

**PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DI KABUPATEN
BOJONEGORO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
*CREATIVE CLASS***

HALAMAN JUDUL

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Ilmu Seni dan Arsitektur Islam



Oleh :

Rahma Nurfaizatin

NIM : 2104056013

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DI KABUPATEN BOJONEGORO DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR *CREATIVE CLASS*

LAPORAN PENGEMBANGAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Disusun Oleh:

Rahma Nurfaizatin

NIM 2104056013

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir

Pembimbing I


Didung Putra Pamungkas M.Sn
NIP. 197605252016011901

Pembimbing II

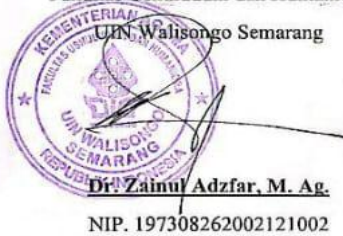

Alifiano Rezka Adi M.Sc.
NIP. 199109192019031016

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang


Dr. Zainul Adzfar, M. Ag.
NIP. 197308262002121002

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas Akhir ini:

Judul : Perancangan Perpustakaan Umum di Kabupaten Bojonegoro dengan Pendekatan
Arsitektur *Creative Class*

Penulis : Rahma Nurfaizatin

NIM : 2104056013

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh dewan penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 17 April 2025

DEWAN PENGASUH

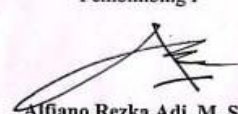
Ketua Sidang


Dr. Zainul Azhar, M. Ag.
NIP. 197308262002121002

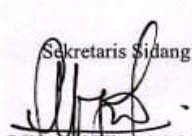
Penguji I


Muhammad Afiq, S. T., M. T.
NIP. 19840501201931007

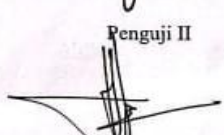
Pembimbing I


Alfiano Rezka Adi, M. Sc.
NIP. 19910919201931016

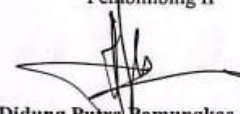
Sekretaris Sidang


Miftahul Khairi, M. Sn.
NIP. 199103282018011002

Penguji II


Didung Putra Pamungkas, M. Sn.
NIP. 199006122019031011

Pembimbing II


Didung Putra Pamungkas, M. Sn.
NIP. 199006122019031011

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Rahma Nurfaizatin
NIM : 2104056013
PROGRAM STUDI : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
FAKULTAS : Ushuluddin dan Humaniora
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Perpustakaan Umum di Kabupaten
Bojonegoro dengan Pendekatan Arsitektur *Creative Class*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Semarang, 13 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Rahma Nurfaizatin

2104056013

NOTA PEMBIMBING I DAN II

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Laporan Pengembangan Tugas Akhir

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan laporan pengembangan tugas akhir saudara:

Nama : Rahma Nurfaizatin

NIM : 2104056013

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Tugas Akhir : Perancangan Perpustakaan Umum di Kabupaten Bojonegoro dengan Pendekatan Arsitektur *Creative Class*.

Dengan ini saya mohon dengan hormat agar laporan pengembangan tugas akhir tersebut dapat dimunaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 13 Maret 2025

Pembimbing I



Didung Putra Pamungkas, M.Sn

NIP. 197605252016011901

Pembimbing II



Alfiano Rezka Adi, M.Sc

NIP. 199109192019031016

ABSTRAK

Perpustakaan adalah institusi vital dalam masyarakat yang berfungsi sebagai pusat informasi, pembelajaran, dan pengembangan pengetahuan. Perpustakaan kini semakin dianggap kurang relevan di era digital saat ini. Kemajuan teknologi informasi dan internet telah mengubah cara masyarakat mengakses, menyimpan, dan berbagi pengetahuan. Dengan adanya sumber daya online, seperti e-book, jurnal ilmiah daring, dan database digital yang dapat diakses kapan saja melalui perangkat pribadi, kebutuhan terhadap perpustakaan fisik mengalami penurunan. Perpustakaan yang dulu menjadi tempat utama untuk belajar dan mencari informasi, kini bersaing dengan mesin pencari internet, platform pendidikan online, serta layanan cloud yang menyediakan akses cepat dan praktis ke berbagai sumber pengetahuan. Hal ini mengakibatkan penurunan jumlah pengunjung perpustakaan konvensional, sementara minat masyarakat beralih ke perangkat digital yang lebih fleksibel dan efisien. Dengan kemudahan yang ditawarkan oleh internet, kebutuhan terhadap perpustakaan sebagai sumber informasi primer semakin berkurang.

Di sisi lain, perpustakaan menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan diri dengan harapan dan kebutuhan generasi muda yang lebih mengutamakan kenyamanan, kecepatan, dan aksesibilitas digital. Meskipun perpustakaan telah mencoba beradaptasi dengan menawarkan layanan digital, seperti perpustakaan online dan katalog elektronik, kesenjangan antara apa yang ditawarkan perpustakaan dan apa yang diinginkan oleh pengguna modern semakin lebar. Selain itu, keterbatasan anggaran untuk memperbarui infrastruktur teknologi, kurangnya inovasi dalam layanan, serta kompetisi dengan platform digital komersial yang menawarkan konten dengan cepat dan interaktif membuat perpustakaan kehilangan daya tariknya. Di era ini, perpustakaan tradisional berisiko tertinggal, kecuali jika mereka dapat meredefinisikan peran mereka dan menemukan cara untuk tetap relevan di tengah arus perubahan yang cepat dalam akses informasi dan pendidikan. Oleh karena itu, perlu dicari solusi agar perpustakaan dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi pada zaman sekarang. Penerapan konsep arsitektur *Creative Class* pada desain perpustakaan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pendekatan Tema pada perancangan perpustakaan ini adalah Arsitektur *Creative Class*. Pada pendekatan ini Perpustakaan diharapkan dapat menciptakan wadah-wadah yang mendukung pengembangan program edukasi dan kreativitas, sehingga perpustakaan tidak hanya soal membaca tetapi ada proses learning melalui bentuk yang lain. Membuat ide-ide atau gagasan baru dengan sistem yang lebih kompatibel dan sesuai dengan karakter masyarakat.

Kata kunci : Perpustakaan, *Creative, Class*

ABSTRACT

Libraries are vital institutions in society that function as centers for information, learning, and knowledge development. Libraries are now increasingly considered less relevant in today's digital era. Advances in information technology and the internet have changed the way people access, store, and share knowledge. With the availability of online resources, such as e-books, online scientific journals, and digital databases that can be accessed anytime through personal devices, the need for physical libraries has decreased. Libraries, which used to be the main place to learn and search for information, now compete with internet search engines, online education platforms, and cloud services that provide fast and practical access to various sources of knowledge. This has resulted in a decrease in the number of visitors to conventional libraries, while people's interest has shifted to more flexible and efficient digital devices. With the convenience offered by the internet, the need for libraries as a primary source of information is decreasing.

On the other hand, libraries face a major challenge in adapting to the expectations and needs of the younger generation who prioritize convenience, speed, and digital accessibility. Although libraries have tried to adapt by offering digital services, such as online libraries and e-catalogs, the gap between what libraries offer and what modern users want is widening. In addition, limited budgets for updating technological infrastructure, lack of innovation in services, and competition from commercial digital platforms that offer fast and interactive content have made libraries lose their appeal. In this era, traditional libraries are at risk of being left behind, unless they can redefine their role and find ways to stay relevant amidst the rapid changes in access to information and education. Therefore, it is necessary to find solutions so that libraries can adapt to technological changes in today's era. The application of the Creative Class architecture concept to library design can be a solution to overcome these problems.

The theme-based approach in the library design is an Architecture Creative Class. In this way, the library might create a site to improve the development of education and creativity program, so that is not only about reading, but there is a form of learning process to create the ideas or the new thoughts with a compatible system and fits the society's character.

Keyword : Public Library, Creative, Class

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan HidayahNya, sehingga menyelesaikan Tugas akhir yang berjudul *Perancangan Perpustakaan Umum di Kabupaten Bojonegoro dengan Pendekatan Arsitektur Creative Class* sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam. Universitas Islam Negeri Walisongo. Dalam menyelesaikan tugas akhir ini banyak hikmah dan pelajaran serta pengalaman baru yang ditemukan, dengan adanya bimbingan secara berkala maka tugas ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu sesuai ketentuan.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan seminar tugas akhir ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak – pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuanlainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak – pihak tersebut antara lain:

1. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M.Ag selaku Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Didung Putra Pamungkas, M.Sn, selaku pembimbing I dan Bapak Alifiano Rezka Adi, M.Sc. Selaku pembimbing II, yang telah ikhlas memberikan waktu, bimbingan, masukan, kritikan, dan saran selama proses Tugas Akhir
3. Seluruh akademisi, Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak dan ibu saya, selaku kedua orang tua saya yang tiada pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada saya dalam menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

5. Sahabat yang membantu melancarkan proses Tugas Akhir, dan Teman seperjuangan khususnya angkatan 2021
6. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran penulis harapkan dari semua pihak agar dapat dijadikan masukan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan bagi penulis, pembaca, maupun masyarakat.

Wassalamualaium Warahmatullah Wabarakatuh

Semarang, 13 Maret 2025

Penulis
Rahma Nurfaizatin

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
NOTA PEMBIMBING I DAN II	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	2
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN	3
1.5 SISTEMATIKA KEPENULISAN	3
1.6 KEASLIAN KEPENULISAN	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 PENGERTIAN JUDUL	6
2.2 TINJAUAN UMUM PERPUSTAKAAN.....	11
2.3 TINJAUAN OBJEK ARSITEKTURAL	15
2.4 TINJAUAN STANDAR RUANG.....	15
2.5 STUDI PRESEDEN	17
2.6 KESIMPULAN STUDI PRESEDEN	20
BAB III	21
METODE PERANCANGAN	21
3.1 IDE PERANCANGAN.....	21
3.2 ALUR POLA PIKIR	26
BAB IV	27

ANALISA DAN PEMBAHASAN	27
4.1 ANALISA FUNGSIONAL	27
4.2 ANALISA KONTEKSTUAL	35
4.3 ANALISA ASPEK KERJA	42
BAB V.....	45
DRAF KONSEP PERANCANGAN	45
5.1 KONSEP DASAR	45
5.2 PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN	47
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	52
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 1 Struktur Organisasi Perpustakaan Kabupaten/kota	13
Gambar 2.4. 1 Ruang Perpustakaan	15
Gambar 2.4. 2 Kebutuhan Lorong Rak Buku	16
Gambar 2.4. 3 Jarak Meja Baca	16
Gambar 2.4. 4 Jarak Meja Baca	17
Gambar 2.5. 1 Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	17
Gambar 2.5. 2 Gambar Calgary Central Library.....	19
Gambar 3.2. 1 Alur Pola Pikir.....	26
Gambar 4.1. 1 Hubungan Antar Ruang Mikro.....	30
Gambar 4.1. 2 Hubungan Antar Pengelola	31
Gambar 4.1. 3 Zona Komersial.....	31
Gambar 4.1. 4 Zona Perpustakaan	31
Gambar 4.1. 5 Hubungan Antar Ruang Makro	32
Gambar 4.2. 1 Grafik Temperatur dan Curah Hujan.....	36
Gambar 4.2. 2 Kecepatan Angin Rata-rata.....	37
Gambar 4.2. 2 Lokasi Site.....	49
Gambar 4.2. 3 Kontur Site	40
Gambar 4.2. 4 Vegetasi Pengarah	41
Gambar 4.2. 5 Vegetasi Peneduh.....	41
Gambar 5.1. 1 Alur Program.....	46
Gambar 5.1. 2 Transformasi Gubahan Massa	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 6 Keaslian Penulis	4
Tabel 4. 1 Kegiatan utama.....	29
Tabel 4. 2 Kegiatan Penujang.....	29
Tabel 4. 3 Kegiatan Pengelola.....	30
Tabel 4. 4 Kegiatan Servis	30
Tabel 4. 5 Besaran Ruang.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Keberadaan perpustakaan umum di Indonesia merupakan elemen penting yang tidak dapat dipisahkan dari ekosistem pendidikan tanah air. Selama bertahun-tahun, perpustakaan telah menjadi sumber pengetahuan, tempat belajar, dan pusat kebudayaan di berbagai komunitas di Indonesia. Namun, dengan kemajuan teknologi yang tiada henti, Indonesia saat ini berada dalam periode disrupsi yang membawa beberapa perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengakses dan berinteraksi dengan informasi, sehingga kita perlu mencari solusi agar perpustakaan bisa beradaptasi dengan perubahan teknologi.

Wiji Suwarno mengibaratkan perpustakaan sebagai organisme yang terus tumbuh, berkembang, dan beradaptasi dengan kemajuan zaman. Sebagai institusi dinamis, perpustakaan berupaya memahami kebutuhan pengguna yang terus berubah, sehingga mampu menjadi pilihan utama dalam menelusuri informasi. Dengan mengikuti tren dan memanfaatkan teknologi, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai pusat inovasi dan pembelajaran yang relevan dengan gaya hidup masa kini, menjadikannya selalu selangkah lebih maju dalam memenuhi kebutuhan pemustaka.¹

Kabupaten Bojonegoro merupakan salah satu wilayah Provinsi Jawa Timur yang terletak di ujung paling barat dan kaya akan sumber daya alam. Saat ini, aktivitas membaca buku semakin jarang dilakukan oleh masyarakat, meskipun penting untuk perkembangan pribadi dan masa depan bangsa. Perpustakaan ini memiliki peran strategis dalam menyediakan akses informasi dan meningkatkan minat baca di kalangan masyarakat dari berbagai latar belakang, termasuk usia, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi.

Namun, meskipun peran penting ini, data terbaru menunjukkan bahwa minat baca di Indonesia sangat rendah, dengan negara ini berada di peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal literasi. Sedangkan di wilayah kabupaten Bojonegoro sendiri berada di urutan ke 31 dari 38 Kabupaten/Kota di Jawa Timur. Di Bojonegoro, situasinya diperburuk oleh kondisi perpustakaan daerah yang saat ini terintegrasi dengan kantor dinas, menciptakan suasana formal yang sering kali dianggap kurang nyaman oleh pengunjung. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan masyarakat dengan fasilitas perpustakaan, sehingga menurunkan tingkat kunjungan dan minat baca.²

¹ Triana Santi, 'Peran Sosial Perpustakaan Di Era Digital Native', *IQRA: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 10.02 (2016), pp. 1–10.

² Data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Bojonegoro 2023

Untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan keterlibatan masyarakat, perencanaan perpustakaan dengan pendekatan *Creative Class* ini dapat menciptakan wadah-wadah yang mendukung pengembangan program edukasi dan kreativitas, sehingga perpustakaan ini tidak hanya soal membaca tetapi ada progress *learning* melalui bentuk yang lain. Merancang ide-ide inovatif dengan sistem yang lebih relevan dan selaras dengan karakter Masyarakat bertujuan untuk menjadikan perpustakaan sebagai pusat rekreasi yang menarik dan bagian dari gaya hidup. Dengan menggunakan pendekatan ini, perpustakaan dapat menjadi kebutuhan yang diminati oleh semua kalangan Masyarakat tanpa memandang perbedaan status sosial.

Dengan adanya permasalahan yang ada, menjadi sangat jelas bahwa perpustakaan perlu dibangun untuk menarik perhatian Masyarakat. Prosesnya tentu akan Panjang, terutama dalam membentuk kebiasaan baru Masyarakat agar terbiasa mengunjungi perpustakaan, yang merupakan sebuah tantangan. Oleh karena itu, perancangan perpustakaan di Bojonegoro, Jawa Timur ini akan menggunakan pendekatan *Arsitektur Creative Class*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Pembahasan Umum

Pembahasan umum pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana cara Perpustakaan bisa Kembali relevan di era digital saat ini.

1.2.2 Pembahasan Khusus

- a. Bagaimana menciptakan wadah perpustakaan yang dibutuhkan di kabupaten Bojonegoro?
- b. Bagaimana mengaplikasikan minat baca dengan kemasan yang baru sesuai dengan karakter Masyarakat di kabupaten Bojonegoro?
- c. Bagaimana merumuskan konsep perencanaan perpustakaan dengan pendekatan *Arsitektur Creative Class*?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

- a. Merumuskan konsep perencanaan perpustakaan sesuai dengan pendekatan *Arsitektur Creative Class*.
- b. Menghidupkan kembali minat baca masyarakat dan meningkatkan status perpustakaan dengan menghadirkan pengalaman baru yang inovatif dan menarik, sehingga menjadikannya sebagai pusat pembelajaran yang relevan dan inspiratif di era digital.
- c. Mengaplikasikan ide-ide baru sehingga minat baca Masyarakat terutama generasi muda di era globalisasi akan meningkat.

1.3.2 Sasaran

Menghadirkan identitas baru yang lebih relevan bagi masyarakat, dengan merancang ruang yang responsif terhadap kebutuhan pengguna saat ini, sehingga dapat mendorong minat baca yang tinggi dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang inspiratif dan dinamis.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Secara substansial, ruang lingkup pembahasan pada Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu mengenai tata ruang eksterior dan tata ruang interior.

1.4.1 Tata Ruang Eksterior

- a. Lanskap
- b. Sirkulasi
- c. Fasilitas Outdoor
- d. Elemen tata hijau dan lingkungan alami

1.4.2 Tata Ruang Interior

- a. Jenis, jumlah, besar ruang
- b. Konfigurasi ruang
- c. Sirkulasi
- d. Fasilitas indoor

Lokasi yang dipilih berada di Jalan Jendral Ahmad Yani No.10, Jamban, Sukorejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro Jawa Timur 6211.

1.5 SISTEMATIKA KEPENULISAN

Sistematika yang digunakan untuk Menyusun Laporan Tugas Akhir sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang uraian dan penjelasan secara umum meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan dan keaslian kepenulisan. Selain itu juga terdapat pengertian atau penjelasan judul yang menjelaskan secara singkat tentang konsep perancangan perpustakaan tugas akhir ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka ini berisikan tentang teori-teori yang relevan dengan permasalahan perancangan yang telah ditetapkan. Berbagai teori yang akan diuraikan meliputi pengertian objek bangunan, standar bangunan, tinjauan objek arsitektural, studi preseden terkait fungsi bangunan.

BAB 3 METODE PERANCANGAN

Bab Metode Perancangan ini berisikan uraian pola pikir dan Langkah kerja yang ditempuh dalam penyusunan tugas akhir. Yang meliputi dasar-dasar pemikiran atau alasan pemilihan tema/pendekatan, alur perancangan dan alur pola pikir.

BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab Analisa dan Pembahasan berisi proses Analisa data untuk menemukan konsep. Pada bagian ini diuraikan lokasi eksiting site, pemilihan site, Analisa site, Analisa program ruang, dan Analisa tema.

BAB 5 DRAF KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab Draf Konsep Perancangan ini akan menguraikan tahap awal pengembangan sebagai hasil akhir dari bab Analisa dan pembahasan, berupa gubahan massa, organisasi ruang makro dan mikro, serta penentuan konsep atau penekanan perancangan. Selain itu ada Kesimpulan dan saran.

1.6 KEASLIAN KEPENULISAN

Penelitian perlu adanya komparasi keaslian yakni proses perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, berikut merupakan table keaslian penelitian yang memuat beberapa penelitian dengan tema dan metode yang berbeda yaitu :

Peneliti	Judul Penelitian	Materi Penelitian	Hasil Penelitian
Muhammad Rizky Reza, Banda Aceh 2020	Arsitektur <i>Creative Class</i>	Arsitektur yang mewadahi fasilitas dan sarana perpustakaan yang tidak hanya sebuah ruangan baca tetapi mencoba untuk menciptakan ruang-ruang kreatif yang hadir diperpustakaan.	Wujud rancangan bangunan <i>Creative Class</i>
Ridho Illahi, Jakarta 2022	Perpustakaan dengan pendekatan <i>Post-Pandemic</i>	Suatu perpustakaan umum yang dirancang disaat	Wujud rancangan bangunan perpustakaan

	<i>Architecture</i> di Jakarta	pandemi tiba yang bertujuan agar dapat beradaptasi Kembali sehingga tetap berfungsi normal walaupun pandemi Kembali terjadi dimasa depan.	dengan pendekatan <i>Post-Pandemic Architecture</i>
Muhammad Iqbal Al kindi, Solo 2023	Solo Contemporary Library	Perpustakaan umum yang membangun fasilitas dan penyimpan berbagai macam karya- karya dan juga beragam informasi tentang seni kontemporer.	Wujud rancangan bangunan perpustakaan dengan mengusung konsep kontemporer.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENGERTIAN JUDUL

Judul Pra-TA ini adalah “Perancangan Perpustakaan di Kabupaten Bojonegoro Dengan Pendekatan Arsitektur *Creative Class*” adalah konsep desain yang berfokus pada menciptakan ruang-ruang yang mendukung kreativitas, inovasi, dan gaya hidup Masyarakat kreatif, seperti seniman, desainer, ilmuwan dan pekerja teknologi. Pendekatan ini bertujuan untuk menyediakan fasilitas dan sarana perpustakaan yang lebih dari sekadar ruang baca. Pendekatan ini berfokus pada penciptaan ruang-ruang kreatif di dalam perpustakaan, sehingga mampu menawarkan pengalaman membaca dengan nuansa berbeda yang lebih menarik. Selain itu, perpustakaan dirancang untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan dan permasalahan masyarakat. Dalam menghadapi perkembangan teknologi, perpustakaan ini juga diharapkan mampu berperan sebagai pusat informasi (information center) sekaligus penggerak edukasi yang berkontribusi pada peningkatan kualitas masyarakat.

Dr. Richard Florida, seorang ekonom dan penulis terkemuka asal Amerika, mengenalkan konsep **industri kreatif** dan **kelas kreatif (Creative Class)** melalui bukunya *The Rise of the Creative Class* dan *Cities and the Creative Class*.³ Menurutnya, setiap manusia memiliki potensi untuk berkreasi, apakah mereka bekerja di pabrik atau seorang remaja yang membuat musik hip-hop di gang. Namun, perbedaannya terletak pada status sosial mereka, karena ada individu yang secara khusus bekerja di bidang kreatif dan mendapatkan manfaat ekonomi langsung dari aktivitas tersebut. Florida juga menekankan bahwa kota-kota yang mampu menghasilkan produk inovatif dengan cepat akan keluar sebagai pemenang dalam kompetisi ekonomi di zaman ini.

2.1.1 Pengertian Kreatif

Kreativitas secara umum dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengolah ide dan menciptakan konsep baru dalam menyelesaikan masalah. Dalam bahasa Arab, kreativitas (Al-Ibda') diartikan sebagai ikhtara'a (membuat sesuatu yang baru) atau ibtakara (berinovasi). Ensiklopedi Filsafat Arab (Al-Mausu'ah al-Falsafiyah al-Arabiyyah) menjelaskan kreativitas sebagai unsur-unsur baru dalam bentuk yang

³ Richard Florida, 'The Rise of Creative Class' Dan "Cities and the Creative Class", *UK Department of Culture, Media and Sport*, 1999.

baru dalam berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan lainnya.⁴

Ensiklopedi Inggris Modern dalam bukunya *Kreatif atau Mati* mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menemukan solusi terhadap masalah dengan cara yang baru, nilai seni, atau metode yang inovatif. Seorang ilmuwan bernama Simson juga mengartikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk keluar dari pola pikir konvensional, yaitu dengan mengikuti model pemikiran yang baru. Terdapat banyak definisi kreativitas dengan berbagai konsep, namun semuanya mencakup elemen-elemen seperti bentuk baru, originalitas, nilai, dan manfaat. Kreativitas harus mencakup beberapa poin penting, yakni:

1. Memberikan ide baru dan inovasi yang belum ada sebelumnya.
2. Menciptakan fungsi baru untuk hal-hal yang sudah ada.

Menurut Teori Maslow yang dijelaskan dalam jurnal *Pendekatan Hierarki Abraham Maslow Pada Prestasi Kerja Karyawan PT. Madubaru Yogyakarta*, salah satu elemen penting dalam diri seseorang adalah aktualisasi diri. Aktualisasi merujuk pada potensi yang dimiliki setiap individu sejak lahir, namun sering kali terhambat atau terkubur dalam proses sosialisasi. Salah satu sumber aktualisasi diri adalah kreativitas, yang dapat meningkatkan potensi dan memberikan dorongan kuat untuk berkembang. Oleh karena itu, kecerdasan intelektual dan kreativitas saling terkait erat. Pola masyarakat, gagasan yang berkembang, serta kebudayaan memiliki pengaruh besar terhadap potensi seseorang, sehingga perpustakaan ini berupaya untuk mengimplementasikan hal-hal yang dapat meningkatkan potensi dan kreativitas.⁵

Dengan demikian, kreativitas harus menciptakan ide baru atau menghasilkan fungsi baru bagi hal-hal yang sudah ada, yang bertujuan untuk mengubah perspektif menjadi lebih fleksibel dalam pendekatan yang diterapkan pada desain perpustakaan.

⁴ Abu Al-Hajjaj, "Yusuf. 2010. *Kreatif Atau Mati*" (Surakarta: Al-Jadid, n.d.). hal 16

⁵ Elisa Sari and Rina Dwiarti, 'Pendekatan Hierarki Abraham Maslow Pada Prestasi Kerja Karyawan PT. Madubaru (Pg Madukismo) Yogyakarta', *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 6.1 (2018), pp. 58–77.

2.1.2 Tingkatan Kreativitas

Calvin Taylor, seorang ilmuwan, dalam kongres yang dipimpinnya di Universitas Utah untuk penelitian atau studi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa terdapat 5 tingkatan kreativitas. Hasil dari kesimpulan ini diperoleh melalui analisis terhadap 100 definisi tentang kreativitas.⁶

Adapun tingkatan kreativitas menurut Calvin Taylor adalah sebagai berikut:

- **Ekspresi**
Ekspresi bebas yang melibatkan berbagai keterampilan serta originalitas menjadi ciri utama dari tingkatan ini. Yang paling menonjol dari tingkat kreativitas ini adalah dua sifat utama, yaitu spontanitas dan kebebasan berekspresi.
- **Produktif**
Proses peralihan dari tingkatan ekspresif menuju tingkatan produktif, ketrampilannya berkembang dan dapat menghasilkan karya-karya sempurna.
- **Inovatif**
Tingkatan ini tidak memerlukan keterampilan atau kecerdasan khusus, tetapi membutuhkan kemampuan untuk memahami hubungan baru yang belum dikenali antara elemen-elemen yang telah ada dan saling berhubungan.
- **Kreatif**
Tingkatan ini memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap prinsip-prinsip dasar, sehingga memudahkan orang kreatif untuk melakukan perbaikan dan pengembangan.
- **Iluminasi**
Ini menggambarkan pemahaman yang sangat mendalam terhadap prinsip-prinsip baru yang berada pada tingkatan paling abstrak.

2.1.3 Teori Kreativitas

Ada beberapa kajian mengenai teori kreativitas dengan berbagai metodologis dan ciri-ciri teoritisnya.⁷ Teori tersebut dapat diringkas sebagai berikut:

1. Teori Korelatif.

Konsep ini diperkenalkan oleh Maltzman dan Mednick, yang menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu sistem yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berhubungan untuk menciptakan formula baru

⁶ Al-Hajjaj, 'Yusuf. 2010. 30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif Atau Mati'.

⁷ Al-Hajjaj. "Yusuf. 2010. Kreatif Atau Mati" (Surakarta: Al-Jadid, n.d.). hal 37-40

yang sesuai dengan kebutuhan spesifik. Unsur-unsur tersebut disusun sedemikian rupa hingga saling terintegrasi, menghasilkan solusi yang lebih kreatif. Evaluasi terhadap formulasi ini didasarkan pada tingkat originalitasnya.

2. Teori Gestalt Dalam Kreativitas.

Konsep ini dikemukakan oleh Wertheimer, yang menyatakan bahwa pemikiran kreatif biasanya dimulai dengan adanya suatu masalah. Untuk menemukan solusi, semua aspek harus dipertimbangkan, dan komponen-komponen yang ada perlu dianalisis dalam konteks yang lebih luas. Wertheimer juga menegaskan bahwa ide baru muncul secara mendadak melalui intuisi, bukan melalui pemikiran logis. Dalam teori ini, inti dari kreativitas adalah intuisi, yang berfungsi sebagai petunjuk sebelum solusi ditemukan. Intuisi itu sendiri sangat penting, bersifat ambigu, dan penuh dengan teka-teki.

3. Teori Behavioral

Cropley menjelaskan bahwa teori ini bertujuan untuk mempelajari fenomena kreativitas berdasarkan jalur-jalur utama yang berasumsi bahwa aktivitas atau perilaku manusia pada dasarnya melibatkan pembentukan hubungan antara petunjuk-petunjuk dan respons yang diberikan.

4. Teori Guilford

Teori ini disebut teori tanda atau fungsional karena pada dasarnya bergantung pada akal. Guilford menambahkan karakteristik seperti sifat dan rangsangan yang terkait dengan kreativitas.

Dari keempat teori ini dapat di ambil kesimpulan bahwa:

- Menurut Teori Korelatif, kreativitas adalah gabungan unsur-unsur yang saling terkait dalam suatu bentuk baru, yang memiliki nilai originalitas dan membentuk suatu formula dengan unsur-unsur baru tersebut.
- Menurut Teori Gestalt, kreativitas merupakan proses pemecahan masalah yang melibatkan kemunculan ide baru secara mendadak dan berkembang melalui intuisi, bukan dengan logika.
- Menurut Teori Behavioral, aktivitas atau perilaku manusia pada intinya berhubungan dengan pembentukan hubungan antara petunjuk dan reaksi. Karena itu, penting untuk membangun reaksi melalui berbagai media guna mendongkrak kreativitas seseorang.

Menurut Teori Guilford, teori ini bergantung pada akal dan disebut sebagai teori tanda atau fungsional, yang memasukkan unsur karakter serta stimulasi yang berhubungan dengan kreativitas.

2.1.4 Elemen-elemen Berfikir Kreatif

1. Kecakapan
Kemampuan untuk menghasilkan beragam alternatif, ide, solusi, serta cepat dan mudah dalam menciptakan karya adalah elemen penting dalam proses kreatif.
2. Fleksibilitas
Fleksibilitas berlawanan dengan sifat kaku, yang hanya mengikuti pola pikir tertentu seperti yang sudah ada. Fleksibilitas memerlukan kemampuan untuk menyesuaikan pemikiran seseorang sesuai dengan perubahan sikap dan keputusan, serta melihat berbagai hal dari berbagai sudut pandang yang berbeda, tanpa terikat pada satu perspektif.
3. Originalitas
Originalitas merupakan elemen utama dalam berpikir kreatif, karena berfokus pada usaha menciptakan ide atau pendekatan baru dalam kerangka nilai-nilai masyarakat, yang berasal dari dalam diri seseorang.⁸

2.1.5 Definisi Dan Prinsip Class (Learning)

Learning, atau yang sering disebut juga *Class*, adalah upaya pembelajaran yang terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungan sekitar. Gagne dan Berliner menyatakan bahwa belajar adalah proses di mana organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh.

Hakikat dari *learning* adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terus-menerus melalui berbagai aktivitas dan pengalaman, untuk memperoleh pengetahuan baru yang mengarah pada perubahan perilaku yang lebih positif. Prinsip-prinsip learning yang dikemukakan oleh Gagne masih relevan dan terbagi dalam dua kategori, yaitu:

1. Prinsip Eksternal
 - Keterdekatan (*Contiguity*), menyatakan situasi yang hendak disampaikan kepada masyarakat dengan sedekat mungkin.
 - Pengulangan (*Repetition*), menyatakan situasi yang perlu mengalami pengulangan lalu dipraktikan.

⁸ Al-Hajjaj. "Yusuf. 2010. Kreatif Atau Mati" (Surakarta: Al-Jadid, n.d.). hal 81-83

- Penguatan (*Reinforcement*), mempelajari sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar mengalami sesuatu yang memuaskan.
2. Prinsip Internal
- Informasi Verbal, meliputi:
 - Komunikasi langsung kepada masyarakat
 - Dipelajari dengan kegiatan-kegiatan
 - Random, dilakukan secara acak.
 - Kemahiran Intelektual, proses dalam mengaplikasikan sesuatu.
 - Strategi, Trik-trik dalam proses belajar/learning

2.2 TINJAUAN UMUM PERPUSTAKAAN

2.2.1 Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan adalah institusi atau ruang yang menyediakan berbagai koleksi informasi dan sumber daya, seperti buku, jurnal, majalah, dan media digital, yang dikelola dan diorganisir untuk mendukung kebutuhan belajar, penelitian, dan pengembangan pengetahuan masyarakat. Menurut Perpustakaan Nasional (2011: h.2).⁹ Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi. Sedangkan menurut International Federation of Library Association and Institutions (IFLA) yang dikutip Sulistyio-Basuki dalam Achmad, dkk (2012: h.23) menyatakan: “Perpustakaan sebagai kumpulan materi tercetak dan media non cetak dan atau sumber informasi dalam komputer yang disusun secara sistematis untuk digunakan pemustaka”.

Perpustakaan merupakan tempat yang disediakan bagi masyarakat (pemustaka) untuk mengakses buku, majalah, dan informasi yang mendukung pengetahuan, literasi, serta keterampilan membaca dan menulis. Secara umum, perpustakaan adalah ruang koleksi besar yang dibiayai dan dikelola oleh lembaga atau institusi, yang digunakan oleh masyarakat untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kreativitas.

Menurut Sulistio Basuki (1991:3) dalam bukunya, perpustakaan merupakan "sebuah ruang atau bangunan yang digunakan untuk

⁹ Fadhlán Abdul Wadud Imron, ‘Kebijakan Pengembangan Koleksi Terbitan Berkala Di Perpustakaan Nasional RI’ 2011, 2011.

menyimpan buku atau bahan pustaka lainnya yang diorganisir dengan sistem tertentu".¹⁰

Secara umum, perpustakaan dapat diartikan sebagai sebuah bangunan fisik yang memiliki ruang-ruang untuk menyimpan dan mengakses berbagai jenis koleksi, baik yang tercetak maupun yang tidak tercetak, yang ditujukan untuk masyarakat dan berfungsi sebagai sumber informasi yang bermanfaat.

2.2.2 Fungsi Perpustakaan

Berikut adalah beberapa fungsi perpustakaan :

1. Sumber Informasi
Menyediakan akses ke berbagai sumber informasi, termasuk buku, jurnal, dan media digital untuk mendukung penelitian dan pembelajaran.
2. Pendidikan dan Literasi
Mengadakan program Pendidikan, pelatihan, dan kegiatan literasi untuk meningkatkan kemampuan membaca dan pengetahuan Masyarakat.
3. Pelestarian Budaya
Menyimpan dan melestarikan dokumen buku langka, dan warisan budaya untuk generasi mendatang.
4. Ruang Pembelajaran
Menyediakan ruang yang nyaman untuk membaca, belajar, dan bekerja, baik secara individu maupun kelompok.
5. Pusat Komunitas
Menjadi tempat berkumpulnya Masyarakat untuk melaksanakan kegiatan seperti diskusi, seminar ataupun acara komunitas.
6. Akses Teknologi
Menyediakan akses ke teknologi informasi dan internet untuk mendukung pengguna dalam pencarian informasi.

. Dengan beragam fungsi ini, perpustakaan berperan penting dalam mendukung perkembangan pendidikan, budaya, dan sosial di masyarakat

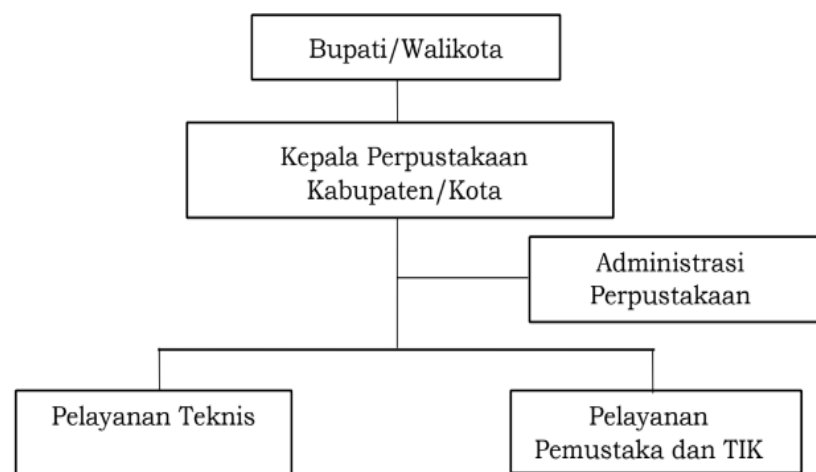
Pada umumnya perpustakaan yang menjadi rujukan informasi dalam segala bidang pengetahuan memiliki fungsi yaitu:

¹⁰ Yesita Widiyawati, 'Pengelolaan Koleksi Terbitan Berkala Di Upt Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta' 2014, 2014.

1. Penyimpanan (*Storage*) bertugas untuk menyimpan koleksi informasi dan memastikan semua buku atau materi yang ada di perpustakaan terorganisir dengan baik.
2. Informasi (*Information*) adalah layanan yang menyajikan berbagai jenis informasi untuk para pemustaka.
3. Pendidikan (*Education*) menawarkan sarana untuk proses pembelajaran dan berfungsi sebagai tempat untuk meningkatkan keterampilan dalam membaca dan menulis.
4. Rekreasi (*Recreation*) memberi kesempatan kepada masyarakat untuk mengakses berbagai sumber hiburan, seperti novel, puisi, cerpen, dan sebagainya.
5. Kreativitas dan Kebudayaan (*Creativity and Culture*) berfungsi sebagai wadah untuk mendukung kreativitas dan perkembangan budaya masyarakat melalui kegiatan seperti pameran, pertunjukan, seminar, mural, dan sejenisnya.

2.2.3 Struktur Organisasi Perpustakaan

Menurut Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/ Kota dalam Peraturan Perpustakaan nomor 2 tahun 2024, struktur organisasi dalam Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota sebagai berikut:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perpustakaan Kabupaten/ Kota

2.2.4 Sistem Pelayanan Perpustakaan

1. Jam Buka

Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota memiliki jam operasional minimal 8 jam per-hari.

2. Jenis Layanan

Perpustakaan menyediakan berbagai layanan, yang setidaknya meliputi : layanan sirkulasi, layanan membaca ditempat, layanan referensi. Layanan bercerita, layanan keliling (mobil keliling), dan layanan bimbingan pemustaka.

3. Keanggotaan Sebagai Presentase penduduk

Jumlah pengguna perpustakaan umum Kabupaten/Kota minimal 10% dari jumlah penduduk yang ada di kabupaten tersebut

4. Kepuasan Pemustaka

Tingkat kepuasan pemustaka minimal 40% menyatakan atau menilai bahwa layanan perpustakaan sangat memuaskan atau memuaskan. Survei dilakukan 1 (satu) kali dalam 1 tahun. Indikator penilaian adalah: sangat memuaskan, memuaskan, cukup memuaskan, kurang memuaskan, tidak memuaskan.

2.2.5 Sarana dan Prasarana

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 mengenai Perpustakaan,¹¹ berikut adalah ketentuan terkait standar sarana dan prasarana perpustakaan:

Standar sarana dan prasarana mencakup kriteria minimum terkait lahan, gedung, ruang, perabot, dan peralatan. Sarana dan prasarana ini harus memenuhi aspek-aspek seperti teknologi, konstruksi, ergonomi, lingkungan, kecukupan, efisiensi, dan efektivitas.

1. Sarana akses informasi paling sedikit berupa perabot, peralatan, dan sarana temu kembali bahan perpustakaan dan informasi
2. Sarana pelayanan perpustakaan paling sedikit berupa perabot dan peralatan yang sesuai dengan jenis pelayanan perpustakaan.
3. Setiap perpustakaan wajib memiliki sarana penyimpanan koleksi, sarana akses informasi, dan sarana pelayanan perpustakaan
4. Sarana penyimpanan koleksi paling sedikit berupa perabot yang sesuai dengan bahan perpustakaan yang dimiliki.
5. Perpustakaan yang telah memiliki sarana dapat melengkapi sarana teknologi informasi dan komunikasi untuk:
6. Pengembangan perpustakaan
7. Pengelolaan koleksi
8. Penyelenggaraan pelayanan
9. Kerja sama perpustakaan

¹¹ Pemerintah Negara Republik Indonesia, 'Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan' 2014, 2014.

10. Sarana teknologi informasi dan komunikasi disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.

2.3 TINJAUAN OBJEK ARSITEKTURAL

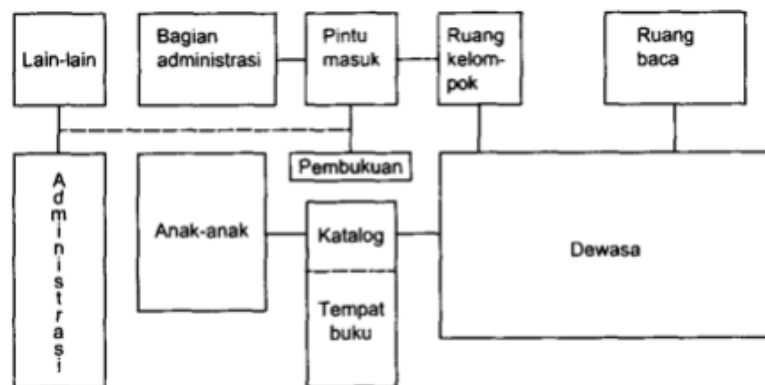
2.3.1 Perlengkapan Pokok Arsitektural

Ruang ruang wajib yang dimiliki oleh perpustakaan umum tingkat kabupaten/kota yaitu:

1. **Ruang Baca** (ruang baca umum, ruang baca audio visual, ruang baca referensi, ruang baca anak-anak, ruang baca koleksi khusus, ruang study, ruang baca disabilitas).
2. **Ruang Koleksi** (ruang koleksi majalah, ruang koleksi buku, ruang koleksi referensi)
3. **Ruang Khusus** (ruang diskusi, ruang pertemuan, ruang instalasi listrik (generator), ruang air untuk pemadam kebakaran sistem otomatis).
4. **Ruang Pelayanan** (ruang administrasi, ruang penitipan barang, ruang peminjaman dan pengembalian).
5. **Ruang Kerja Teknis** (ruang pengolahan, ruang tata usaha, gudang, ruang kepala, ruang staf).

Ruang Umum/Area Penunjang (parkir, pantry, kantin, toilet, gudang).

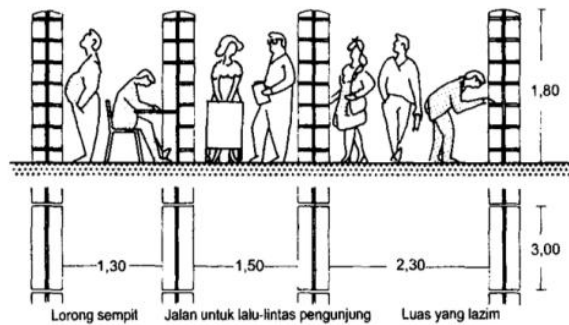
2.4 TINJAUAN STANDAR RUANG



Gambar 2.4.1 Ruang Perpustakaan

Standar ruangan perpustakaan yang tertulis dalam Indian Standard Recommendation Relating to Primary Element in the Design of Library Building (1977), menyebutkan beberapa luas ruangan layanan perpustakaan seperti ruang pengolahan (9 m²), ruang administrasi (5 m²), ruang baca per-

pembaca (2,33 m²) dan ruang darurat (tangga, pintu masuk, lift, lobi, toilet) hanya 30% dari ruang baca perpustakaan. (Nashuhuddin, 2013).

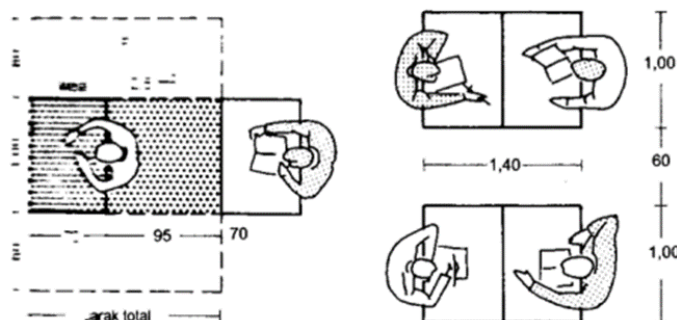


Gambar 1.4.2 Kebutuhan Lorong Rak Buku

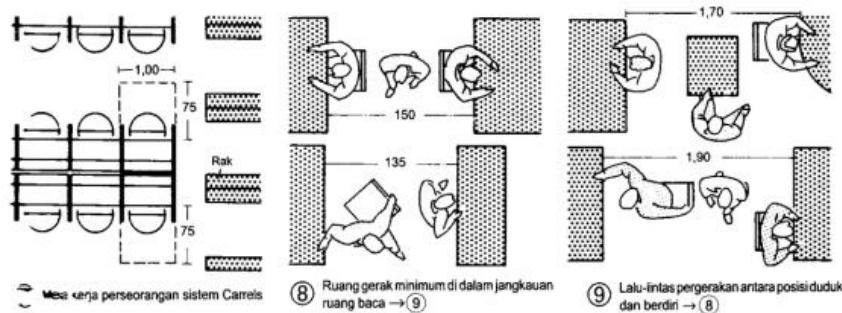
Perencanaan rak buku di perpustakaan harus memperhatikan tinggi maksimal 1,80 meter dan terdiri dari 5 atau 6 bidang yang disusun vertikal, dengan kapasitas tiap bidang bervariasi: 30 jilid untuk bahan bacaan umum, 33 jilid untuk bacaan ringan, dan 35 jilid untuk bacaan anak-anak. Lebar lorong antar rak sebaiknya tidak lebih dari 3 meter untuk memastikan kemudahan akses, termasuk saat menggunakan kereta dorong berukuran 92/99/50 cm. Untuk perpustakaan besar, penggunaan lift disarankan guna mempermudah pengangkutan koleksi buku. (Nashuhuddin, 2013).



Gambar 2.3 Skema Rak Buku



Gambar 2.3.3 Jarak Meja Baca



Gambar 2.4.4 Jarak Meja Baca

2.5 STUDI PRESEDEN

2.5.1 Perpustakaan Nasional Republik Indonesia



Gambar 2.5.1 Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

(Sumber: MNC Media)

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (disingkat Perpusnas) adalah Lembaga Pemerintah Nonkementerian yang melaksanakan tugas pemerintahan dalam bidang perpustakaan yang berfungsi sebagai perpustakaan pembina, perpustakaan rujukan, perpustakaan deposit, perpustakaan penelitian, perpustakaan pelestarian, dan pusat jejaring perpustakaan, serta berkedudukan di ibu kota negara. Gedung Fasilitas Layanan Perpustakaan Nasional berlokasi di Jalan Medan Merdeka Selatan No.11, Jakarta dan sebagian besar perkantornya di Jalan Salemba Raya No. 28A. Perpustakaan Nasional berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden. Pada tanggal 14 September 2017, Presiden Joko Widodo meresmikan Gedung Fasilitas Layanan Perpusnas baru yang merupakan perpustakaan nasional tertinggi di dunia (126,3

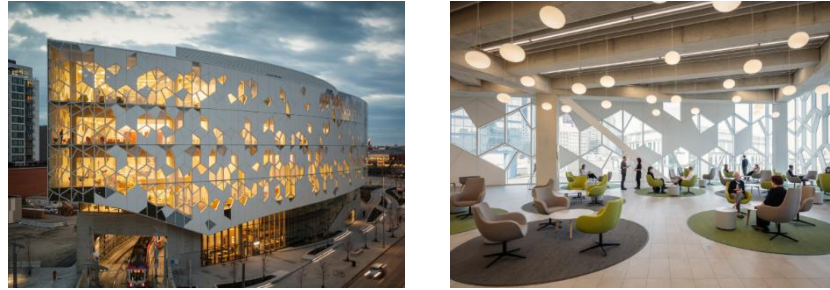
meter) dengan 24 lantai, ditambah tiga lantai parkir bawah tanah (basement).

Gedung fasilitas layanan baru Perpustakaan Nasional dibuat dengan anggaran tahun jamak dari 2013-2016 sebesar Rp465,2 miliar. Perpustakaan Nasional RI kini menjadi perpustakaan yang berskala nasional dalam arti yang sesungguhnya, yaitu sebuah lembaga yang tidak hanya melayani anggota suatu perkumpulan ilmu pengetahuan tertentu, tetapi juga melayani anggota masyarakat dari semua lapisan dan golongan. Walau terbuka untuk umum, koleksinya bersifat tertutup dan tidak dipinjamkan untuk dibawa pulang. Layanan itu tidak terbatas hanya pada layanan untuk upaya pengembangan ilmu pengetahuan saja, melainkan pula dalam memenuhi kebutuhan bahan pustaka, khususnya bidang ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan, guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Perpustakaan tidak hanya menjadi tempat koleksi buku, tetapi juga memiliki berbagai fasilitas lainnya, seperti ruang teater, layanan audiovisual, area budaya baca, pusat data, layanan koleksi buku langka, serta menjadi lokasi kantor Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia. Berikut merupakan fasilitas-fasilitas Perpustakaan Nasional :

- a. Lobi utama
- b. Ruang Layanan Keanggotaan Perpustakaan, Penelusuran Informasi dan Ruang Auditorium
- c. Zona Promosi Budaya Baca
- d. Ruang Pameran dan Kantin
- e. Perkantoran
- f. Pusat data dan Musholla
- g. Layanan Anak, Lansia, dan Difabel
- h. Layanan Audiovisual
- i. Layanan Naskah Nusantara
- j. Penyimpanan Koleksi Monograf Tertutup
- k. Ruang Baca Koleksi Monograf Tertutup
- l. Layanan Koleksi Buku Langka
- m. Layanan Referensi, Koleksi Online dan Ilmu Perpustakaan
- n. Layanan Koleksi Foto, Peta dan Lukisan
- o. Kantor Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia
- p. Layanan Multimedia
- q. Layanan Koleksi Berkala Mutakhir dan Mancanegara
- r. Layanan Koleksi Monograf Terbuka (klas 000-499)
- s. Layanan Koleksi Terbuka (klas 500-999)
- t. Layanan Koleksi Majalah Terjilid

- u. Layanan Koleksi Budaya Nusantara, Exsekutive Lounge, dan Ruang Penerimaan Tamu Mancanegara

2.5.2 Calgary Central Library, Kanada



Gambar 2.5.2 Gambar Calgary Central Library

(Sumber: Archdaily.com)

Bangunan ini terletak di dalam kondisi perkotaan yang kompleks, di mana Jalur Light Rail Transit yang beroperasi penuh melintasi lokasi dari atas ke bawah tanah pada jalur setengah bulan yang melengkung, membagi Downtown dan East Village. Sebagai tanggapan, desain tersebut mengangkat pintu masuk utama di atas jalur kereta yang terbungkus. Lereng yang bertingkat landai naik ke jantung bangunan, memungkinkan orang yang datang dari segala arah untuk berinteraksi dengan perpustakaan. Berikut Fasilitas-fasilitas yang ada di Calgary Central Library :

1. Light Rail Transit
2. Multipurpose Room
3. Boardroom
4. Main Entrance
5. Atrium
6. WC
7. Reading & Themed Collections
8. Café
9. Collection
10. Teen's Library
11. Living Room
12. Mechanical
13. Skylight
14. The Archway
15. Performance Hall
16. Writer's Nook
17. Playground Room
18. Computer Room

19. Great Reading Room

Disusun dalam spektrum dari ‘Menyenangkan’ hingga ‘Serius,’ program perpustakaan menempatkan aktivitas publik yang lebih ramai di lantai bawah, secara bertahap beralih ke area belajar yang lebih tenang di lantai atas saat seseorang naik ke atas. Di lantai dasar, serangkaian ruang serbaguna berjejer di sekeliling bangunan, meningkatkan konektivitas antara bagian dalam dan luar. Di lantai dasar, Perpustakaan Anak-anak menawarkan rumah bermain yang menyediakan ruang untuk kerajinan tangan dan aktivitas berbasis menggambar, program literasi awal, dan pengalaman bermain dalam ruangan.

2.6 KESIMPULAN STUDI PRESEDEN

Berdasarkan studi preseden yang sudah dilakukan berikut adalah kesimpulan atau poin-poin yang diambil untuk kemudian akan dijadikan pendekatan yang akan diterapkan pada perancangan ini :

- A. Perpustakaan Republik Indonesia
 - 1. Pengayaan Program Ruang yang sesuai kebutuhan
 - 2. Penambahan ruang-ruang penunjang
Seperti ruang seminar, ruang teater, café dan lain sebagainya.
 - 3. Dalam satu lantai terdapat layanan sirkulasi area baca, area diskusi dan koleksi serta ruang penunjang
- B. Calgary Central Library
 - 1. Membuat bukaan kaca lebih banyak
 - 2. Konsisten dalam menggunakan mood color

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 IDE PERANCANGAN

Perpustakaan umum yang ada di Indonesia merupakan bagian penting dari ekosistem Pendidikan, tetapi dengan kemajuan teknologi, diperlukan pembaruan identitas agar tetap relevan. Perubahan tersebut melibatkan digitalisasi koleksi, menyediakan e-book dan akses daring, serta menjadikan perpustakaan sebagai pusat kreativitas dan inovasi. Selain itu, perpustakaan juga perlu memperluas program literasi digital, menjadi pusat kegiatan sosial, dan merancang ruang yang menarik. Perpustakaan juga bekerja sama dengan institusi seperti sekolah dan Perusahaan teknologi juga sangat penting untuk memperkaya layanan perpustakaan, sehingga dapat membangun citra baru yang lebih dinamis dan terus memainkan peran vital dalam Masyarakat di era digital.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Ada beberapa masalah yang membuat perpustakaan di Indonesia dianggap kurang relevan di masa sekarang, antara lain:

- a. Keterbatasan ruang aktivitas di perpustakaan yang bergabung dengan kantor dinas sehingga mempersulit aktivitas, dan hanya menyediakan ruang koleksi dan ruang baca, menjadi salah satu faktor penting yang membuat perpustakaan dianggap monoton oleh Masyarakat.
- b. Minimnya penggunaan teknologi informasi di perpustakaan yang menjadi hambatan besar dalam menjaga relevansi perpustakaan di era digital.
- c. Minimnya minat baca pengguna sehingga kesadaran tentang manfaat membaca masih rendah di kalangan Masyarakat serta lokasi perpustakaan dianggap tempat yang membosankan.

3.1.2 Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan perpustakaan yaitu metode studi literatur. Metode studi literatur adalah teknik penelitian yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan evaluasi berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber tersebut dapat berupa teori, konsep, penelitian terdahulu, dan informasi lainnya yang mendukung kajian. Tujuannya adalah untuk membangun landasan teori yang kuat, memahami perkembangan penelitian sebelumnya, dan mengidentifikasi peluang penelitian lebih lanjut. Dalam perancangan perpustakaan, metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai desain perpustakaan, tren terkini, serta strategi meningkatkan minat baca, yang kemudian dijadikan dasar untuk merancang perpustakaan sesuai kebutuhan masyarakat.

Data yang diperoleh dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik penelitian. Hasil dari analisis tersebut kemudian dirumuskan menjadi sebuah konsep yang akan digunakan dalam proses perancangan perpustakaan. Konsep ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana perpustakaan akan dirancang dan dibangun, termasuk aspek-aspek penting seperti struktur, fungsi, dan tujuan yang ingin dicapai.

Berikut merupakan analisis yang dilakukan :

a. Analisis site atau tapak

Proses analisis tapak merupakan tahap penting dalam perancangan perpustakaan yang bertujuan untuk mengidentifikasi potensi serta kendala di lokasi tersebut. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan nantinya sesuai dengan kondisi lokasi dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Potensi tapak dapat mencakup beberapa faktor-faktor alam seperti iklim, topografi, dan vegetasi yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kenyamanan serta fungsionalitas perpustakaan. Misalnya, jika tapak terletak di daerah beriklim panas, perpustakaan bisa dirancang dengan sistem penghawaan alami yang memanfaatkan angin dan Cahaya matahari.

Masalah pada tapak bisa mencakup aspek lingkungan seperti, kebisingan dan polusi udara yang harus ditangani agar tidak mengurangi kenyamanan pengunjung perpustakaan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan Upaya mitigasi. Contohnya ketika tapak terletak di antara jalan raya ataupun rel kereta api sehingga menyebabkan kebisingan, maka desain perpustakaan dapat mencakup elemen seperti dinding peredam suara untuk mengurangi gangguan dari kebisingan.

b. Analisis pelaku atau pengguna

Analisis pelaku atau pengguna merupakan salah satu tahap penting dalam perancangan perpustakaan, yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data mengenai siapa saja pengguna dan perilaku yang dilakukan pada bangunan perpustakaan tersebut. Data yang dikumpulkan berupa yang pertama yaitu karakteristik pengguna, seperti usia, jenis kelamin, Pendidikan, pekerjaan. Kedua yaitu perilaku pengguna, yang meliputi aktivitas yang dilakukan di perpustakaan, durasi kunjungan, serta kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengguna perpustakaan, yang selanjutnya digunakan untuk merancang perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada dasarnya karakteristik pengguna utama perpustakaan adalah Masyarakat. Biasanya terdiri dari berbagai kelompok seperti pelajar, mahasiswa, guru, dosen dan karyawan dengan kebutuhan informasi yang berbeda. Misalnya, pelajar biasanya datang untuk mencari buku yang relevan dengan mata Pelajaran guna memperluas pengetahuan atau menyelesaikan tugas sekolah. Di sisi lain, karyawan mencari bahan bacaan yang dapat meningkatkan keterampilan atau membantu menyelesaikan pekerjaan kantor. Sehingga menggambarkan tingginya kebutuhan informasi Masyarakat, Dimana setiap pengguna perpustakaan memiliki tujuan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka masing-masing. Pengembangan koleksi perpustakaan di berbagai tingkatan seperti perpustakaan taman kanak-kanak maupun perpustakaan umum menjadi kunci untuk memastikan bahwa perpustakaan tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan sistem pendidikan yang ada dalam suatu negara.¹²

c. Analisis Kebutuhan dan besaran Ruang

Setiap jenis perpustakaan menerapkan pendekatan yang berbeda dalam mengenali, memahami, dan menilai kebutuhan penggunanya untuk mengembangkan koleksi. Perbedaan ini terjadi karena kebutuhan pengguna di setiap perpustakaan bervariasi, sehingga memerlukan metode yang disesuaikan dengan preferensi dan karakteristik mereka. Analisis kebutuhan informasi dilakukan melalui kajian formal dan informal. Kajian informal sering kali melibatkan pengamatan terhadap perilaku pengunjung perpustakaan. Meskipun demikian, kajian formal tetap penting untuk menyokong hasil dari kajian informal yang telah dilakukan.¹³

d. Analisis Zonasi

Proses analisis zonasi merupakan salah satu Langkah krusial dalam proses perancangan perpustakaan. Proses ini bertujuan untuk membagi tapak atau lahan perpustakaan menjadi beberapa zona yang berbeda berdasarkan fungsi spesifik dari setiap area. Dengan melakukan analisis ini, perancang dapat memastikan bahwa setiap ruang di perpustakaan ditempatkan pada lokasi yang tepat dan sesuai dengan tujuannya, sehingga

¹² Arsyad Nuzul Hikmat, 'Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS)', *Almaktabah*, 5.1 (2020), pp. 29–40.

¹³ Rahman Muhammad Yusuf and others, 'Penelitian Analisis Kebutuhan Pengguna Melalui Database Google Scholar: Narative Literature Review', *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 7.2 (2023), pp. 240–51.

fungsi masing-masing area dapat dioptimalkan. Misalnya, area baca yang tenang ditempatkan terpisah dari area diskusi atau kegiatan yang lebih interaktif, sehingga perpustakaan dapat berfungsi secara efektif dan nyaman bagi penggunanya.

Berikut Langkah-langkah dalam proses analisis zonasi tapak :

1. Identifikasi Kebutuhan dan Fungsi

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan fungsi ruang yang diperlukan.

2. Studi Tapak

Melakukan studi awal terhadap lokasi tapak yang mencakup pengamatan kondisi fisik lahan, aksesibilitas, lingkungan sekitar, serta potensi dan keterbatasan yang ada.

3. Pembagian Zona

Membagi tapak menjadi beberapa zona berdasarkan fungsi yang harus mempertimbangkan hubungan antara fungsi yang berbeda.

4. Pembagian Zona

Mengkaji bagaimana akses ke setiap zona dan sirkulasi didalam perpustakaan dan juga mempertimbangkan aliran pengunjung agar tidak saling mengganggu.

5. Evaluasi Hubungan Antar Zona

Mempertimbangkan interaksi antara zona yang berbeda dan memastikan bahwa setiap zona dapat berfungsi dengan baik tanpa saling mengganggu.

6. Pengembangan Skema Zonasi

Mengembangkan skema zonasi yang jelas dan terstruktur, menggambarkan bagaimana setiap zona akan ditempatkan dalam tapak yang mencakup ukuran, bentuk, dan hubungan antar zona.

7. Simulasi Penggunaan

Melakukan simulasi penggunaan untuk mengevaluasi bagaimana pengunjung akan berinteraksi dengan berbagai zona. Melalui simulasi ini, pengembang dapat melihat potensi masalah dan membuat penyesuaian yang diperlukan.

8. Umpan Balik dari Pengguna

Mengumpulkan umpan balik dari calon pengguna atau pemangku kepentingan mengenai skema zonasi yang telah dikembangkan. Serta memahami apakah desain memenuhi kebutuhan pengguna.

Analisis kondisi tapak melibatkan penilaian terhadap potensi dan masalah yang ada. Beberapa metode yang dapat digunakan termasuk analisis pencahayaan untuk mengevaluasi pencahayaan alami yang masuk, analisis penghawaan untuk mempertimbangkan ventilasi, serta analisis iklim yang mencakup suhu, kelembapan, dan curah hujan. Selain itu, analisis topografi penting untuk memahami bentuk dan kemiringan lahan, analisis kebisingan untuk menilai Tingkat kebisingan disekitar tapak, dan analisis view untuk mengamati pemandangan yang tersedia. Selanjutnya menentukan zonasi tapak berdasarkan fungsi ruang dan kondisi yang ada, yang dapat dilakukan melalui analisis sirkulasi untuk memahami aliran pengunjung, sehingga penempatan zona dapat dioptimalkan.

e. Analisis Aksesibilitas dan sirkulasi

Analisis ini bertujuan untuk memastikan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses bangunan perpustakaan, serta untuk meningkatkan kelancaran sirkulasi antar pengguna dalamnya. Aksesibilitas ini berarti memberikan kemudahan bagi semua orang, termasuk penyandang disabilitas, dalam mencapai dan menggunakan fasilitas. Desain bangunan yang ramah disabilitas dapat diwujudkan dengan menyediakan jalur pejalan kaki yang lebar dan datar, pintu yang cukup lebar, serta toilet yang sesuai dengan standar aksesibilitas.

Sirkulasi adalah pergerakan antar ruang di dalam bangunan. Sirkulasi yang baik dapat membantu pengguna untuk bergerak dengan lancar dan nyaman di dalam bangunan. Sirkulasi dapat diwujudkan melalui desain bangunan yang memiliki jalur sirkulasi yang jelas dan mudah diakses.

f. Analisis Konsep

Analisis konsep arsitektur merupakan Langkah penting dalam proses perancangan bangunan yang bertujuan untuk menemukan konsep arsitektur yang tepat. Konsep ini menjadi dasar yang akan memandu keseluruhan desain bangunan. Analisis konsep arsitektur akan berfokus pada beberapa aspek, salah satunya adalah fungsi bangunan serta harus mampu memenuhi fungsi bangunan dengan cara yang optimal. Contohnya pada bangunan perpustakaan ini maka konsep arsitekturnya harus mendukung kegiatan seperti membaca dan belajar.

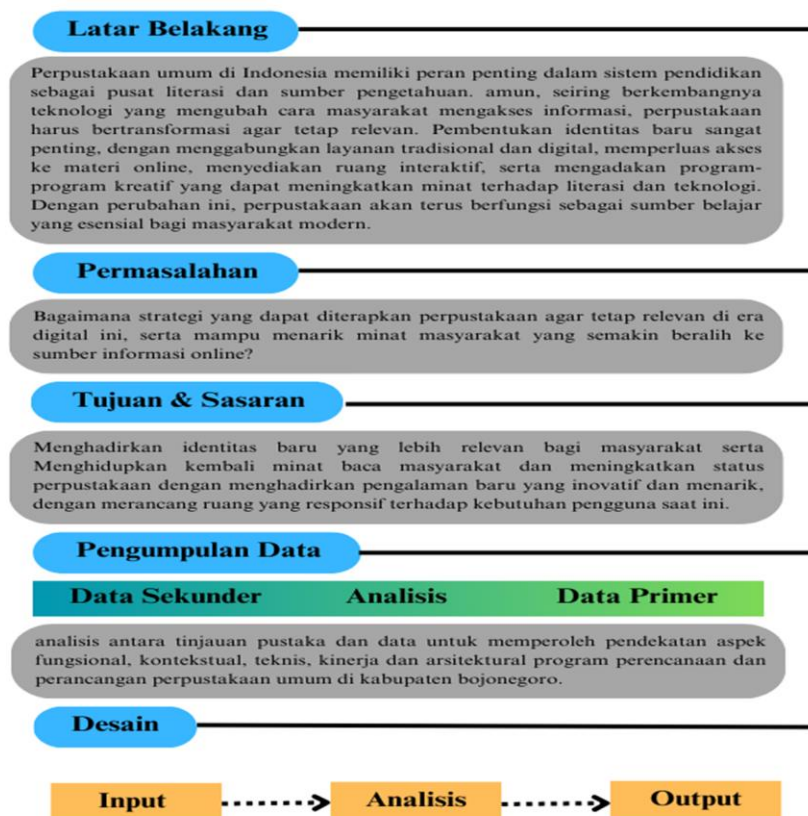
Kebutuhan pengguna merupakan elemen penting dalam pengembangan konsep arsitektur, yang harus dapat secara efektif memenuhi keinginan dan kebutuhan mereka. Dalam merancang suatu bangunan, perhatian terhadap karakteristik pengguna sangatlah krusial. Misalnya, jika bangunan ditujukan untuk anak-anak, maka konsep arsitekturnya harus menjamin keamanan dan kenyamanan mereka. Hal ini

mencakup penggunaan material yang aman, desain interior yang mendukung interaksi positif, serta pengaturan ruang yang memfasilitasi kegiatan belajar dan bermain. Dengan demikian, konsep arsitektur yang baik harus menciptakan ruang yang fungsional dan mendukung pengalaman positif bagi para pengguna.

Lokasi bangunan adalah aspek penting dalam konsep arsitektur yang harus disesuaikan dengan kondisi tapak dan lingkungan sekitarnya. Misalnya, jika bangunan terletak di daerah panas, konsep arsitekturnya harus dirancang untuk memberikan kenyamanan kepada penggunanya. Dilakukan melalui pemilihan material yang tepat, penempatan jendela dan ventilasi yang efektif, serta penggunaan elemen desain seperti atap teduh atau taman vertikal. Dengan demikian, konsep arsitektur yang baik dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dan sesuai dengan kondisi iklim lokal.

Dengan melakukan analisis konsep arsitektur secara mendalam, perancang dapat mengidentifikasi konsep yang paling sesuai untuk perpustakaan. Konsep arsitektur yang tepat akan menjadikan perpustakaan sebagai bangunan yang efektif, nyaman, dan menarik perhatian.

3.2 ALUR POLA PIKIR



Gambar 3.2.1 Alur Pola Pikir

BAB IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 ANALISA FUNGSIONAL

4.1.1 Analisa Pelaku

Pelaku yang ada di perpustakaan umum Bjonegoro dapat dikelompokkan menjadi dua :

1. **Kelompok Pengelola**

Kelompok Pengelola Perpustakaan mencakup pustakawan, staf administrasi, teknisi, staf pemeliharaan, dan relevan. Bekerja sama mengelola koleksi, menjalankan operasional, menjaga fasilitas. Tentu dengan pendekatan aktivitas tersebut pengelola berperan sangat penting dalam mendukung perpustakaan ini untuk bisa beroperasi dengan baik.

2. **Kelompok Pengunjung/Pengguna**

Kelompok pengunjung/ pengguna merupakan pelaku utama pada perpustakaan, yang bertujuan untuk mencari informasi dan menambah ilmu, mencari informasi, maupun menggunakan fasilitas perpustakaan, pengunjung terbagi menjadi dua kalangan :

a. **Pengunjung kalangan pelajar/mahasiswa**

Pelajar atau mahasiswa adalah seseorang yang sedang menempuh Pendidikan, mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi yang berada disekitar lokasi perpustakaan.

b. **Pengunjung kalangan Masyarakat umum**

Masyarakat umum mencakup mulai dari pekerja, ibu rumah tangga dan lain sebagainya.

4.1.2 Analisa Aktivitas

a. **Pengelola**

1. **Kepala Perpustakaan**

Memimpin dan Mengawasi seluruh aktivitas yang dilaksanakan oleh perpustakaan untuk memberikan layanan yang optimal kepada pengguna sesuai dengan tugas dan fungsinya. Mengawasi seluruh aktivitas yang dilaksanakan oleh perpustakaan untuk memberikan layanan yang optimal kepada pengguna sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2. **Bagian Tata Usaha**

Memberikan layanan administrasi kepada staff dan sivitas akademika, mencakup berbagai aspek seperti surat menyurat, pengelolaan keuangan, penyediaan perlengkapan, serta pengelolaan dan pemeliharaan data.

3. Bagian Layanan Baca

Berperan penting dalam menyediakan ruang baca yang nyaman, membantu pengguna menemukan bahan bacaan, serta mengelola layanan sirkulasi dan fasilitas tambahan. Efektivitasnya ditentukan oleh kenyamanan, kepuasan pengguna, efisiensi layanan, dan kelengkapan koleksi. Tantangan seperti keterbatasan koleksi, sumber daya, serta rendahnya minat baca dapat diatasi dengan meningkatkan fasilitas, memperluas layanan digital, mengadakan program literasi, dan melakukan evaluasi berkala. Dengan pengelolaan yang baik, layanan ini dapat meningkatkan budaya literasi masyarakat.

4. Bagian Layanan Teknis

Bertanggung jawab atas pengelolaan koleksi perpustakaan, termasuk pengadaan, pengolahan, dan perawatannya. Keberhasilannya ditentukan oleh sistem katalogisasi yang akurat, ketersediaan bahan pustaka yang sesuai kebutuhan, serta pemeliharaan koleksi agar tetap dalam kondisi baik. Tantangan yang dihadapi mencakup keterbatasan anggaran, perkembangan teknologi dalam pengelolaan data, dan perlunya peningkatan keterampilan staf. Untuk mengatasinya, perpustakaan dapat menerapkan sistem otomasi, memberikan pelatihan berkala, serta menyusun strategi pengadaan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dengan manajemen yang optimal, Bagian Layanan Teknis dapat memastikan koleksi perpustakaan lebih terorganisir, mudah diakses, dan selalu relevan.

5. Bagian Dokumentasi dan Informasi

Menyimpan, dan menyebarkan informasi dalam berbagai format. Keberhasilannya bergantung pada sistem arsip yang rapi, aksesibilitas, serta keakuratan data. Tantangan utamanya meliputi digitalisasi, keamanan data, dan keterbatasan distribusi informasi. Solusinya adalah penerapan teknologi arsip digital, peningkatan perlindungan data, dan optimalisasi platform daring. Dengan pengelolaan yang baik, bagian ini dapat menjadi sumber informasi yang andal bagi masyarakat.

6. Bagian Cleaning Service

Memastikan kebersihan perpustakaan agar nyaman dan kondusif. Efektivitasnya bergantung pada jadwal pembersihan, fasilitas kebersihan, dan kedisiplinan petugas. Tantangan utamanya meliputi keterbatasan tenaga, peralatan, serta kesadaran pengguna. Solusinya adalah jadwal pembersihan yang efisien,

fasilitas memadai, dan edukasi kebersihan. Dengan pengelolaan baik, perpustakaan tetap bersih dan nyaman bagi pengunjung.

b. Pengunjung/pengguna

Aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung berdasarkan Analisa adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan utama, yaitu dengan mencari koleksi bahan Pustaka, membaca buku koleksi bahan Pustaka, meminjam atau mengembalikan bahan Pustaka.
2. Kegiatan pendukung, seperti membuat kartu anggota perpustakaan, diskusi, penyimpanan barang, foto copy.
3. Kegiatan penunjang, seperti mengambil uang di ATM, ke toilet, makan dan minum, sholat serta parkir kendaraan bermotor.

4.1.3 Kebutuhan Ruang

1. Kegiatan Utama

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Ruang Baca
2.	Ruang Baca Khusus
3.	Ruang Pelayanan
4.	Ruang Koleksi
5.	Ruang Diskusi

Tabel 4. 1 Kegiatan utama

2. Kegiatan Penunjang

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Lobby
2.	Hall
3.	Information desk dan pelayanan keanggotaan
4.	Ruang Pelayanan Fotocopy
5.	Musholla
6.	Ruang Penitipan Barang
7.	Ruang Pertemuan
8.	Toilet Wanita
9.	Toilet Pria
10.	Toko buku
11.	ATM Center
12.	Food Court
13.	Cafetaria
14.	Ruang Teater
15.	Ruang Seminar
16.	Gallery

Tabel 4. 2 Kegiatan Penunjang

3. Kegiatan Pengelola

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Ruang Kepala Perpustakaan
2.	Ruang Bidang Tata Usaha
3.	Ruang Bidang Administrasi
4.	Ruang Bidang Pelayanan
5.	Ruang Rapat
6.	Gudang

Tabel 4. 3 Kegiatan Pengelola

4. Kegiatan Servis

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Ruang Generator
2.	Ruang Pompa
3.	Ruang Panel listrik
4.	Lift Umum
5.	Pos Keamanan

Tabel 4. 4 Kegiatan Servis

4.1.4 Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang berperan dalam mengatur keterkaitan dan interaksi antar ruang, mencakup alur aktivitas, kesesuaian fungsi, dan pengalaman pengguna. Selain itu, hubungan ini juga berfungsi untuk menciptakan kesan estetis dan memberikan kenyamanan bagi penghuni ruang.

Pola Hubungan Mikro

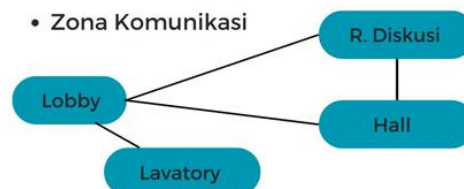
• Zona Penerimaan



• Zona Interaksi



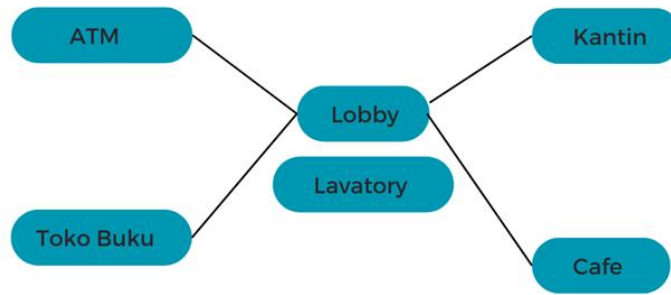
• Zona Komunikasi



Gambar 4. 1. 1 Hubungan Antar Ruang Mikro

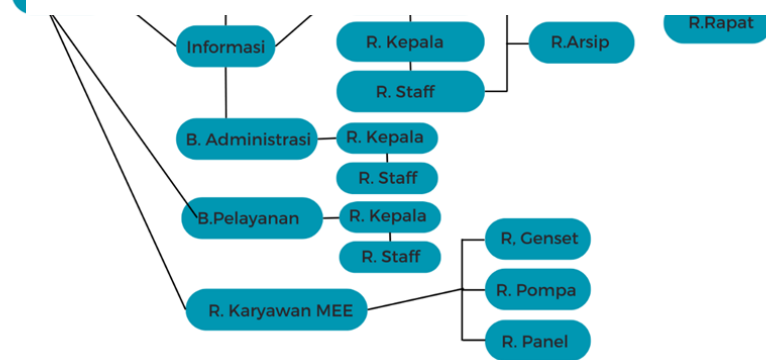
(Sumber : Analisa Pribadi) 2025

• Zona Komersial



Gambar 4.1.2 Hubungan antar ruang pengelola

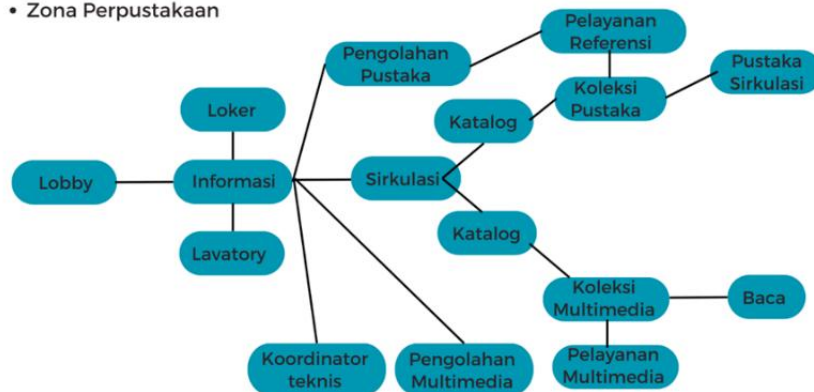
(Sumber : Analisa Pribadi) 2025



Gambar 4.1.3 Zona Komersial

(Sumber : Analisa Pribadi) 2025

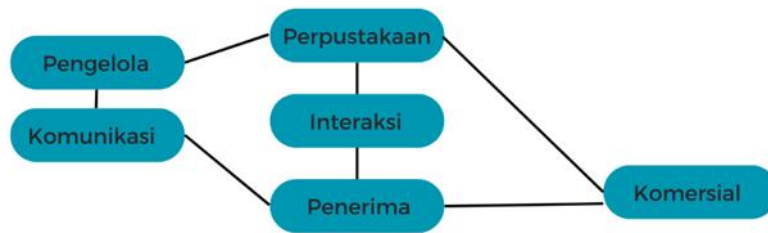
• Zona Perpustakaan



Gambar 4. 1.4 Zona Perpustakaan

(Sumber : Analisa Pribadi) 2025

Pola Hubungan Makro



Gambar 4. 1.5 Hubungan Antar Ruang Makro

(Sumber : Analisa Pribadi) 2025

4.1.5 Besaran Ruang

Adapun acuan yang dipakai untuk menentukan standar ruang dari masing-masing kegiatan adalah melalui literatur dan studi lapangan yaitu:

1. Planning Academic and Research Library Building, Keyes D Metchalf, McGraw Hill Book Company, 1965. (KM)
2. Architect's Data, Ernst Neufert, John Wiley and Sons, New York, 1980. (DA)
3. Analisa Studi Ruang (AS)
4. Studi Banding lainnya (SB)
5. Dasar Perencanaan Gedung Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesi, Poole, Frazer G. 1981.(P)
6. Analisis Pribadi : AP

No.	Nama Ruang	Sumber	Kapasitas	Besaran	Total
RuangUtama					
1.	Ruang Baca	KM	141 orang	1,15 m2	162,15 m2
2.	Ruang baca khusus				
	Ruang baca grup	P	246 m2	2,1 m2	516,6 m2
	Ruang baca carrel	P	106 m2	2,3 m2	516,6 m2
	Sirkulasi 30%				228 m2
	Total dibulatkan				988,52 m2
3.	Ruang Pelayanan	P	4 orang	11 m2	44 m2

4.	Ruang koleksi	KM	1. 018.000 buku (1.358 rak)	3,65 m² / 750 vol (6 tingkat rak)	4956,7 m²	
5.	Ruang Diskusi					
	Diskusi 4 orang	SB	4 orang x 30	3,5 m2 / orang	420 m2	
	Diskusi 6 orang	SB	6 orang x 20	3,2 m2 / orang	384 m2	
	Diskusi 12 orang	SB	12 orang x 5	3,2 m2 / orang	192 m2	
			Sirkulasi 30%			298,8 m2
			Total dibulatkan			1295 m2
	Jumlah				3133 m2	
	Sirkulasi 30%				940 m2	
	Total Luas Ruang Penunjang				4073 m2	
Ruang Penunjang						
1.	Lobby	DA	112 orang	0,8 m2/orang	90 m2	
2.	Ruang Seminar	DA	2.250 orang		600 m2	
3.	Information desk dan pelayanan keanggotaan	DA	2 orang	0,8 m2/ orang	1,6 m2	
4.	Ruang Pelayanan Fotocopy	DA	4 unit	5 m2/ unit	20 m2	
5.	Mushola	SB	100 orang	1,25 m2	125 m2	
6.	Gallery	DA	100 orang	2 m2/org	200 m2	
7.	Ruang Teater	AP	200 org	1,6 m2	320m2	
8.	Ruang Penitipan barang					
	Loker	DA	75 unit	1,9 m2	142,5 m2	
	Petugas	DA	2 orang	1,8 m2/orang	3,6 m2	
			Sirkulasi 30%			43,8 m2
			Total dibulatkan			190 m2
9.	Ruang Seminar	DA	250 Orang		500 m2	
10.	Lavatory Wanita	DA	5 Toilet	1,5 m2	7,5 m2	
		DA	3 Wastafel	0,84 m2	2,52 m2	
			Sirkulasi 30%			3,08 m2
			Total dibulatkan			13 m2
11.	Lavatory Pria	DA	2 Toilet	1,5 m2	3 m2	
		DA	3 Urinoir	0,88 m2	2,64 m2	
		DA	3 Wastafel	0,84 m2	2,52 m2	
			Sirkulasi 30%			2,448 m2

		Total dibulatkan			10 m2
	Lavatory Pria + Wanita	Total keseluruhan			23 m2
12.	Toko buku	SB	1 unit	40 x 20 m2	80 m2
13.	ATM Center	AP	3 unit	4 m2	12 m2
14.	Food Court				
	Ruang Makan	DA	100 orang	1,25 m2/orang	125 m2
	Dapur/Kios	DA	5 unit	10 m2	50 m2
		Sirkulasi 30%			52 m2
		Total dibulatkan			227 m2
15.	Cafeteria	DA	100 orang	1,25 m2/orang	125 m2
	Jumlah				1933,6 m2
	Sirkulasi 30%				580,08 m2
	Total Luas Ruang Penunjang				2513 m2
Ruang Pengelola					
1.	Ruang kepala perpustakaan	SB	1 orang	6 x 5	60 m2
2	Bidang tata usaha				
	Ruang kepala	DA	1 orang	12 m2	12 m2
	Ruang staff	DA	2 orang	9 m2	18 m2
		Sirkulasi 30%			9 m2
		Total dibulatkan			40 m2
3.	Bidang Administrasi				
	Ruang kepala	DA	1 orang	12 m2	12 m2
	Ruang staff	DA	2 orang	9 m2	18 m2
		Sirkulasi 30%			9 m2
		Total dibulatkan			40 m2
4.	Bidang Pelayanan				
	Ruang kepala	DA	1 orang	12 m2	12 m2
	Ruang staff	DA	2 orang	9 m2	18 m2
		Sirkulasi 30%			9 m2
		Total dibulatkan			40 m2
5.	Ruang Rapat	AP	10 orang	0,8 m2	8 m2
			10 kursi	0,24 m2	2,4 m2
			1 meja	6 m2	6 m2
		Sirkulasi 40%			12,56 m2
		Total dibulatkan			45 m2
6.	Gudang	AP	1 unit	50 m2	50 m2
	Jumlah				263 m2
	Sirkulasi 30%				78,9 m2

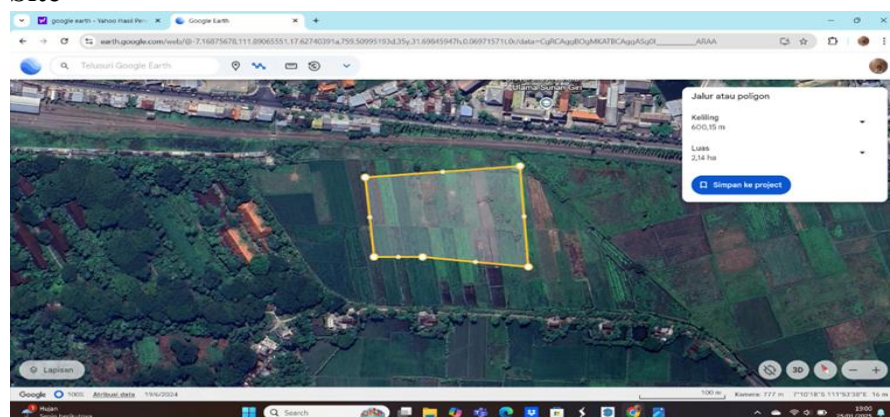
	Total Luas Ruang Pengelola				341,9 m2	
		Ruang Parkir				
1.	Parkir Pengelola	DA	5 mobil	3m x 5m/unit	75 m2	
			20 motor	0,75m x 2m/unit	30 m2	
		Sirkulasi 100%				105 m2
		Total				210 m2
2.	Parkir Pengunjung	DA	25 mobil	3m x 5m/unit	375m2	
			150 motor	0,75m x 2m/unit	225 m2	
		Sirkulasi 100%				600 m2
		Total				1200 m2
Total Luas Parkir					1410 m2	
Ruang Servis						
1.	Ruang Generator	SB	1 unit	4 x 4 m2	16 m2	
2.	Ruang Pompa	SB	1 unit	4 x 4 m2	16 m2	
3.	Ruang Panel listrik		1 unit	3 x 3 m2	9 m2	
4.	Lift Umum	DA	2 unit	3,06 m2	6,12 m2	
5.	Pos Keamanan	SB	2 orang	4 m2	8 m2	
			Jumlah			55,12 m2
			Sirkulasi 30%			16,5 m2
			Total dibulatkan			71,62 m2

Tabel 4. 5 Besaran Ruang

4.2 ANALISA KONTEKSTUAL

4.2.1 Pemilihan Site

1. Site



Luas Lahan : 21.400 m²

KDB : 60% x 21.400 : 12.840 m²

KDH : 40% x 21.400 : 8.560 m²

KL_B : 2,0

GS_B : 12,5

RTH : 40%

Batas-batas Lahan

Sebelah Timur site : lahan kosong

Sebelah Selatan site : Pemukiman warga

Sebelah Barat site : Pemukiman warga

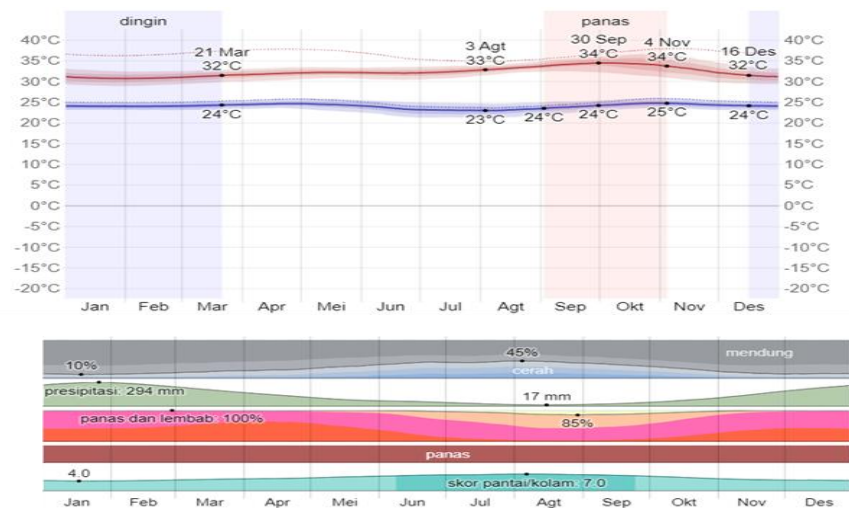
Sebelah Utara site : Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

4.2.2 Analisa Site

1. Iklim

Dari data yang didapat bisa dilihat suhu rata-rata di Bojonegoro saat musim panas berlangsung selama 2,1 bulan, dari 2 September sampai 4 November, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di atas 34°C. Bulan terpanas dalam setahun di Bojonegoro adalah Oktober, dengan rata-rata suhu terendah 34°C dan tertinggi 25°C.

Musim dingin berlangsung selama 3,2 bulan, dari 16 Desember sampai 21 Maret, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di bawah 32°C. Bulan terdingin dalam setahun di Bojonegoro adalah Januari, dengan rata-rata terendah 24°C dan tertinggi 31°C.



Gambar 4.2. 1 Grafik Temperature dan curah hujan di Bojonegoro (*Sumber : CRU Time Series*)

Respon:

Penataan ruang perpustakaan harus dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan sirkulasi udara yang optimal, demi menciptakan kenyamanan bagi pengguna saat beraktivitas. Beberapa prinsip dibawah ini dapat diupayakan untuk mencapai kondisi pengudaraan yang baik :

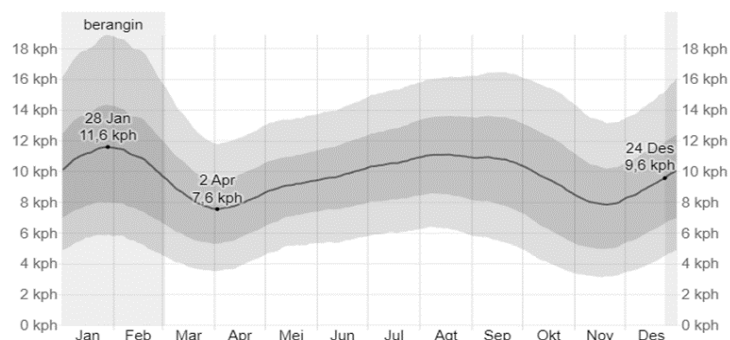
- Idealnya, sebuah ruang perpustakaan memiliki suhu 20-25°C dengan Tingkat kelembapan sekitar 45-55% untuk menjaga kondisi koleksi buku. Namun, karena kondisi ini sulit di v=capai di iklim tropis Indonesia jika hanya mengandalkan ventilasi alami, pengguna sistem penghawaan buatan dapat menjadi Solusi untuk memastikan kenyamanan pengguna.
- Beberapa ruangan dapat dikondisikan dengan penghawaan alami dapat menggunakan bukaan jendela atau lubang ventilasi yang memadai.
- Sistem penghawaan buatan dapat dilakukan dengan memanfaatkan kipas angin atau exhaust fan untuk meningkatkan sirkulasi udara di dalam ruangan. Selain itu, penggunaan air conditioner (AC) juga dapat diterapkan guna mencapai suhu yang diinginkan.

3. Penghawaan

Di Bojonegoro, musim hujan biasanya mendung, musim kering biasanya sebagian berawan, dan umumnya panas dan menyengat sepanjang tahun. Sepanjang tahun, suhu biasanya bervariasi dari 23°C hingga 34°C dan jarang di bawah 21°C atau di atas 37°C. Berdasarkan skor pantai/kolam, waktu terbaik dalam setahun untuk mengunjungi Bojonegoro untuk kegiatan musim panas adalah dari early Juni hingga late September.

1) Data

Rata-rata kecepatan angin per jam di Kota Bojonegoro



Gambar 4.2. 2 Kecepatan Angin Rata-rata di Kota Bojonegoro

(Sumber : id.weatherspark.com)

Arah angin per jam rata-rata yang dominan di Bojonegoro bervariasi sepanjang tahun. Angin paling sering bertiup dari timur selama 7,3 bulan, dari 26 Maret hingga 6 November, dengan persentase tertinggi 67% pada tanggal 12 Mei. Angin paling sering bertiup dari selatan selama 2,9 minggu, dari 6 November hingga 26 November, dengan persentase tertinggi 34% pada tanggal 6 November. Angin paling sering bertiup dari barat selama 4,0 bulan, dari 26 November hingga 26 Maret, dengan persentase tertinggi 64% pada tanggal 1 Januari.

2) Respon

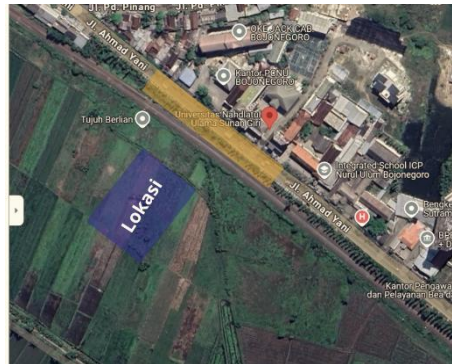
1. Membuat banyak bukaan penghawaan alami, karena suhu ppada site berada pada kategori nyaman optimal 23°C hingga 34°C
2. Menggunakan pencahayaan alami dengan membuat bukaan dari material kaca, seperti membuat pencahayaan alami melalui jendela.
3. Memperbanyak penghijauan sebagai area peresapan. Karena curah hujan berada pada kategori menengah.

3. Regulasi

Peraturan Bupati Bojonegoro Nomor 8 Tahun 2023 tentang Rencana Detail Tata Ruang Perkotaan (RDTRK) Peraturan ini mengatur tentang KDB, KLB, GSB dan RTH untuk kawasan perkotaan Bojonegoro. Berikut adalah ketentuannya :

- KDB
 - a. Untuk Kawasan permukiman, KDB maksimal 40%
 - b. Untuk Kawasan perdagangan dan jasa, KDB maksimal 60%
 - c. Untuk Kawasan industri, KDB maksimal 70%
- KLB
 - a. Untuk Kawasan permukiman, KLB maksimal 1,0
 - b. Untuk Kawasan perdagangan dan jasa, KLB maksimal 2,0
 - c. Untuk Kawasan industri, KLB maksimal 2,5
- GSB
 - a. Untuk jalan arteri, GSB minimal 12,5 meter
 - b. Untuk jalan kolektor, GSB minimal 3,5 meter
 - c. Untuk jalan lokal Primer, GSB minimal 3 meter dan Lokal Sekunder 2,5 meter
- RTH
 - a. RTH publik minimal 20% dari luas kawasan
 - b. RTH privat minimal 30% dari luas Kawasan

4. Kebisingan



Gambar 4.2. 3 Lokasi Site

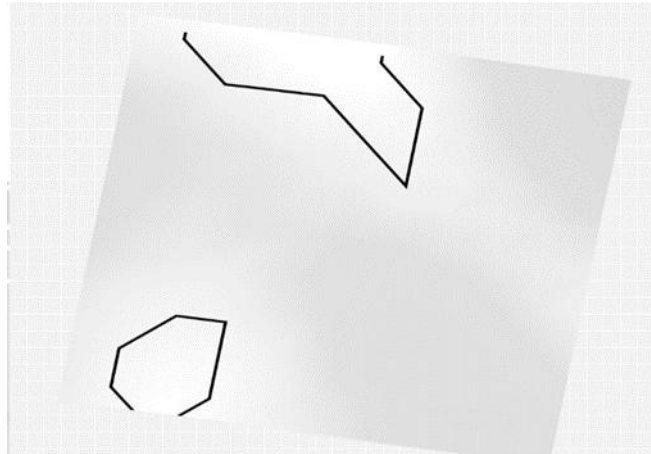
a. Data

Kebisingan disebabkan dari area utara yaitu jalan raya dan terdapat juga rel kereta api sehingga ketika ada kereta api yang melintas maka akan mengakibatkan kebisingan.

b. Respon

- Dengan menambahkan vegetasi yaitu menanam pohon di bagian utara karena pada bagian utara terdapat rel kereta api yang berjarak sekitar 20 meter, maka untuk meredamkan suara pada ruangan dengan menggunakan grasswall sehingga bisa meredamkan suara.
- Memberikan secondary skin pada fasad kayu bertujuan untuk menciptakan lapisan tambahan yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki peran penting dalam memecahkan dan meredam gelombang suara bising dari lingkungan sekitar. Dengan mengadopsi konsep ini, fasad kayu tidak lagi berfungsi semata sebagai pelindung terhadap faktor cuaca, tetapi juga sebagai sistem penyaring suara aktif.
- Pada bagian dinding kaca dapat ditambahkan material penyerap suara yaitu dengan penambahan panel akustik alami untuk meningkatkan performa redamannya.

5. Kontur



Gambar 4.2. 4 Kontur Site

Pada site ini tidak memiliki kontur karena berada pada permukaan datar, sehingga tidak ada perbedaan ketinggian antara satu titik dengan titik lainnya didalam area tersebut. Sehingga sistem drainase harus di rancang secara hati-hati untuk mencegah genangan air.

6. View

a. Data

View berada dibagian Utara berupa Rel Kereta Api, ini sangat berpotensi bagus dengan lokasi site tersebut.

b. Respon

Dengan membuat taman diarea rooftop di bangunan perpustakaan sehingga view dibagian bisa terlihat.

c. Vegetasi

Analisis vegetasi memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana tanaman mempengaruhi lingkungan fisik maupun visual, serta cara elemen vegetasi dapat diintegrasikan kedalam desain arsitektur. Berikut adalah klarifikasi analisis vegetasi berdasarkan fungsinya :

1. Vegetasi Pengarah



Gambar 4.2. 4 Vegetasi Pengarah

Vegetasi pengarah berfungsi mengatur sirkulasi dengan membimbing arus Gerakan pejalan kaki atau kendaraan, serta menandai jalur agar lebih terstruktur dan aman. Ciri-ciri tumbuhan yang biasa digunakan biasanya berbentuk lurus, tinggi, bercabang sedikit.

2. Vegetasi Peneduh

Vegetasi peneduh adalah tanaman yang berfungsi memberikan naungan dan melindungi area dibawahnya dari paparan langsung sinar matahari, menciptakan lingkungan yang lebih sejuk dan nyaman. Berikut adalah contoh pohon peneduh :



Gambar 4.2. 5 Vegetasi Peneduh

Vegetasi estetika adalah jenis tanaman yang ditanam dengan tujuan utama untuk meningkatkan nilai visual dan keindahan suatu ruang atau area. Biasanya tumbuhan kecil sampai sedang, seperti bunga dan sejenisnya, berikut beberapa contoh tanaman estetika :

1. *Tanaman Bunga*
Seperti mawar, anggrek, atau bougenville, yang memberikan warna cerah dan kesan hidup pada taman atau ruang terbuka.
2. *Tanaman Hias Daun*
Seperti puring, sansevieria, atau monstera, yang memiliki bentuk dan tekstur daun yang menarik.
3. *Pohon dengan Bentuk Unik*
Pohon-pohon seperti bonsai atau pohon palem yang menambah keindahan dan karakter pada ruang.
4. *Tanaman Rambat*
Seperti ivy atau bugenvil yang digunakan untuk menghias dinding atau struktur lain dengan cara meramba..

4.2.3 Struktur

Untuk struktur dibedakan menjadi dua bagian yaitu :

1. Up struktur
Biasanya menggubakan sistem rangka yang terdiri dari balok dan kolom. Perencanaan dan desain struktur harus dilakukan dengan kekuatan dan kekekaran (rigiditas) yang memadai untuk mengantisipasi beban vertical maupun horizontal.
2. Sub struktur
Untuk bangunan yang memiliki lebih dari tiga lantai, digunakan pondasi tiang pancang atau *bore pile*.

4.3 ANALISA ASPEK KERJA

4.3.1 Sistem Air Bersih

Air bersih yang berasal dari PDAM akan disalurkan ke berbagai ruang yang memerlukan pasokan air. Proses distribusi air ini dapat dilakukan dengan dua jenis sistem, yaitu sistem up feed dan sistem down feed, yang masing-masing memiliki cara kerja berbeda dalam mengalirkan air ke seluruh area bangunan. Sistem up feed mengalirkan air dari bawah ke atas, sedangkan sistem down feed mengalirkan air dari atas ke bawah, tergantung pada kebutuhan dan desain bangunan.

4.3.2 Sistem Air Kotor

- a. Air kotor berupa cairan dari wastafel dilakukan treatment untuk menghasilkan air bersih kembali untuk taman.
- b. Air kotor yang mengandung limbah padat dari kloset dialirkan ke dalam septic tank.
- c. Air kotor yang berasal dari hujan dialirkan ke saluran kota melalui saluran semi terbuka yang lindungi dengan grill.

4.3.3 Sistem Elektrikal

Jaringan Listrik ini mengandalkan sumber energi utama dari PLN, dengan generator set sebagai Cadangan tenaga. Daya Listrik yang disalurkan digunakan untuk memenuhi kebutuhan penerangan, pompa, sistem penghawaan buatan, serta mekanikal elektrikal lainnya.

4.3.4 Sistem Pencegahan Kebakaran

Instalasi pemadam api pada bangunan tinggi menggunakan peralatan pemadam api yang terpasang secara tetap, dilengkapi dengan sistem deteksi awal bahaya (Early Warning Fire) yang secara otomatis memberikan alarm bahaya atau mengaktifkan alat pemadam. Sistem ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu sistem otomatis dan semi otomatis. Pada sistem otomatis, peran manusia hanya diperlukan untuk mengawasi kemungkinan kejadian lain yang dapat terjadi. Sistem deteksi awal terdiri dari :

- a. Alat deteksi asap (smoke detector) memiliki sensitivitas yang tinggi dan akan mengeluarkan alarm apabila terdeteksi asap di ruang tempat alat tersebut di pasang.
- b. Alat deteksi nyala api (flame detector) dapat mendeteksi keberadaan api yang tidak terkendali dengan cara menangkap sinar ultraviolet yang dipancarkan oleh api tersebut.
- c. Hydrant kebakaran adalah perangkat yang digunakan untuk memadamkan kebakaran yang sudah terjadi dengan mengalirkan air dari sumber yang tersedia.

4.3.5 Sistem Penangkal Petir

Penangkal petir yang dipasang harus efektif melindungi bangunan dan lingkungan perpustakaan dari bahaya petir. Terdapat dua jenis sistem penangkal petir, yaitu :

- a. Sistem Franklin bekerja dengan prinsip perlindungan yang berfokus pada area dalam bentuk kerucut, Dimana jari-jari alas kerucut sama dengan tingginya. Penangkal petir ini menciptakan zona perlindungan untuk mengalihkan energi petir ke tanah dengan aman, mencegah kerusakan pada bangunan.
- b. Sistem Faraday, yang sering digunakan, terdiri dari tiang-tiang berdiameter 30 cm yang saling terhubung dengan kawat dan kabel tembaga. Kawat dan kabel tembaga ini berfungsi sebagai penghantar untuk menyalurkan aliran Listrik dari petir ke tanah, sehingga melindungi bangunan dari potensi kerusakan akibat sambaran petir dapat dialihkan dengan aman ke tanah, mengurangi risiko kerusakan pada struktur dan peralatan didalam bangunan.

4.3.6 Analisa Arsitektural

Pendekatan aspek arsitektural perpustakaan umum di bojonegoro harus mencerminkan fungsinya sebagai fasilitas public yang menjadi pusat Pendidikan, kebudayaan, dan tempat kegiatan Masyarakat. Hal ini diwujudkan melalui prinsip universal design pada semua elemen bangunan yang ada, sehingga memastikan aksesibilitas dan kenyamanan bagi semua pengunjung perpustakaan.

BAB V

DRAF KONSEP PERANCANGAN

5.1 KONSEP DASAR

Konsep dasar dari perancangan Perpustakaan Umum di Kabupaten Bojonegoro menggunakan konsep Human Issues dengan pendekatan Arsitektur Creative Class. Melihat Fenomena yang terjadi dan tanggapan masyarakat terhadap perpustakaan dapat kita lihat beberapa isu yang membuat masyarakat malas ke perpustakaan:

1. Membaca buku belum menjadi bagian dari gaya hidup
2. Bagi pelajar tidak di didik untuk gemar membaca buku, melainkan di didik untuk menghafal dan mengikuti apa yang dikatakan guru.
3. Pengaruh Gadget disetiap aktivitas.
4. Generasi yang serba Instan
5. Meningkatnya penggunaan game online dan sosial media mempengaruhi Masyarakat sehingga cenderung malas membaca buku dari pada media sosial.

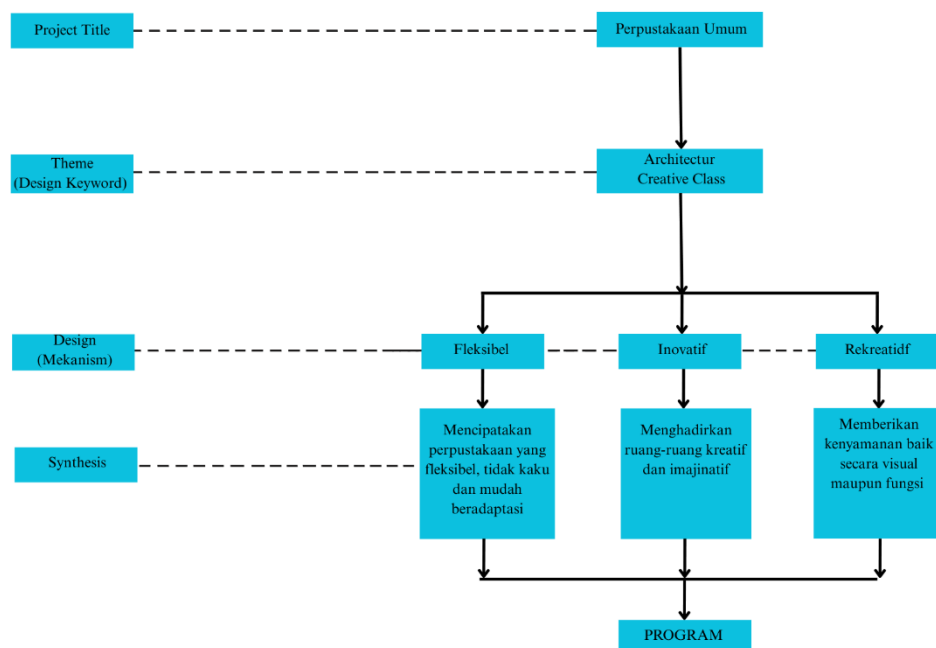
Dari permasalahan dan isu-isu tersebut lahirlah gagasan dan tema *creative class*. Tema ini berusaha merubah pandangan persepsi masyarakat terhadap perpustakaan dari yang awalnya tidak menarik, kini perpustakaan akan menjadi tempat yang asik dan menyenangkan dengan segala aktivitas di dalamnya. Berikut adalah skema perpustakaan berdasarkan fungsi aktivitas yang lebih fleksibel:

- Perpustakaan ini dirancang dengan mempertimbangkan tingkat fleksibilitas yang tinggi, tanpa meninggalkan fungsi utamanya sebagai pusat membaca, pengumpulan informasi, dan aktivitas literasi lainnya. Fleksibilitas ini memungkinkan terciptanya ruang-ruang baru yang bersifat kreatif dan adaptif, diperkaya dengan permainan warna dan elemen audio-visual yang menarik secara visual. Desain perpustakaan berusaha mengakomodasi berbagai aktivitas positif masyarakat, menjawab kebutuhan yang beragam, serta menciptakan ruang inklusif yang mendorong interaksi, kreativitas, dan pembelajaran.
- Inovasi muncul setelah seseorang mulai menikmati keberadaan perpustakaan. Ketertarikan ini akan membawa mereka pada pengalaman baru yang memperkaya wawasan dan membuka pandangan terhadap berbagai hal. Melalui penyusunan elemen dan komponen yang mampu merangsang kerja otak, perpustakaan

berfungsi sebagai sarana untuk menstimulasi masyarakat agar berpikir lebih kreatif dan produktif.

- Rekreatif adalah proses dimana hampir mencapai goals dari perpustakaan ini. Seseorang tentunya menjadikan perpustakaan sebagai sebuah kebutuhan dan tempat yang menyenangkan. Mungkin sebelumnya anak-anak muda hanya bersantai di café, tetapi kini perpustakaan bisa mewadahi tempat bersantai yang nyaman dengan menikmati kopi atau sekedar membaca ringan dan mungkin sedikit berdiskusi tentang sastra. Terakhir adalah happy, perpustakaan kini menjadi sebuah kebutuhan dan tempat yang menyenangkan. Libur di akhir pekan bisa jadi solusi ke perpustakaan. Pada akhirnya ketika perpustakaan ini sudah tidak asing lagi, maka akan mudah untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan intelektual masyarakat.

Pendekatan ini berusaha untuk memaksimalkan bangunan agar dapat mewadahi seluruh lapisan masyarakat dalam hal pengembangan intelegensi, edukasi, meningkatkan intelektual dan pengetahuan pemustaka. Secara khusus bangunan ini diharapkan dapat fleksibel dan mendukung daya kreativitas tidak hanya terbatas pada ilmu formal tetapi ada pengembangan kemampuan diri dan keterampilan masyarakat didalamnya.



Gambar 5.1.1 Alur Program

(Sumber : Analisa Pribadi) 2025

5.2 PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN

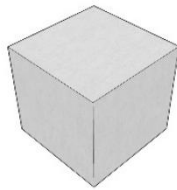
Konsep arsitektur modern dipilih karena dianggap lebih selaras dengan kebutuhan Masyarakat pada masa kini. Hal ini diharapkan dapat mengembalikan peran perpustakaan sebagai pusat informasi yang relevan. Arsitektur modern tidak hanya menekankan pada aspek estetika bangunan, tetapi juga mencakup berbagai pendekatan lainnya, seperti perencanaan ruang yang inovatif, penciptaan ruang interaksi sosial, serta berbagai pertimbangan fungsional lainnya yang mendukung aktivitas di dalam perpustakaan. Berikut adalah beberapa prinsip dan pendekatan arsitektur yang diterapkan pada perancangan perpustakaan umum di kabupaten Bojonegoro :

1. Kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan berfokus pada penciptaan bentuk bangunan yang minimalis, rapi, dan tidak berlebihan. Prinsip ini sekaligus mencerminkan keberadaan unsur seni dalam desain, sehingga bangunan tetap memiliki keterikatan dengan nilai-nilai estetika dan tidak kehilangan sentuhan artistiknya.

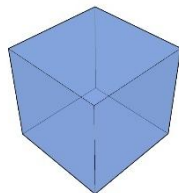
2. Efisiensi

Elemen



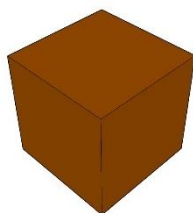
Beton

Sering digunakan untuk menciptakan kesan modern dan juga dapat menciptakan struktur yang monumental dan megah.



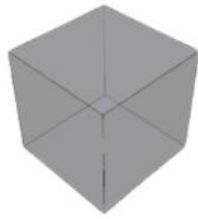
Kaca

Berfungsi sebagai elemen yang memungkinkan pencahayaan alami, meningkatkan estetika, serta menciptakan hubungan visual antara ruang dalam dan luar. Selain itu, kaca juga dapat berperan dalam isolasi termal dan akustik, memberikan privasi dengan jenis tertentu, serta meningkatkan keamanan



Kayu

Kayu sering digunakan untuk menciptakan kesan alami dan nyaman, juga memberi kesan kehangatan.



Solartuf adalah material atap transparan berbahan polycarbonate yang digunakan untuk melindungi bangunan dari hujan dan sinar UV, sekaligus memungkinkan cahaya alami masuk. Bahannya kuat dan tahan cuaca karena tampilannya yang modern dan fungsional.

Gambar 5.2.1 Penggunaan Material

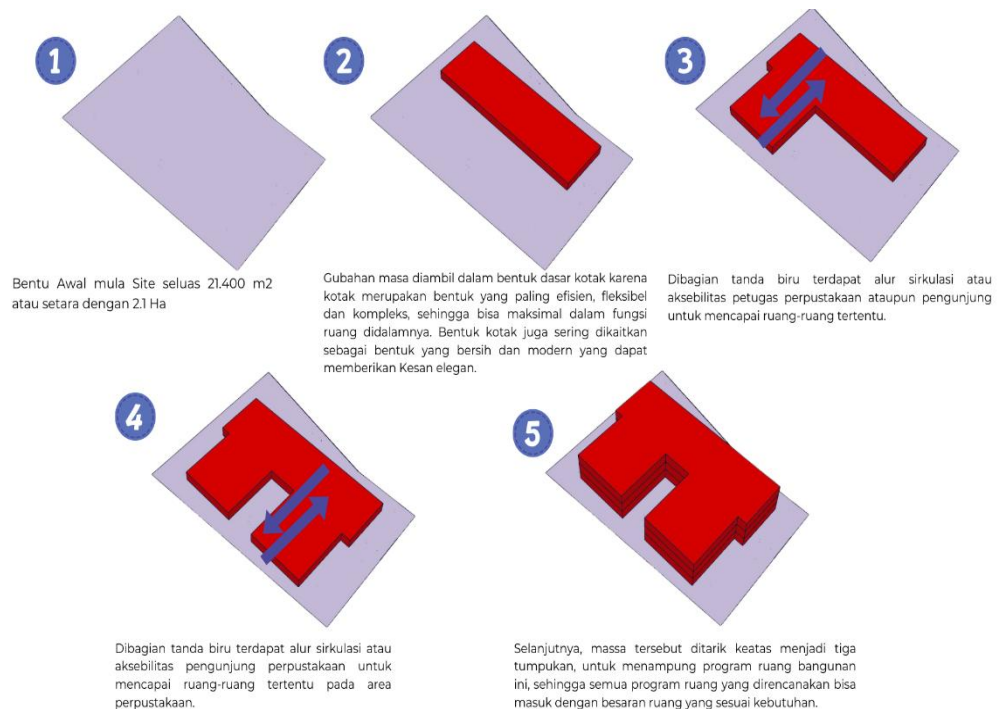
(Sumber=:Analisa Pribadi) 2025

Prinsip efisiensi menuntut perencanaan bangunan yang cermat dengan memanfaatkan material dan ruang secara maksimal. Penggunaan bahan bangunan yang hemat serta pengaturan ruang yang tepat menjadi bagian penting dalam menciptakan bangunan modern yang lebih ekonomis dan berkelanjutan secara lingkungan.

3. Fungsionalisme

Prinsip ini menekankan pada fungsi tiap-tiap ruang yang ada agar memenuhi kebutuhan, tidak kurang dan tidak berlebih. Dalam arsitektur modern, desain bangunan seharusnya mengedepankan kesederhanaan dan fungsi. Bentuk yang terlalu kompleks atau penuh ornamen dipandang kurang efisien serta tidak mendukung aspek fungsional dari suatu bangunan.

Berikut adalah proses konsep bentuk gubahan masa berdasarkan semua pendekatan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya, yang kemudian diadaptasi kedalam bentuk – bentuk arsitektural.



Gambar 5.1.2 Transformasi Gubahan Massa

(Sumber: Analisa Pribadi) 2025

5.1 Fasad

Fasad dalam desain perpustakaan memegang peran penting, baik sebagai elemen estetika maupun fungsional. Secara tampilan, fasad yang menarik dapat memperkuat identitas bangunan dan meningkatkan daya tarik visual. Di sisi lain, secara fungsi, fasad berperan melindungi bangunan dari pengaruh lingkungan seperti panas, hujan, dan angin. Penerapan arsitektur modern pada fasad tidak hanya memperkuat karakter visual bangunan, tetapi juga mampu menarik minat masyarakat untuk berkunjung, karena desain yang inovatif dan modern lebih sesuai dengan selera masyarakat masa kini.

Terdapat sejumlah alasan mengapa masyarakat masa kini lebih menyukai desain perpustakaan yang modern. Pertama, tampilan visual yang lebih menarik dari desain modern mampu memikat perhatian publik. Kedua, desain ini mampu menciptakan suasana yang nyaman dan ruang yang lebih efisien, sehingga pengunjung merasa lebih betah saat berada di perpustakaan. Ketiga, gaya arsitektur

modern mencerminkan kesan inovatif dan kekinian, yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk belajar dan berkreativitas.

Penerapan arsitektur modern memungkinkan perpustakaan kembali menjadi pusat pembelajaran yang menarik dan kreatif. Perpustakaan pun dapat berfungsi sebagai ruang yang menyenangkan dan berguna bagi masyarakat dalam kegiatan belajar, berkarya, maupun bersosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hajjaj, Abu, 'Yusuf. 2010. 30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif Atau Mati' (Surakarta: Al-Jadid)
- Data Badan Pusat Statistik Kabupaten Bojonegoro 2023
- Florida, Richard, 'The Rise of Creative Class" Dan" Cities and the Creative Class', *UK Department of Culture, Media and Sport*, 1999
- Hikmat, Arsyad Nuzul, 'Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS)', *Almaktabah*, 5.1 (2020), pp. 29–40
- Imron, Fadhlán Abdul Wadud, 'Kebijakan Pengembangan Koleksi Terbitan Berkla Di Perpustakaan Nasional RI' 2011, 2011
- Indonesia, Pemerintah Negara Republik, 'Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2014tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007tentang Perpustakaan' 2014, 2014
- Santi, Triana, 'Peran Sosial Perpustakaan Di Era Digital Native', *IQRA: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 10.02 (2016), pp. 1–10
- Sari, Elisa, and Rina Dwiarti, 'Pendekatan Hierarki Abraham Maslow Pada Prestasi Kerja Karyawan PT. Madubaru (Pg Madukismo) Yogyakarta', *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 6.1 (2018), pp. 58–77
- Widiyawati, Yesita, 'Pengelolaan Koleksi Terbitan Berkala Di Upt Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta' 2014, 2014
- Yusuf, Rahman Muhammad, and others, 'Penelitian Analisis Kebutuhan Pengguna Melalui Database Google Scholar: Narative Literature Review', *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 7.2 (2023), pp. 240–51

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Rahma Nurfaizatin
NIM : 2104056013
Tempat, Tanggal Lahir : Bojonegoro, 28 November 2002
Alamat Rumah : Jalan Rajekwesi, Desa. Tapelan RT.001/RW.001,
Kecamatan Kapas, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi
Jawa Timur
Alamat Domisili : Jalan Tegal Rejo Barat, RT.009/RW.12, Purwoyoso,
Ngaliyan, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah
No. Hp : 082223927044
Email : nrahmaa52@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tahun 2021 - Sekarang UIN Walisongo Semarang.
2. Tahun 2018 - 2021 MA Sejahtera Pare Kediri
3. Tahun 2015 - 2018 MTS Unggulan Ma'arif Bojonegoro
4. Tahun 2009 - 2015 SDN Tapelan