjadi komponen penting untuk suatu ruang yang banyak dikunjungi oleh masyarakat, tujuan yang ketiga ini dapat menjadi salah satu dari variasi ruang yang ingin dicapai pada tujuan poin kedua.

Potensi sudut pandang ke arah bangunan



Sisi bangunan yang terlihat dari sudut pandang 1 berpotensi menjadi **city gate** dikarenakan jalan yang melengkung, sudut pandang pengguna jalan dapat ditarik lurus, garis inlah yang menjadi acuannya. Dengan mengacu data kajian sebelumnya bahwa sudut pandang efektif manusia adalah 3-5 derajat dan jarak maksimal manusia dapat mengidentifikasi sebuah objek adalah 100 meter.

Sudut pandang 2 dan 3 berhadapan dengan kecepatan pengguna, pada sisi kiri bangunan akan dilihat oleh masyarakat dengan kecepatan yang beragam, yaitu pengendara kendaraan yang melalui jembatan dengan kecepatan 20 - 80 km/jam, orang yang sedang memarkirkan kendaraannya dengan kecepatan 10-20 km/jam serta pejalan kaki menuju gerbang bangunan dengan kecepatan 3-5 km/jam.

Titik sudut pandang 3 satu-satunya yang dapat melihat bangunan secara tegak lurus, hal ini dapat dimanfaatkan untuk menampilkan kesan dramatis dan mewah, kesan ini didukung oleh elevasi kontur yang perlahan naik. Kekurangan dari titik ini adalah masyarakat yang mendapatkan sudut pandang ini hanyalah mereka yang menggunakan transportasi sungai.



Tujuan Rancangan 1 : Menjadi Ikon Kota Puruk Cahu

Dalam mencapai tujuan ini, terdapat 3 sudut pandang orang yang akan melihat ke arah bangunan, bentuk bangunan berlandaskan hasil analisis sudut pandang pada bab sebelumnya

Tujuan rancangan pertama ini juga sekaligus sebagai pendukung tujuan selanjutnya, yaitu membuat orang tertarik untuk mengunjungi perpustakaan ini untuk pertama kalinya.

Sudut Pandang 1 : City Gate

City Gate terbentuk antara rumah Betang dan Transformasi Hampatang yang terbentuk dari refleksi tiang-tiang rumah betang.

Alur City Gate berupa infinity pond yang secara sudut pandang mata manusia tembus ke sungai, seakan akan menjadi penghubung yang kuat antara daratan dan sungai.

Sudut Pandang 2 : Sigh in Speed

Berdasarkan hasil analisis pengelihatn manusia dalam kecepatan, terdapat satu prinsip yang harus dipegang, yaitu orang yang melihat ke arah bangunan dengan kecepatan kendaraan perlu waktu untuk memproses bentuk apa yang ingin ditampilkan kepada mereka, terdapat dua cara, yaitu antara repetisi dan menerus.

Pada bagian ini memberikan keduanya, repetisi dari elemen vertikal berulang yang diawali atau diakhiri oleh rumah tiang rumah betang dan hampatang (tergantung arah pengendara). Disisi lain juga terdapat komponen horizontal (lis atap) yang menerus sebagai penyeimbang elemen vertikal yang sudah kuat.

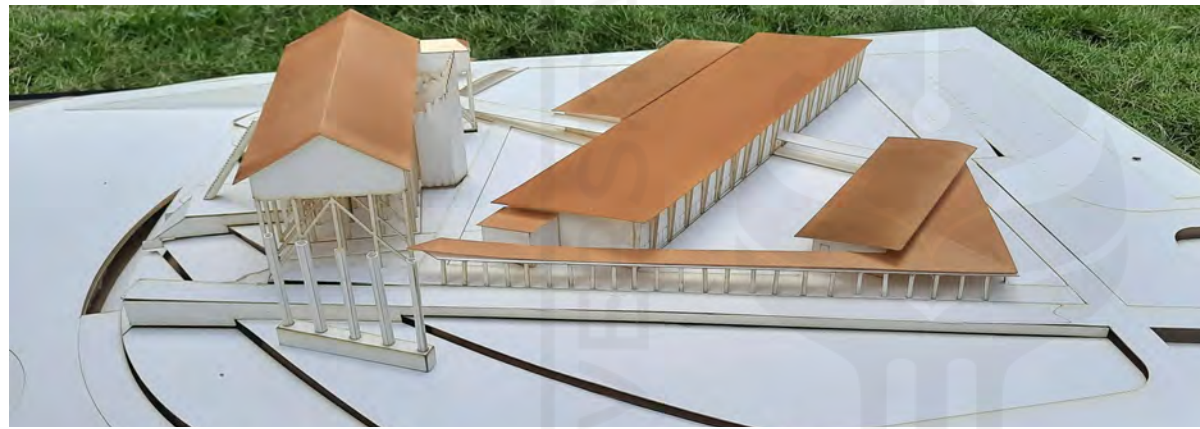
Sudut Pandang 3 : The Monumental

Ketinggian panggung yang mencapai 9,6 meter memberikan kesan monumental pada bangunan, ditambah lagi terdapat hejan, tangga portabel yang terbentuk dari batang kayu utuh. Kesan monumental dan simetris ini hanya dapat dirasakan saat pengunjung berada di taman serta orang yang lewat atau datang dari jalur sungai.



Foto Maket







UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

