

PERPUSTAKAAN ANAK dan REMAJA DI YOGYAKARTA

Dian Gloria Estifani Simamora¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl.Babarsari No.44, Yogyakarta

Email : gloria.estifani@gmail.com

ABSTRAK : Bagi semua negara yang ada di dunia meyakini bahwa bangsa-nya akan maju jika memiliki generasi penerus bangsa yang berkualitas. Dalam menciptakan generasi penerus yang berkualitas bukanlah perkara mudah dan instan. Pemerintah dalam bidang pendidikan harus memiliki strategi serta fasilitas yang memadai untuk membantu mencapai tujuan tersebut. Salah satunya adalah dengan meningkatkan minat baca anak-anak dan remaja dari sejak dini. Dengan banyak membaca, wawasan serta cara pandang generasi penerus ini semakin luas. Berdasarkan catatan UNDP tahun 2015 menyatakan bahwa *Human Development Index* Indonesia tahun 2014 berada pada tingkat 110 dari 118 negara. Sudah sewajarnya pemerintah meningkatkan kewaspadaan terhadap peringkat ini dengan memperbaiki kualitas di sektor pendidikan. Menyediakan fasilitas publik berupa Perpustakaan Anak dan Remaja menjadi salah satu cara, mengingat Indonesia baru memiliki 1 perpustakaan khusus anak di ibukota Jakarta.

Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta merupakan bentuk inovasi pelayanan edukasi publik serta meningkatkan citra Provinsi Yogyakarta sebagai kota pelajar Indonesia. Perpustakaan ini menyeimbangkan antara konsep belajar kognitif (kecerdasan akademik), psikomotorik (keaktifan) dan afektif (sikap, perilaku) sehingga anak dan remaja tidak hanya berkualitas di 1 bidang saja. Masyarakat Yogyakarta dewasa ini disebut sebagai masyarakat urban dimana memiliki gaya hidup yang modern. Masyarakat lebih memilih berwisata ke *shopping center*, pelajar lebih memilih *cafe* dan *fast food restaurant* sebagai tempat mengerjakan tugas atau sekedar *hangout*.

Konsep perpustakaan yang menjadi sarana edukasi untuk menumbuhkan minat baca serta sarana rekreasi sebagai *3rd place* bagi keluarga untuk beraktivitas diluar rumah menjadi solusi yang tepat. Berbagai kegiatan non-akademik seperti berkesenian, berkebun, bertani dan lainnya dihadirkan. Melalui pendekatan terhadap psikologis anak dan remaja serta kognisi spasial manusia yang menitikberatkan pada aspek aksesibilitas pengolahan sirkulasi luar dan dalam bangunan dapat menciptakan ruang-ruang yang menarik namun tetap aman dan layak bagi semua kalangan anak. Diharapkan melalui perancangan Perpustakaan Anak dan Remaja yang demikian dapat meningkatkan *Human Development Index* Indonesia dimasa mendatang serta mneghasilkan generasi penerus bangsa yang semakin berkualitas.

Kata kunci : anak, remaja, perpustakaan, edukasi, rekreasi, sirkulasi, psikologi anak, kognisi spasial

¹ Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENDAHULUAN

Latar Belakang Pengadaan Proyek

Sebuah laporan dari *United Nations Development Program* (UNDP) tahun 2015 menyatakan bahwa *Human Development Index* (HDI) Indonesia pada tahun 2014 berada pada tingkat 110 dari 188 negara dengan index 0.684. Antara tahun 1980 sampai 2014, HDI Indonesia meningkat dari 0.474 sampai 0.684. Peningkatan sebesar 44.3% ini jika direrata setiap tahun hanya naik sebesar 1.08% saja². Pada kenyataannya potensi yang dimiliki bangsa ini sangat besar mulai dari suku, budaya, dan alam yang beraneka ragam menjadikan Indonesia unggul dalam hal kuantitas. Namun aspek kuantitas tersebut tidak diimbangi dengan aspek kualitas sumber daya manusianya (SDM). Penyebabnya adalah kualitas pendidikan yang belum maksimal dan tergolong rendah, sehingga pemerintah seharusnya memberikan perhatian khusus terhadap pengembangan dan perbaikan kualitas di sektor pendidikan.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia tak lepas dari beberapa faktor yaitu (1) **dominasi penduduk miskin** : Indonesia yang merupakan negara berkembang dimana perbandingan penduduk ekonomi bawah lebih banyak dari pada penduduk ekonomi menengah sampai ekonomi atas. Akibatnya tentu masyarakat ekonomi bawah tidak mampu memfasilitasi anak-anaknya dalam hal pendidikan (tidak/putus sekolah, tidak mampu membeli buku dll). (2) **budaya lisan yang diturunkan dari nenek**

moyang : kebiasaan tutur ini membuat masyarakat malas untuk belajar membaca sehingga angka buta huruf di Indonesia masih cukup tinggi. Pemerintah juga membuat payung hukum untuk menunjukkan keseriusan dalam meningkatkan minat baca, seperti yang tertuang dalam UU.No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Pencanangan Gerakan Membaca Nasional³. Menurut Frans M.Parera, kebijakan pembinaan minat baca masyarakat diarahkan melalui lima jalur, yaitu : (1) Pembinaan melalui jalur rumah tangga dan keluarga (2) Pembinaan melalui jalur masyarakat dan lingkungan (luar sekolah) (3) Pembinaan melalui jalur pendidikan (sekolah) (4) Pembinaan melalui jalur instansional (perkantoran) dan (5) Pembinaan melalui jalur instansi secara fungsional (perpustakaan nasional, perpustakaan provinsi dan perpustakaan kabupaten/kota)⁴.



Gambar 1. Peta Persebaran Lokasi Kota Yogyakarta

Sumber : Google Earth

Kota Yogyakarta sendiri terkenal dengan citra “Kota Pendidikan Berkualitas”-nya di Indonesia. Dalam Peraturan Daerah Kota Yogyakarta No.2 Tahun 2010 tentang RTRW Kota Yogyakarta pasal 4 menjelaskan visi dimana Pembangunan kota diarahkan dengan visi, yaitu menjadikan daerah sebagai kota pendidikan berkualitas, pariwisata berbasis budaya dan pusat pelayanan jasa yang berwawasan lingkungan dan didukung dengan

² Human Development Report. 2015. *Briefing note for countries on the 2015 Human Development Report*, http://hdr.undp.org/sites/all/themes/hdr_theme/country-notes/IDN.pdf

³ Khotijah Kamsul, *Strategi Pengembangan Minat dan Gemar Membaca*.

⁴Skripsi Cornelius Ardiyanto Wibowo.2014. *Perpustakaan Anak di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. hal 4.

salah satu misi (pasal 5, point b yaitu : mempertahankan predikat daerah sebagai kota pendidikan dengan pengembangan kawasan fasilitas pelayanan umum. Kota Yogyakarta sendiri memiliki lima perpustakaan daerah yang terbuka untuk publik dan hanya dua perpustakaan yang memiliki layanan ruang khusus anak yaitu di perpustakaan kota Jl.Suroto Kotabaru dan di perpustakaan Grhatama Pustaka di Jl.Janti. Terdapat layanan ruang khusus anak di perpustakaan kota Jl.Suroto seluas 25 m² namun, tergolong tidak memadai karena tercatat ada 2.665 (19,19% dari jumlah keseluruhan) anak yang terdaftar sebagai anggota perpustakaan kota, selain itu ragam koleksi pustaka dan fasilitas khusus anak dirasa sangat kurang.

Tabel 1. Data Statistik Anggota Perpustakaan Kota Tahun 2012

Kategori Anggota	Jumlah Anggota	Prosentasi (%)
Mahasiswa	6.931	49.89
Masyarakat Umum	2.775	19.97
PNS	103	0.74
Siswa SLTA	1074	7.73
Siswa SMP	344	2.48
Siswa TK-SD, Batita	2.662	19.17
Jumlah	13.891	100

Sumber : Skripsi Rohana Veramyta, Perpustakaan Anak, 2009.hlm.5

Istilah “kekinian” yang sedang populer saat ini tak lepas dari gaya hidup kaum urban yang mengikuti perkembangan jaman. Istilah inilah yang menjadi faktor utama kaum urban menjadi semakin konsumtif didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Gaya hidup ini telah merasuki segala aspek kehidupan manusia. Salah satu contoh di Jakarta, saat ini banyak bermunculan tempat-tempat hiburan dengan konsep “one stop point” berupa pusat perbelanjaan/mall, dimana tempat

ini menjadi *meeting point* bagi seluruh anggota keluarga setelah seharian beraktivitas dan hendak pulang bersama. Sebut saja FX Sudirman di bilangan Sudirman Jakarta Pusat sebuah *shopping center* yang merupakan *one stop point for urban family*. Tempat ini sudah dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang dapat dimanfaatkan bagi seluruh anggota keluarga seperti *meeting hall*, retail office, cafe, supermarket, *fitness center*, taman bermain, *student lounge*, restoran dan berbagai fasilitas keluarga lainnya. Jika anak-anak sejak kecil sudah diajarkan untuk berada di mall setelah pulang sekolah, ini akan berdampak pada kebiasaan anak kedepannya. *Mall as a 3rd place* bagi mereka setelah rumah dan sekolah.

Berkaitan dengan pentingnya keberadaan *3rd place* dalam sebuah lingkungan urban yang biasanya berupa *open space* atau ruang terbuka hijau, pengembangan kota Yogyakarta sendiri belum mementingkan dan mengarah ke hal tersebut. Jika dilihat pesatnya pembangunan dan pertambahan jumlah mall dalam kurun waktu 5 tahun ini, tidak dapat dipungkiri bahwa *mall as a 3rd place* bagi masyarakat kota ini. Melihat kondisi saat ini di Yogyakarta, pelajar (dari SD sampai Perguruan Tinggi) lebih memilih cafe dan mall sebagai tempat belajar dan berdiskusi. Namun, bukan hal yang mustahil perpustakaan jika dirancang modern layaknya pusat perbelanjaan mampu menjelma menjadi *one stop point* dan *3rd place* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan anak-anak namun orangtua sebagai pendamping pula. Perpustakaan di Yogyakarta sendiri kurang populer di kalangan keluarga kemungkinan disebabkan oleh fasilitas yang kurang memadai, lokasi kurang strategis serta kriteria yang dianggap sesuai dengan keinginan dan kenyamanan anak-anak dan orang tua dimasa sekarang. Perpustakaan pun butuh bertransformasi dan berevolusi untuk tetap eksis mengikuti perkembangan jaman.

Latar Belakang Permasalahan

Pada bulan Maret 2015 tercatat jumlah penduduk miskin (penduduk dengan pengeluaran per kapita per bulan di bawah Garis Kemiskinan) di Indonesia mencapai 28,59 juta orang (11,22 persen), bertambah sebesar 0,86 juta orang dibandingkan dengan kondisi September 2014 yang sebesar 27,73 juta orang (10,96 persen)⁵. Terlepas dari isu kemiskinan, terdapat isu ‘kekinian’ yang membuat masyarakat tidak biasa membaca dan lebih memilih menghabiskan uang serta waktunya di pusat perbelanjaan. Terlepas dari isu kemiskinan, terdapat isu ‘kekinian’ yang membuat masyarakat tidak biasa membaca dan lebih memilih menghabiskan uang serta waktunya di pusat perbelanjaan. Gaya hidup yang ‘*jetset* dan *urban*’ menjadi salah satu faktor tingginya angka konsumsi masyarakat. Seperti yang sudah di paparkan pada latar belakang pengadaan proyek dimana orang tua lebih giat membawa anak-anaknya ke mall dari pada perpustakaan. Orang tua lebih suka mengurung anak-anaknya di rumah bersama *gadget* mahal super lengkap dari pada membawa anak bermain ke luar rumah. Ajaran yang demikian akan menjadi kebiasaan sang anak sampai mereka beranjak dewasa, padahal telah disampaikan pada paragraf sebelumnya bahwa masa anak-anak adalah masa yang paling baik untuk tumbuh kembang otak mereka.

Melihat isu-isu yang telah dipaparkan maka sebuah Perpustakaan khusus Anak perlu diadakan dalam usaha penumbuhan minat baca dan belajar

informal yang berdampak positif terhadap perkembangan sensorik, motorik dan kognitif anak, yang ramah dan terbuka bagi segala kalangan serta menjadi sebuah *meeting point* bagi keluarga maupun teman layaknya esensi sebuah mall. Permasalahan yang dihadapi Perpustakaan yang sudah ada di Yogyakarta bila disimpulkan adalah : (1) area anak yang sangat minim dan jauh dari standar-standar keamanan dan kenyamanan bagi anak dan orang tua sebagai pendamping (2) anggapan di masyarakat bahwa ‘perpustakaan adalah tempat yang membosankan’ (3) perpustakaan belum ramah terhadap penyandang disabilitas.

Menitikberatkan perancangan bangunan pada bidang aksesibilitas, kriteria perpustakaan yang baik untuk anak dapat terpenuhi. Melalui pengolahan sirkulasi yang aman, nyaman, sehat dan sesuai dengan standar yang berlaku akan mampu mengubah persepsi orang tua terhadap perpustakaan anak nantinya. Sirkulasi yang dirancang dengan dinamis akan mampu mengubah citra perpustakaan yang ‘membosankan’ menjadi perpustakaan yang ‘mengasyikkan dan menyegarkan’. Selain itu, bangunan perpustakaan juga harus mudah dikenali. Melalui pengolahan sirkulasi yang dinamis dan baik tersebut mampu menjadikan sebuah bangunan perpustakaan yang *eye catching* walaupun orang-orang hanya sekedar lewat didepannya dan mampu menarik orang yang awalnya ‘hanya sekedar lewat’ untuk berkunjung.

Teori *Circulation: Movement Through Space* oleh Francis.D.K.Ching dalam bukunya *Architecture :Form, Space and Order* dianggap tepat untuk membantu penulis menganalisis sirkulasi yang menganalisis tentang elemen *approach, entrance, configuration of the path, path-space relationship* dan *form of the*

⁵ <http://bps.go.id/brs/view/1158/>

circulation space. Mengingat bahwa pengguna utama bangunan Perpustakaan ini adalah anak, maka perlunya integrasi dan kesesuaian yang kuat antara sirkulasi yang dirancang dengan perilaku psikologis anak. Terlebih lagi karakter tiap anak jelas berbeda-beda, sehingga sirkulasi yang hendak direncanakan seyogyanya aman, nyaman dan sehat bagi anak-anak sebagai pengguna utama. Oleh karena itu, metode pendekatan psikologis anak dan remaja yang penulis gunakan untuk menganalisis karakter anak ini adalah Psikologi Kognitif Anak dan Remaja, dimana point yang akan digunakan dalam menganalisis mengenai perkembangan psikologi kognitif anak dan remaja pada setiap kelompok umur dan menggabungkannya dengan *spatial cognition* yang biasa digunakan dalam menganalisis sirkulasi pada bangunan berdasarkan karakter pelaku kegiatan secara umum. Hasil analisis nantinya akan digunakan sebagai dasar penyusunan konsep desain tampilan bangunan, sirkulasi ruang luar dan ruang dalam pada bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta.

Rumusan Permasalahan

Bagaimana landasan konseptual perancangan bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta sebagai:

- (a) sarana edukasi dalam proses menumbuhkan dan meningkatkan minat baca serta fasilitas umum pendidikan bagi anak dari keluarga kurang mampu untuk mendapatkan pendidikan informal.
- (b) sarana rekreasi dalam proses menciptakan *3rd place* bagi keluarga (terutama anak) untuk beraktivitas diluar rumah yang menyenangkan dan menyegarkan namun tetap aman.

Melalui aktivitas pencarian informasi baik secara digital maupun literasi buku yang menitikberatkan pada aspek aksesibilitas melalui pengolahan sirkulasi dengan pendekatan psikologi anak ?

Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Mendeskripsikan landasan konseptual perancangan bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta sebagai sarana edukasi (menumbuhkan minat baca) dan rekreasi (*as a 3rd place*) melalui aktivitas pencarian informasi baik secara digital maupun literasi buku yang menitikberatkan pada aspek aksesibilitas melalui pengolahan sirkulasi dan fasilitas bagi anak penyandang disabilitas menurut standar dan aturan yang berlaku dengan pendekatan psikologi anak dan remaja.

Sasaran

- a. Mewujudkan rancangan bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta yang ramah sehingga mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat baca anak melalui analisis perkembangan psikologis anak.
- b. Mewujudkan rancangan bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta yang menarik/mengundang sehingga mampu menjadi *3rd Place* bagi keluarga terutama anak yang menyenangkan dan menyegarkan melalui analisis perkembangan psikologis anak.
- c. Mewujudkan rancangan bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta dengan penataan sirkulasi yang aman, nyaman, sehat, menarik dan dinamis menurut standar dan aturan yang berlaku.
- d. Mewujudkan rancangan bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja di Yogyakarta yang ramah terhadap pengunjung disabilitas menurut standar dan aturan yang berlaku.

TINJAUAN UMUM WILAYAH

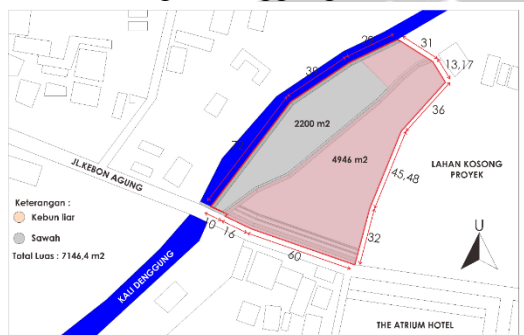
Perpustakaan ini terletak di Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman Provinsi D.I.Yogyakarta tepatnya di Jl.Kebon Agung. Memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

Utara : Permukiman Warga

Timur : Lahan Proyek

Selatan: Jl.Kebon Agung

Barat : Sungai Deggung



Gambar 2. Deliniasi Tapak Perpustakaan Anak dan Remaja

Sumber : Analisis Penulis 2017

Berdasarkan peta dari RDTRK Kec.Mlati, maka peraturan yang berlaku adalah sebagai berikut :

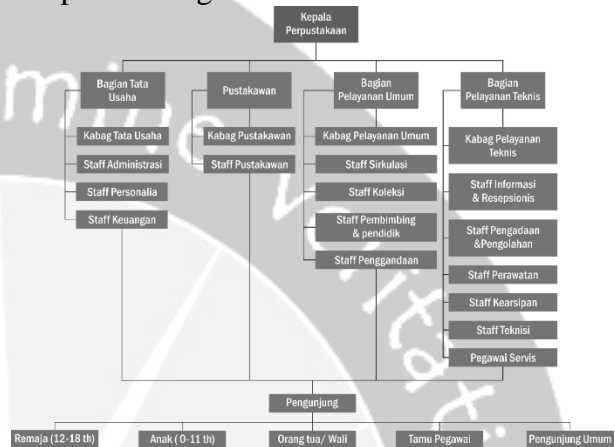
- Rencana Pola Ruang sampai 2028 : Permukiman, Perdagangan dan Jasa
- KDB : 50% - 70%
- KDH : 30 %
- KLB : 2,1
- Tinggi Maksimal Bangunan : 3 lt / 14 m
- Garis Sempadan Bangunan : 6,75 m (pagar) dan 8 m (bangunan)
- Garis Sempadan Sungai : 15 m

ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Analisis Pengguna

Perpustakaan anak dan remaja adalah sebuah fasilitas pendidikan yang mewadahi anak reguler dan anak berkebutuhan khusus (difabel). Perpustakaan lebih jauh tidak hanya

dimanfaatkan oleh anak-anak dalam kota Yogyakarta saja, namun bagi mahasiswa maupun orang tua serta menerima kunjungan wisata edukasi dari berbagai sekolah di Indonesia. Sehingga fungsi perpustakaan ini sendiri tidak hanya gedung koleksi dan sirkulasi buku namun destinasi pariwisata sekolah maupun keluarga.



Bagan 1. Struktur Organisasi Pengguna Perpustakaan Anak dan Remaja

Sumber : Analisis Penulis 2016

Berikut merupakan waktu operasional dari Perpustakaan Anak dan Remaja :

Tabel 2. Jam Operasional Perpustakaan Anak dan Remaja

Hari	Jam
Senin – Kamis (Jam Operasional Sirkulasi Pustaka)	09.00 – 17.00
Jumat (Jam Operasional Sirkulasi Pustaka)	09.00 – 11.30 13.00 – 18.00
Sabtu – Minggu (Jam Operasional Sirkulasi Pustaka)	09.00 – 18.00
Senin – Minggu (Jam Operasional pemanfaatan Area Hotspot)	09.00 – 21.00

Sumber : Analisis Pribadi, 2016

Analisis Kapasitas

Berdasarkan data pengunjung Perpustakaan Anak Cikini-Jakarta Tahun 2016, rerata pengunjung anak setiap harinya adalah 130 anak. Maka dari itu dapat diasumsikan jika kenaikan pengunjung sebesar 1% per tahun, dalam kurun waktu 10 tahun jumlah pengunjung

per hari dalam satu tahun yaitu 260 orang. Penulis memutuskan untuk menafsirkan sebanyak 300 orang per hari pengunjung perpustakaan anak dan remaja ini nantinya. Presentase pengunjung berdasarkan kelompok usia dibagi menjadi 4, yaitu : 5 % usia 0-2 tahun, 10 % usia 3-5 tahun, 55% usia 6-11 tahun dan 30 % usia 12-18 tahun dengan rincian sebagai berikut :

- Kelompok A, usia 0-2 tahun : $5\% \times 300 = 15$ anak /hari
- Kelompok B, usia 3-5 tahun : $10\% \times 300 = 30$ anak/hari
- Kelompok C, usia 6-11 tahun : $55\% \times 300 = 165$ anak/hari
- Kelompok D, usia 12-18 tahun : $30\% \times 300 = 90$ anak/hari

Berdasarkan pusat pembinaan perpustakaan untuk kota-kota besar di Indonesia, perbandingan jumlah koleksi dengan jumlah penduduk yang dilayani adalah 1 buku untuk 4-8 orang. Untuk meningkatkan minat baca masyarakat dengan jumlah koleksi yang memadai maka di ambil patokan maksimum yaitu 1 buku untuk 4 orang. Jadi jumlah koleksi yang dibutuhkan adalah $4 \times 300 = 1.200$ eksemplar.

Koleksi dibagi menjadi 2 yaitu koleksi yang dapat dipinjam dan koleksi yang tidak dapat dipinjam berupa koleksi referensi, peta dan buku bergambar pop up, serta majalah. Jumlah buku yang tidak dapat dipinjam adalah $\frac{1}{4}$ koleksi yang dapat dipinjam. Jadi :

Koleksi yang tidak dapat dipinjam
 $= \frac{1}{4} \times 1.200$
 $= 300$ buku x 4 duplikat
 $= 1.200$ buku
 Koleksi yang dapat dipinjam
 $= 1.200 - 300$
 $= 900$ buku x 4 duplikat
 $= 3.600$ buku

Rasio jumlah buku perpustakaan terhadap level usia berdasarkan rasio jumlah anak yaitu :

- Kelompok A : Belum memasuki tahap membaca, maka ruangan akan berisi bahan permainan
- Kelompok B :
 Sirkulasi : $5\% \times 900 = 45$ buku x 4 duplikat = 180 buku
 Refrensi : $5\% \times 300 = 15$ buku x 4 duplikat = 60 buku
- Kelompok C :
 Sirkulasi : $60\% \times 900 = 540$ buku x 4 duplikat = 2.160 buku
 Refrensi : $60\% \times 300 = 180$ buku x 4 duplikat = 720 buku
- Kelompok D :
 Sirkulasi : $30\% \times 900 = 270$ buku x 4 duplikat = 1.080 buku
 Refrensi : $30\% \times 300 = 90$ buku x 4 duplikat = 360 buku

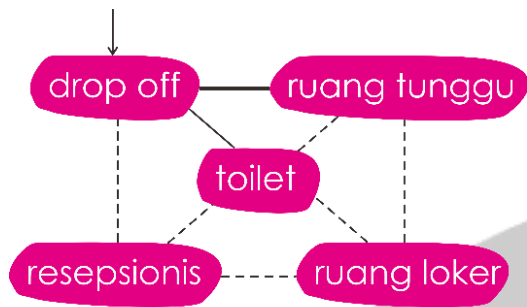
Analisis Hubungan Ruang

Terdapat 5 zonasi utama pada bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja ini. Berikut adalah sintesa hubungan ruang pada Perpustakaan Anak dan Remaja :



Bagan 3. Hubungan ruang pada Zonasi Parkir Kendaraan

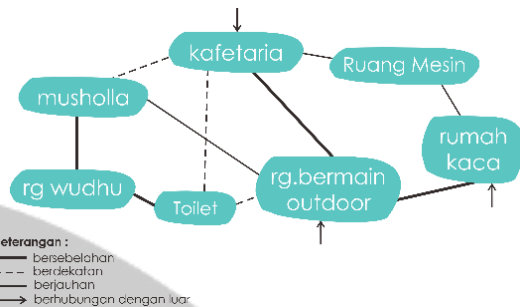
Sumber : Analisis Penulis 2017



Keterangan :
 — bersebelahan
 - - - berdekatan
 — berjauhan
 → berhubungan dengan luar

Bagan 4. Hubungan ruang pada Zonasi Lobby

Sumber : Analisis Penulis 2017



Keterangan :
 — bersebelahan
 - - - berdekatan
 — berjauhan
 → berhubungan dengan luar

Bagan 7. Hubungan ruang pada Zonasi Ruang Sarana Penunjang

Sumber : Analisis Penulis 2017

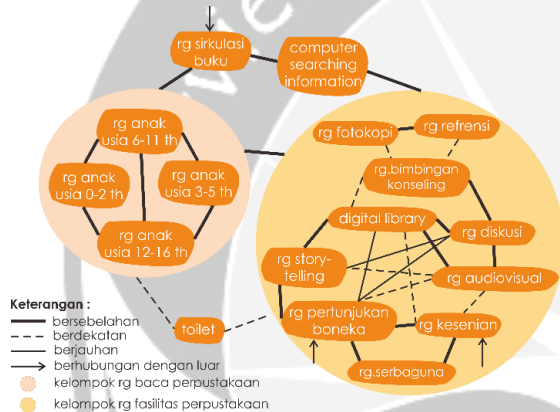
Analisis Penekanan Studi

Dalam mendesain sebuah bangunan perpustakaan yang dipersembahkan bagi anak-anak bukanlah perkara mudah. Jauh lebih dalam bangunan tersebut tidak hanya harus menarik perhatian namun memperhatikan tingkat keamanan serta berperan dalam tumbuh kembang baik kognitif maupun motorik tiap individu anak. Dengan mempelajari psikologi anak dapat membantu menciptakan ruang-ruang yang mendukung proses edukasi sekaligus rekreasi yang sesuai dengan karakter anak-anak pada setiap kelompok umur. Analisis dilakukan dengan menggabungkan karakter psikologis anak pada tiap umur dengan karakter edukatif-rekreatif sehingga mendapatkan beberapa kata kunci sebagai berikut :

Tabel 3. Kata Kunci dari pembauran karakter psikologis anak dengan karakter edukatif-rekreatif.

Kelompok Umur	Kata Kunci (Keyword)
0-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Terawasi • Terbuka
3-5 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Terdampingi • Aktif • Fleksibel
6-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamis • Terbuka • Fleksibel
12-18 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Bebas • Sederhana

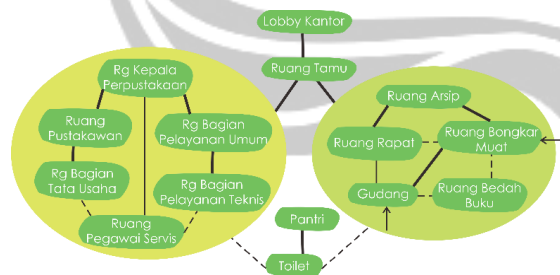
Sumber : Analisis Pribadi, 2017



Keterangan :
 — bersebelahan
 - - - berdekatan
 — berjauhan
 → berhubungan dengan luar
 ● kelompok rg baca perpustakaan
 ● kelompok rg fasilitas perpustakaan

Bagan 5. Hubungan ruang pada Zonasi Ruang Utama Perpustakaan

Sumber : Analisis Penulis 2017



Keterangan :
 — bersebelahan
 - - - berdekatan
 — berjauhan
 → berhubungan dengan luar
 ● kelompok rg baca perpustakaan
 ● kelompok rg fasilitas perpustakaan

Bagan 6. Hubungan ruang pada Zonasi Pengelola

Sumber : Analisis Penulis 2017

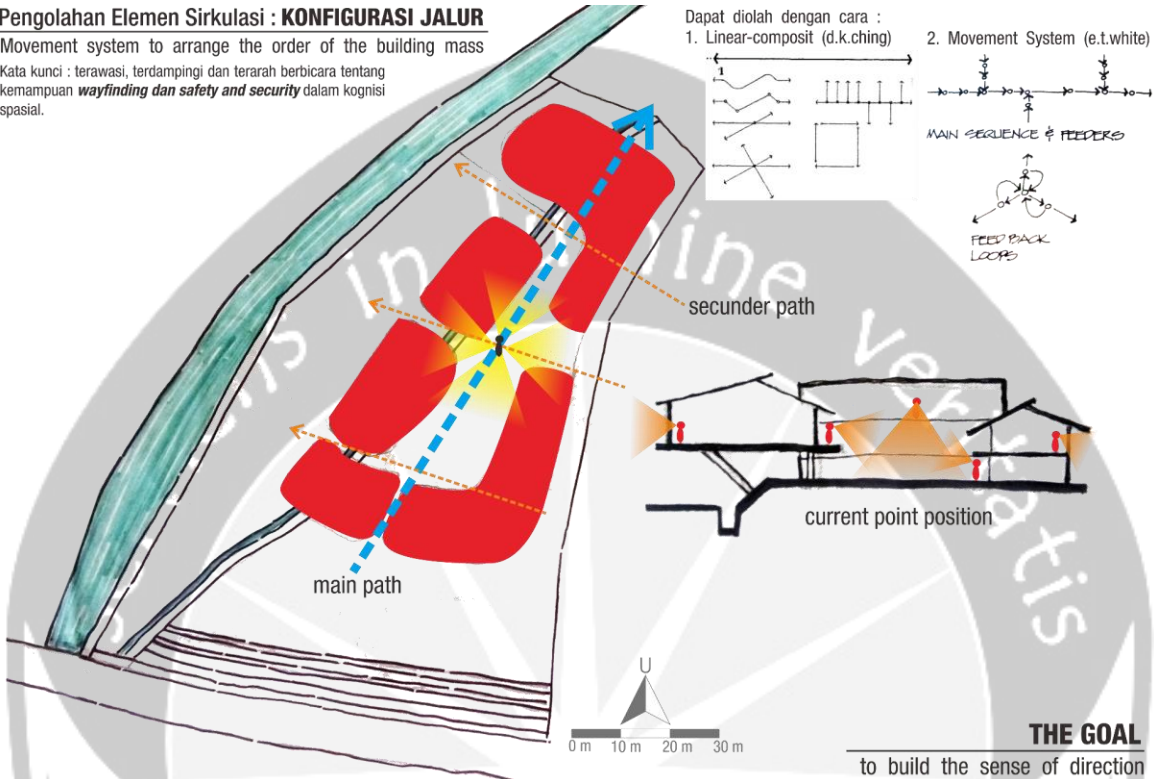
Berdasarkan sembilan kata kunci tersebut dapat di klasifikasikan untuk kemudian dijabarkan ke dalam

pengolahan sirkulasi yang sesuai dengan syarat dan kriteria berdasarkan kognisi spasial.

Pengolahan Elemen Sirkulasi : KONFIGURASI JALUR

Movement system to arrange the order of the building mass

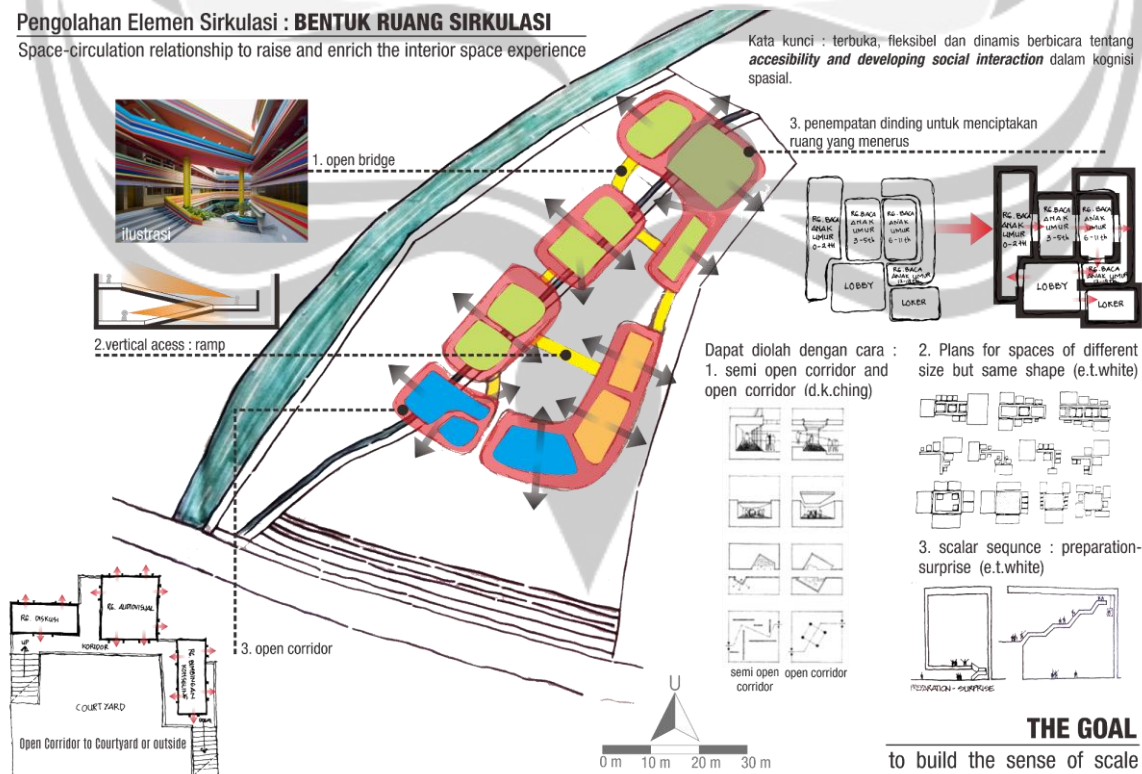
Kata kunci : terawasi, terdampingi dan terarah berbicara tentang kemampuan *wayfinding* dan *safety and security* dalam kognisi spasial.



Pengolahan Elemen Sirkulasi : BENTUK RUANG SIRKULASI

Space-circulation relationship to raise and enrich the interior space experience

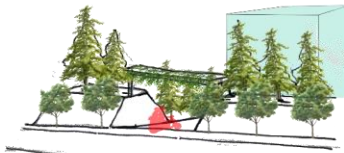
Kata kunci : terbuka, fleksibel dan dinamis berbicara tentang *accessibility* and *developing social interaction* dalam kognisi spasial.



Pengolahan Elemen Sirkulasi : PENCAPAIAN KE BANGUNAN

vicinity environment as an entry preparation

Kata kunci : aktif, ekspresif, bebas dan sederhana berbicara tentang *developing the aesthetic, familiarity and convenience* dalam kognisi spasial.



perspective

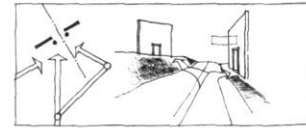


pengolahan entry gate



Dapat diolah dengan cara :

1. menyoroti pencapaian ke bangunan (d.k.ching)



dikarenakan perlu adanya pengolahan terhadap kontur yang terdapat dibagian depan site yang bersebelahan langsung dengan jalan raya

2. contour processing (e.t.white) :

dibawah tanah yang berkontur dapat digunakan sebagai ruang yang fungsional, seperti menempatkan parkir kendaraan, pos security, genset



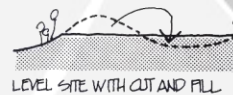
UNDER SLOPE

kontur yang bersebelahan dengan jalan di potong/di lekukan untuk membuka akses ke dalam site, sekaligus menjadi gerbang alami



NOTCH HILL FOR ENTRY

tanah yang di cut untuk membuka akses ke dalam site dapat digunakan untuk membentuk kontur lain di dalam site



LEVEL SITE WITH CUT AND FILL

THE GOAL

to build the sense of visual interest

Pengolahan Elemen Sirkulasi : PINTU MASUK

the entry sequence as a visual surprise

Kata kunci : aktif, ekspresif, bebas dan sederhana berbicara tentang *developing the aesthetic, familiarity and convenience* dalam kognisi spasial.

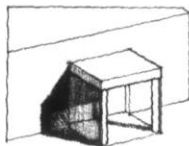
Dapat diolah dengan cara :

1. mengolah pintu masuk dengan membuatnya menjorok keluar (d.k.ching)

ilustrasi

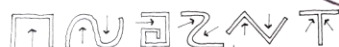


memberi selasar yang di naungi dengan kanopi maupun pergola



narrow head to wide

- 2.definition by overall circulation (e.t.white)

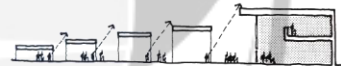


menjadi option untuk mengolah selasar pada lobby dengan bentuk linear, karena pintu masuk terbagi atas 3 (main, cafe dan staff). selain itu dapat memberi signage dengan sculpture/tulisan pada pintu masuk

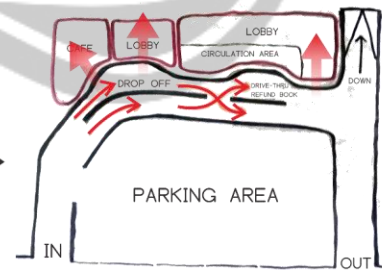


ilustrasi

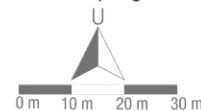
3. sequence of decreasing envelopment and release (e.t.white)



pengolahan pada urutan masuk dari drop off ke lobby lalu ke multiuse hall dibuat se-olah-olah masuk ke dalam sebuah terowongan dari sempit menuju ruang yang lenggang



pembagian area drop off pintu masuk dan area drive-thru pengembalian buku



THE GOAL

to build the sense of visual interest

Pengolahan Elemen Sirkulasi : BENTUK RUANG SIRKULASI

the charms of vicinity environment

Kata kunci : aktif, ekspresif, bebas dan sederhana berbicara tentang *developing the aesthetic, familiarity and convenience* dalam kognisi spasial.

Dapat diolah dengan cara :

- 1. property boundaries (e.t.white)



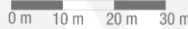
EMPHASIZE BOUNDARIES WITH TREES, WALLS, WALKS

melingkupi bangunan dengan pohon, sidewalks dan riverwalks sebagai daya tarik serta mewujudkan peran perpustakaan sebagai 3rd place bagi keluarga (pengadaan ruang publik)

- 2. set back create a vista (e.t.white)



dengan adanya set back dan pengolahan kontur pada pintu masuk menjadi vista dan daya tarik bagi orang yang melintasi bangunan ini

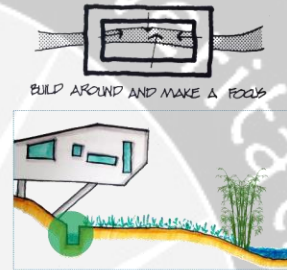


riverwalk side dengan beberapa jembatan penghubung dengan bangunan utama.



kawasan pertanian dipertahankan sebagai area workshop untuk anak-anak (meningkatkan daya tarik pengunjung)

- 3. harness the natural water element (e.t.white)



keberadaan irigasi dipertahankan dan dimanfaatkan sebagai daya tarik dari interior maupun eksterior bangunan

THE GOAL

to build the sense of visual interest

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN Design Branding

Berdasarkan latar belakang pengadaan proyek dan permasalahan, serta visi dan misi yang hendak dicapai oleh Perpustakaan Anak dan Remaja ini, maka dibutuhkan sebuah *tagline branding* yang menjadi dasar dari eksistensi Perpustakaan ini.

learning and recreation center in yogyakarta



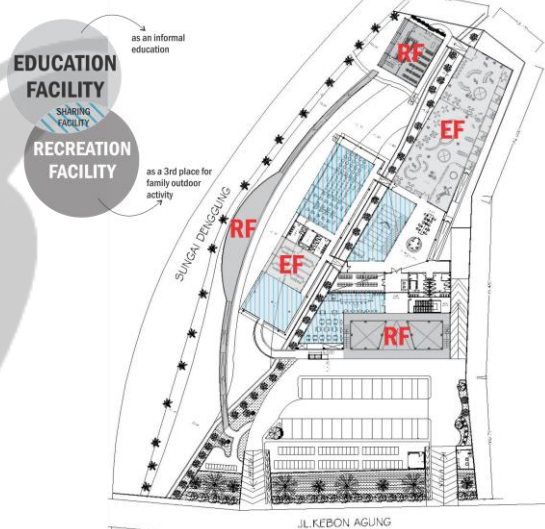
PERPUSTAKAAN ANAK DAN REMAJA YOGYAKARTA adalah fasilitas pendidikan informal sekaligus fasilitas rekreasi yang diselenggarakan oleh pemerintah Provinsi D.I.Yogyakarta. Bangunan ini berperan sebagai jawaban atas kebutuhan edukasi informal khusus anak dan remaja serta kebutuhan akan ruang publik urban bagi keluarga dan masyarakat di Provinsi D.I.Yogyakarta. Membarukan konsep Edukatif dan Rekreatif diharapkan desain bangunan mampu memberikan pengalaman edukasi baik secara literasi buku dan digital namun melalui keterampilan tangan dan interaksi sosial pula.

Gambar 3. Design Branding
Sumber : Analisis Pribadi, 2017

Konsep Makro

Makro konsep menjadi strategi awal dalam perancangan bangunan Perpustakaan Anak dan Remaja yang pengaplikasiannya muncul pada jenis-jenis ruang. Berikut merupakan penjabaran makro konsep.

MACRO CONCEPT



Gambar 4. Penerapan Makro Konsep pada ruang yang muncul
Sumber : Analisis Pribadi, 2017

Penerapan konsep edukatif dan rekreatif serta pembaurannya (*sharing facility*) terlihat pada jenis serta fungsi ruang yang muncul dalam desain bangunan. Ruang-ruang fasilitas terbagi atas 3 kategori.

- A. *Education Facility* : terdiri atas ruang-ruang koleksi, ruang *digital library*, ruang diskusi (jumlah 4 ruang).
- B. *Recreation Facility* : terdiri atas area taman *lobby*, *greenhouse* dan *riverside walkpath* yang terbuka bagi pengunjung umum.
- C. *Sharing Facility* : terdiri atas auditorium, kafetaria, *lounge* dan area fasilitas penunjang (rg.kesenian, rg.pertunjukan boneka, rg.*story telling*).

Konsep Mikro

Berdasarkan analisis penekanan desain yang telah dipaparkan, terdapat 3 strategi desain yang akan menjabarkan konsep mikro yang diterapkan pada Perpustakaan Anak dan Remaja ini. Mikro Konsep ini menekankan pada pengolahan sirkulasi dengan penerapan teori sirkulasi D.K.Ching pada buku *Space, Form and Order* dan E.T.White pada buku *Concept Source Book*.

Wayfinding, Safety and Security

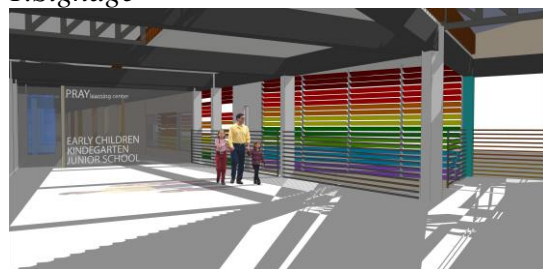
Mewadahi kata kunci : terawasi, terdampingi dan terarah.

Fungsi : *movement system to arrange the order of building mass.*

Tujuan : *build senses of direction.*

Konsep Mikro :

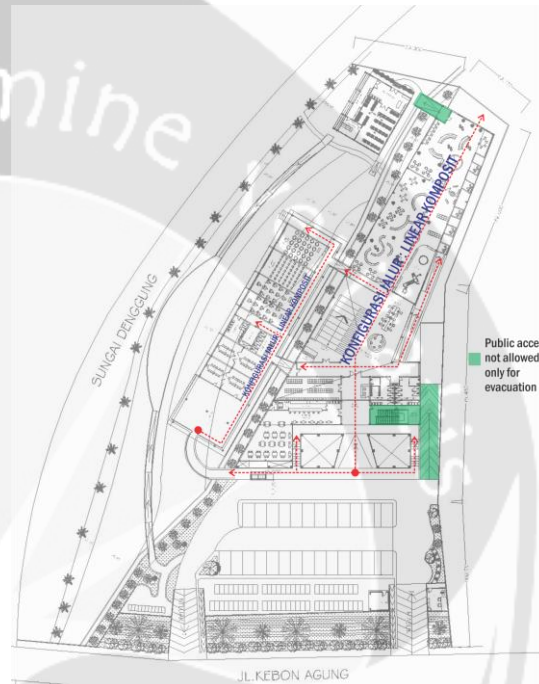
1.Signage



Gambar 5.Perspektif Area Sirkulasi
Sumber : Analisis Pribadi,2017

Penanda menjadi salah satu komponen dalam kemudahan akses. Hampir seluruh pelingkup ruang fungsional publik dan semi-publik menggunakan kaca, sehingga penanda seperti nama ruangan atau arahan dapat dilaminasi di kaca.

2. Main Circulation



Gambar 6.Linier Komposit menjadi konfigurasi jalur utama pembentuk sirkulasi pada massa bangunan

Sumber : Analisis Pribadi,2017

Kemudahan dalam mengakses ruang dalam bangunan menjadi salah satu penekanan desain yang diolah dengan penerapan konfigurasi jalur tipe linier komposit dimana terdapat 1 jalur primer dan banyak jalur sekunder berorientasi ke arah kiri dan kanan.

Accessibility & social interaction

Mewadahi kata kunci : terbuka, fleksibel dan dinamis

Fungsi : *space circulation relationship to raise and enrich the interior and exterior space experience.*

Tujuan : *build senses of scale and interaction*

Konsep Mikro :

1. Corridor



Gambar 7.(atas) Tipe open corridor (bawah) tipe semi-open corridor

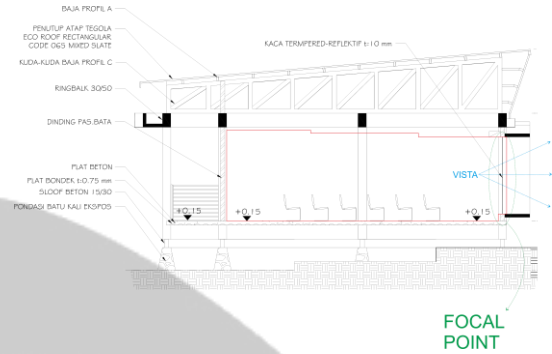
Sumber : Analisis Pribadi,2017

Gambar atas menunjukkan Penghubung antara massa 1 dan 2 menggunakan ramp dengan atap dan railing berbahan akrilik sehingga berorientasi terbuka untuk mengekspos aliran irigasi yang ada di antara kedua bangunan. Salah satu bentuk proteksi terhadap ekosistem yang sudah ada sebelumnya, sehingga anak-anak pun belajar untuk menghargai alam sekitarnya. Penggunaan ramp juga memudahkan aksesibilitas bagi pengunjung difabel. Gambar bawah menunjukkan Keberadaan courtyard pada area drop off dapat menciptakan interaksi sosial antara pengunjung yang ada di lantai atas dan bawahnya. Keberadaan taman menjadi penyeguk bagi staff pengelola pula.

2. Focal Point



Gambar 8. Interior Ruang Story Telling
Sumber : Analisis Pribadi,2017



Gambar 9. Potongan Ruang Story Telling menunjukkan scalar sequence : preparation to surprise

Sumber : Analisis Pribadi,2017

Ruang story telling pun dirancang dengan berorientasi lesehan menggunakan beanbag sehingga anak-anak lebih fleksibel dan bebas serta ekspresif dalam berinteraksi maupun menanggapi cerita yang di bacakan. Penerapan scalar sequence : preparation to surprise dimana ceiling merupakan sequence dan kaca sebagai wallpaper alam yang menampilkan refleksi vista sungai dan sawah yang berada di luar ruang sebagai surprise yang telah disiapkan. Selain itu kaca bersifat reflektif/one way sehingga orang yang berada di luar tidak dapat mengamati aktivitas yang ada didalam ruang.

Aesthetic, Familiarity & Convenience

Mewadahi kata kunci : aktif, ekspresif, bebas dan sederhana.

Tujuan : build senses of visual interest

Konsep Mikro :

1. Main Gate

Fungsi : Vicinity environment as an entry preparation.



Gambar 10. Pencapaian ke bangunan yang seolah-olah disamakan

Sumber : Analisis Pribadi,2017

Gerbang masuk menuju bangunan diolah dengan memanfaatkan keberadaan eksisting lingkungannya, sehingga lebih ramah lingkungan. Memadukan teori D.K.Ching dimana *approching to building* yang disamakan dengan teori E.T.White tentang *contour processing : notch hill for entry*. Berbeda dengan kriteria bangunan perpustakaan publik pada umumnya yang dominan menunjukkan eksistensi gedung, keberadaan gedung ini pun sedikit disembuyikan dari jalan utama. Namun, dengan penurunan leveling dari jalan utama menuju ke dalam site serta bantuan sign 'exit-entrance' menjadi penanda keberadaan bangunan yang berbeda dari lingkungan sekitarnya. Rindangnya Pohon Trembesi dan jejeran bukit-bukit kecil seolah-olah menjadi gapura selamat datang yang memandu anak-anak menuju ke petualangan berikutnya.

2. Entrance

Fungsi : *the entry sequence as a visual surprise*



Gambar 11. Perspektif Area Drop Off dan Pintu Masuk Massa Utama

Sumber : Analisis Pribadi, 2017

Keberadaan jembatan ramp merupakan aplikasi dari teori D.K.Ching untuk membawa keluar pintu masuk seakan-akan anak-anak siap memasuki sebuah terowongan. Area drop off harus menjadi face-off dari bangunan ini sehingga mampu menarik minat anak-anak untuk mengeksplor lebih lanjut

bagian dalam gedung. Desain fasad yang terdiri atas jendela dan krepyak custom dengan finishing warna gradasi pelangi sehingga eye-catching bagi anak-anak.

3. Outdoor Circulation

Fungsi : *the charms of vicinity environment*



Gambar 12. Area Riverside Walkpath sebagai boundary site dengan area sungai Denggung

Sumber : Analisis Pribadi, 2017

Riverside walkpath sebagai boundary/ pembatas alami antara site Perpustakaan dengan area Sungai Denggung. Fasilitas rekreasi ini dapat diakses oleh masyarakat publik. Walkpath ini menghubungkan antara area parkir dengan massa greenhouse. Material walkpath dibuat dengan rangka baja dengan penutup lantai bambu pipih.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka Internet

(<http://library.perbanas.ac.id/news/kenapa-minat-baca-masyarakat-indonesia-rendah.html>, 2016) 8 September 2016 pukul 11:07

(<http://e-dokumen.kemenag.go.id/files/G4pKDLun1338123296.pdf>, 2016) diakses 8 September 2016 pukul 11:09

(http://hdr.undp.org/sites/all/themes/hdr_theme/country-notes/IDN.pdf, 2016) diakses 11 September 2016 pukul 14:35

(http://www.kompasiana.com/daradiana/gaya-hidup-kaum-urban-yang-semakin-kekinian_55546eeab67e611518ba54a0, 2016) diakses 11 September 2016 pukul 15:06

(<http://harian.analisadaily.com/kota/news/literasi-indonesia-masih-rendah/240776/2016/06/01>, 2016) diakses 11 September 2016 pukul 18:00

(<http://www.astralife.co.id/ilovelife/5-perpustakaan-anak-yang-seru-dan-wajib-untuk>

dikunjungi, 2016)_ diakses 22 September 2016 pukul 6:10)
<http://www.wawasanpendidikan.com/2016/03/pengertian-perpustakaan-dan-perpustakaan-sekolah-menurut-para-ahli.html>, 2016) diakses 22 September 2016 pukul 9:55
<http://www.archdaily.com/604000/cals-children-s-library-polk-stanley-wilcox-architects>, 2016) diakses 10 Oktober 2016 pukul 20:29
<http://www.archdaily.com/263005/childrens-library-discovery-center-1100-architect>, 2016) diakses 10 Oktober 2016 pukul 21:37
<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/0034408230180105>, 2016) diakses 17 Desember 2016 pukul 14:33
https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif , 2016) diakses 17 Desember 2016 pukul 16:14
http://www.kompasiana.com/aliffiadi/ap-a-itu-peta-kognisi-cognitive-map_5529f4496ea8345714552d2b , 2016) diakses 17 Desember 2016 pukul 19:49
<http://www.penguin.id/info/tank-capacity.html> , 2017) diakses 26 Februari 2017 pukul 14:12
<http://www.perpusnas.go.id/magazine/de-sain-ruang-perpustakaan/>, 2017) diakses 13 Juni 2017 pukul 13:50
<http://digilib.isi-ska.ac.id/?p=709>, 2017) diakses 13 Juni 2017 pukul 13:45

Pustaka Literatur

A. Carlson, d. L. (2010). Getting Lost in Building. *Psychological Science*, 284-288.
 Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
 D.K.Ching. (1943). *Architecture : Form, Space and Order*. USA: Wiley.
 E.T.White. (1973). *Concept Source Book*. USA: Arizona Architectural Media.

E.T.White. (1983). *Site Analysis : Diagramming Information for Architectural Design*. USA: Architectural Media.
 H.S.Lasa. (2005). *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media.
 Hartadi, S. (2016). Kenapa Minat Baca Masyarakat Indonesia Rendah ? *Perbanas Library*.
 J.W.Santrock. (2002). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
 Jatish Bag. (2011). The Architectural Spaces and Their Psychological Impacts. *National Conference on Cognitive Research on Human Perception of Built Environment for Health and Wellbeing*, (hal. 1-12). India.
 Jacobo Krauel, Carles Broto. (2010). *Educational Facilities*. Barcelona, Spain: Links.
 M.Khaironi Elfisa, Y. (2012). Layanan Pustakawan Anak Terhadap Anak Di Perpustakaan Proklamator Bung Hatta Dakan Menumbuhkan Minat Baca Anak. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 206-214.
 Ruth, L. C. (1999). *Design Standards for Children's Environments*. United States: McGraw-Hill.
 Vermyta, R. (2013). *Perpustakaan Anak Sebagai Sarana Tumbuh Kembang Anak di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
 Wibowo, C. A. (2014). *Perpustakaan Anak di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.