

JURNAL ILMIAH
TUGAS AKHIR PERANCANGAN
PERANCANGAN PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK
DI KABUPATEN LAMONGAN



DISUSUN OLEH :

NADYA FATICHA

NBI : 1441800063

PEMBIMBING UTAMA :

Ir. Ibrahim Tohar.,MT.

NPP : 20440.96.0494

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2022

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK DI KABUPATEN LAMONGAN

1. Nadya Faticha, 2. Ibrahim Tohar, 3. Farida Murti

Program Studi Arsitektur, UNTAG Surabaya

Jl. Semolowaru No 45 Surabaya, Jawa Timur 60118

nadyafaticha2025@gmail.com

Abstrak

Rendahnya minat baca bagi masyarakat terutaman anak di Indonesia. Hal ini disebabkan karena beberapa aspek, antara lain minimnya pengenalan mengenai pendidikan literasi pada anak serta minimnya fasilitas yang tersedia atau kurangnya pemanfaatan fasilitas yang mewadahi aktivitas baca anak. Perancangan Perpustakaan Ramah Anak ini bertujuan untuk mendorong adanya minat baca bagi anak dengan menyediakan fasilitas literasi yang dapat mewadahi sekaligus tempat rekreasi bagi anak. Adapun konsep pendekatan pada bangunan ini yakni Arsitektur Biofilik. Konsep ini menekankan pada unsur alami dan kedinamisan sebuah rancangan atau objek.dengan menggunakan konsep dasar bangunan yakni belajar dan bermain.

Kata kunci- Anak,Minat baca, Literasi, Perpustakaan

Abstract

The low interest in reading for the community, especially children in Indonesia. This is due to several aspects, including the lack of introduction to literacy education for children and the lack of available facilities or the lack of utilization of facilities that accommodate children's reading activities. The design of this Child Friendly Library aims to increase children's interest in reading by providing literacy facilities that can accommodate as well as a place of recreation for children. The approach concept in this building is Biophilic Architecture. This concept emphasizes the natural and dynamic elements of a design or object. By using the basic concepts of building, namely learning and playing.

Keyword- Children, Interest in reading, Literacy, Library

PENDAHULUAN

Pengenalan perpustakaan sebagai sarana pendidikan literasi membutuhkan kesadaran terhadap pentingnya perpustakaan hal tersebut dapat dikenalkan kepada anak sejak usia dini, hal tersebut mendorong perlunya fasilitas yang memadai baik untuk anak-anak. adapun dalam penyediaan fasilitas terhadap anak harus didasari pada pengetahuan mengenai karakter anak itu sendiri. Hal tersebut bertujuan sebagai tinjauan awal dalam merancangan adanya sebuah fasilitas tersebut. Pengenalan dimulai dari karakter anak, aktivitas yang sering dilakukan anak, tingkat keamanan dan

kenyaman anak, hak-hak anak yang telah ditentukan dan diterapkan. Oleh karena itu, harus adanya perhatian khusus dan spesifik terhadap rancangan yang disusun.

Adanya ruang bagi anak tersebut dapat mendorong kemauan dalam minat membaca. Menciptkana suasana yang dapat menjadi daya tarik bagi anak melalui penerapan unsur-unsur warna dan bentuk. Sebagian besar masyarakat khususnya anak-anak lebih tertarik membaca melalui media digital seperti handphone, komputer dan laptop. Hal tersebut diakibatkan tidak adanya dukungan lingkungan serta belum adanya fasilitas atau tempat baca anak yang lebih

bervariasi dan menyenangkan dibandingkan dengan membaca melalui media elektronik. Pemahaman berikut dapat menjadi tujuan dari adanya perancangan ini.

IDENTIFIKASI MASALAH DAN PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan diatas dapat menjadi pertimbangan bahwa terdapat adanya beberapa permasalahan yang nantinya diharapkan akan muncul beberapa soslusi pada tugas perancangan ini.

RUMUSAN MASALAH

1. Merancang sebuah bangunan perpustakaan yang berfungsi sebagai media pendidikan dan pusat informasi sekaligus meningkatkan minat baca anak kabupaten Lamongan
2. Menambah sarana dan prasarana berdasarkan aspek kebutuhan dan hak anak di kabupaten Lamongan

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perpustakaan Anak

Perpustakaan anak merupakan sebuah wadah yang didalamnya terdapat koleksi pustaka cukup lengkap. Adanya koleksi yang ditujukan koleksi pustaka dalam bangunan yang dipersembahkan untuk seluruhnya. Sarana dan prasaran yang beragam diharapkan dapat meminimalisir tingkat kejenuhan bagi anak. Adapun beberapa permainan yang disediakan pada playgrtound tetapi juga melalui permainan-permainan interaktif dan simulatif yang mendorong kecerdasan dan kreativitas anak.

B. Tujuan Perpustakaan

Tujuan diselenggarakannya perpustakaan anak, antara lain:

1. Meningkatkan minat dan kegemaran anak dalam membaca dan menjadikan aktivitas membaca buku menjadi aspek pokok dalam pendidikan
2. Membantu anak dalam perkembangan komunikasi dan penalaran terhadap berbagai bacaan

3. Berfungsi pusat informasi bagi pengetahuan anak-anak

C. Psikologi Perkembangan Anak

1. Usia anak-anak umur 2-6 tahun.

Pada massa ini ana-anak cenderung selalu mengikuti orang yang berada disekelilingnya baik dengan menirtukan cara berbicara maupun bersikap.

2. Anak usia 6-13 tahun

- Adanya keterampilan fisik yang diterapkan pada permainan-permainan anak
- Memahami arti kesehatan terhadap diri sendiri
- Bersosialisai dengan teman yang sebaya
- Mengulang kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan anak
- Dapat meneceritakan kembali sebuah cerita yang disampaikan

D. Perkembangan Minat Baca Anak

Perkembangan minat baca anak dapat dibagi menjadi beberapa tahap.

1. Usia anak 1-3 tahun anak kegiatan yang dilakukan pada usia anak tersebut yakni merobek kertas
2. Usia anak 3-5 tahun penguasaan kosa kata yang jauh lebih baik
3. Usia anak 5-7 tahun. Mengalami perkembangan dalam bidang akademis

E. Lingkup Pelayanan

1. Layanan membaca

Pusat membaca menjadi layanan yang disediakan untuk anak rentan usia 6-12 tahun dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan literasi dikalangan anak-anak. dengan tingkatan umur.

2. Bimbingan membaca

Bimbingan ini dikhususkan bagi anak yang mau mengikuti kegiatan

belajar membaca. Adapun cara yang digunakan dalam bimbingan ini anatara lain menyediakan buku-buku bergambar dan terdapat tulisan-tulisan sederhana didalamnya sehingga meningkatkan visualiasi dan kemampuan membca anak

3. Layanan rujukan anak

Layanan rujukan ditujukan agar anak dapat memahami aspek-aspek pada tinjauan pustaka baik menjadi seorang pembaca buku maupun pustakawan dalam sebuah karangan buku

4. Acara mendongeng

Acara mendongeng bertujuan sebagai salah satu sarana yang disediakan oleh perpustakaan dalam mengembangkan daya tangkap anak pada pendengaran dan kemampuan otak dalam mengingat.

5. Pertunjukan film

Pertunjukan film yang disediakan dapat memiliki peran penting dalam pengenalan dunia seni peran pada anak. Adapun pertunjukan yang ditampilkan tetap bersifat menarik dan menyenangkan seperti film tentang hewan, petualangan, tumbuhan, budaya dan religi.

6. Permainan yang bersifat menghibur

Adanya beberapa metode pembelajaran melalui permainan dapat disediakan didalam peprustakaan. Adapun tujuan dari permainan yakni untuk menunjang perkembangan motorik dan sesorik anak tetapi tetap memasukan unsur edukasi didalamnya

dikerjakan. Lalu terdapa tahap pemahaman . Tahap ini ditujukan untuk mengetahui pemahaman perihal hasil rancangan. Perbandingan objek menurut studi banding objek sejenis dan pendekatan sejenis.

Dari pemahaman tersebut dapat dilanjutkan dengan penentuan konsep pada perancangan. Penentuan konsep yang dilakukan pada perancangan dimulai dari penentuan karakter objek, karakter pelaku dan karakter lokasi sehingga ditemukan konsep dasar pada rancangan. Dalam perancangan perpustakaan ramah anak ini ditemukan aspek “Belajar dan Bermain” sebagai konsep dasar perancangan. Dari konsep dasar tersebut dapat menentukan pendekatan arsitektur pada perancangan bangunan. Penentuan pendekatan dapat ditinjau dari sasaran penggunaan yakni anak-anak. Kebutuhan pada tingkat keamanan anak dapat menjadi pertimbangan.

Unsur alami menjadi aspek penting yang harus diterapkan pada bangunan ramah anak. Penggunaan material alami pada bangunan dapat menjamin keamanan bagi kesehatan anak. Ditinjau dari karakter pelaku utama anak di Kabupaten Lamongan yakni energik dapat menjadi tinjauan aspek Dinamis yang akan diterapkan pada perancangan perpustakaan ramah anak ini. Berdasarkan penjelasan konsep dasar dan kedua tinjauan mengenai Unsur Alami dan pergerakan yang dinamis didapatkan pendekatan yang sesuai yakni Arsitektur Biofilik.

Hubungan Tema dengan Kasus Perancangan Berdasarkan sasaran pelaku utama yakni anak-anak, mendorong adanya hubungan antara perancangan bangunan dengan konsep pendekatan Arsitektur Biofilik. Hubungan pendekatan terhadap kasus Perancangan Perpustakaan Ramah

METODOLOGI

Proses perumusan metodologi dimulai dari adanya latar belakang tentang permasalahan yang ada pada eksisting tapak. Selanjutnya terdapat pada susunan ide yang berupa solusi atau rencana yang akan

Anak tersebut meliputi ciri dari konsep Arsitektur Biofilik yakni unsur alami dan bentuk dinamis. Dari kedua unsur tersebut dapat mengatasi kasus dibidang keamanan kesehatan anak dan keamanan aktifitas anak pada bangunan.

Penerapan Tema pada Perancangan

1. Penerapan tema pada perancangan bagian ruang dalam dan ruang luar ditekankan pada unsur yang alami seperti penggunaan material alam, motif alami
2. Pencahayaan Alami melalui konsep desain atrium berbahan kaca, Penghawaan buatan menggunakan sistem
3. Bentuk massa bangunan yang cenderung dinamis atau seakan-akan bergerak dan tanpa sudut. Hal tersebut dapat meminimalisir tingkat kejenuhan anak

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Objek Perancangan

Lokasi perancangan berada di Jl. Veteran Jetis Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan. berdasarkan penilaian tapak yang dilakukan terdapat kelebihan dari kondisi tapak terpilih yakni berada di kawasan sekolah. Bangunan ini berdiri diatas tapak dengan luas 21.600 m²

B. Analisa Ekternal Tapak

Perancangan Perpustakaan Ramah Anak di kabupaten Lamongan merupakan salah satu pengembangan dari visi rancangan RPJMD yakni program pendidikan. Adapun pendidikan ramah anak di kabupaten sudah mulai direncanakan dengan memasukkan aspek ramah anak di beberapa sekolah. Fasilitas perpustakaan ramah anak tidak hanya bertujuan sebagai media peminjaman buku dan membaca namun juga sebagai

media rekreasi dan perkembangan karakter anak. Di Kabupaten Lamongan masih sangat minim media perkembangan karakter di ruang lingkup pendidikan yang disediakan. Dengan adanya perancangan tersebut diharapkan memberikan wadah serta cakupan saran dan prasaran yang lebih luas terhadap apa yang dibutuhkan anak. Lokasi Tapak perancangan berada di Kecamatan Lamongan. Lokasi berada di kawasan sekolah.



Gambar 1 : Foto Lokasi Objek Perancangan
Sumber : Google Map, Satellite
(telah diolah kembali)

- Utara : 200 Sebelah utara tapak berbatasan dengan SMK NU Lamongan
 - Selatan : Disamping lahan tersebut terdapat kantor Badan Statistika Kabupaten Lamongan
 - Timur : Sebelah Timur atau belakang site merupakan lahan kosong
 - Barat : Sebelah barat site merupakan kawasan pemukiman warga
- a. Analisa Peraturan pada Tapak**
1. Perhitungan KDB
 - 1) Luas Lahan : 135 m² x 160 m²
= 21.600 m²
 - 2) KDB : 60%
 - 3) Luas Lantai Dasar : 60% x Luas Lahan = 60% x 21.600

- : 12.960 m²
- 3) GSB maksimum :
Batas maksimum yakni 4 m
- 4) Perhitungan KLB
2,4
= 21.600 x 2,4
= 51.840 m²
- 5) Perhitungan KDH
20% x 21.600
= 4.320 m²
- 6) Tinggi Bangunan
2-3 Lantai
- 7) Lebar Jalan
Arteri = 14m -18m
Kolektor primer = 8m
Lokal primer = 5m
Jalan Desa = 3m

b. Analisa Entrance Tapak



Gambar 2 : Entrance Tapak

Letak entrance tapak berada pada sisi depan bagian tengah yang langsung menuju ke bangunan utama. Adapun pertimbangan meletakkan akses entrance berdasarkan aspek keselamatan serta kemudahan jangkauan pengunjung pada bangunan.

c. Analisa Sirkulasi Tapak

Akses sirkulasi utama berada di Jalan Veteran Jetis dengan lebar jalan ± 6

meter. Jalan tersebut merupakan sirkulasi utama pada tapak. Adapun kecepatan rata-rata transportasi pada jalur tersebut ± 40km/jam



Gambar 4 : Analisa Sirkulasi

Jalur arah Utara-Selatan : ———
 Jalur arah Selatan-Utara : ———
 Akses sirkulasi utama berada di Jalan Veteran Jetis dengan lebar jalan ± 6 meter. Jalan tersebut merupakan sirkulasi utama pada tapak. Adapun kecepatan rata-rata transportasi pada jalur tersebut ± 40km/jam

d. Analisa Angin pada Tapak



Gambar 5 : Analisa Angin

Kesimpulan, berdasarkan proses di atas bahwa aliran angin bisa didapatkan dari sisi timur, utara, barat sesuai dengan waktu perkiraan cuaca. Sedangkan untuk tingkat tertinggi masuknya angin pada bangunan berada pada sisi timur dan barat site.

e. Analisa Matahari pada Tapak
Keadaan panas matahari maksimal

berada pada waktu siang hari. Sedangkan keadaan hangat berada pada waktu sore hari. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan mengenai adanya aktivitas yang adapat dilakukan pada waktu yang tepat. Adapun upaya dalam meminimalisir panas terik matahari dengan cara penggunaan vegetasi serta adanya mataerial penyerap panas pada area aktivitas outdoor perancangan perpustakaan ramah anak tersebut.



Gambar 6 : Analisa Matahari

f. Analisa zoning pada Tapak



Gambar 7 : Analisa Matahari

Pembagian wilayah zoning dibagi berdasarkan fungsi, sifat kegiatan, dan hubungan antar kegiatan :

- a. Zona publik (Biru) digunakan untuk parkir, taman.
- b. Zona semi publik (Merah) Ruang Perpustakaan TK-SD, SMP & ABK
- c. Zona semi privat (Ungu) digunakan untuk gedung Pementasan

- d. Zona Privat (Kuning) digunakan untuk gedung Pengelola dan parkir Pengelola

C. Analisa Internal

Analisa jumlah Peggunaan

Analisa Ruang		Jumlah Pegguna
Pengelola	Parkir	20 Mobil 20 Motor 5 Sepedah
	R. Informasi	5 orang
	R. Rapat	15 orang
	Ruang. Staff Karyawan	35 orang
	Ruang Kepala Perpustakaan	1 orang
	Ruang Kepala Bagian	6 orang
	Ruang Sekretaris	2 orang
	Ruang Keanggotaan	20 orang
	Ruang Administrasi	3 orang
	Ruang Staff Keamanan	5 orang
	Ruang CCTV	4 orang
	Ruang Penyimpanan Buku	6 orang
	Ruang Label Buku	6 orang
	Ruang Penyimpanan Karya Rekam	4 orang
	Ruang AHU	3 orang
	Ruang SDP	2 orang
	Ruang Genset	2 orang
	Ruang Ground Tank dan Pompa	3 orang
	Ruang Fire Tank	2 orang
	Ruang Hidran	1 orang
Ruang Janitor	2 orang	
Ruang Loading Dock	6 orang	
Pegunjung	Parkir	20 mobil 40 motor 15 sepeda
	R. Bermain/Playground	50 orang
	R. Loker	75 orang
	Mini Food Court	50 orang
	Stationary	50 orang
	Musholla	21 orang
	R. Konsultasi	5 orang
	Toilet	6 orang
	R. Dongeng	30 orang
	R. Boneka	
	R. Olah Origami	25 orang
	R. Aksara	30 orang
	R. Hitung	
	R. Agama	15 orang
	R. Gambar dan lukis	25 orang
	R. Baca Anak	60 orang
R. Baca Pelajaran	25 orang	
R. Kerja Tugas	25 orang	

	R. computer	25 orang
	R. Baca anak SMP	25 orang
	R. Olah Sampah	30 orang
	R. Theater	25 orang
	R. Ilmu Sosial	25 orang
	R. Ilmu Alam	25 orang
	R. Cinta Alam	15 orang
	R. Lego	25 orang
	R. Baca Braille	15 orang
	R. Peraga Tunawicara	15 orang
	R. Kreatif	25 orang

Kebersihan	Membesihkan area
	Menyimpan alat kebersihan
Ibadah	Melaksanakan Ibadah
Teknis	Pengaturan Utilitas Bangunan

D. Analisa Aktivitas Pengguna

a) Kegiatan Utama

KEGIATAN	AKTIVITAS
Penerimaan pengunjung	Melakukan Registrasi
Penitipan Barang	Menitipkan barang bawaan
Pencarian Referensi	Mencari referensi buku anak
Pengenalan bacaan	Membaca buku
Peminjaman buku	Meminjam buku
Pengembalian buku	Mengembalikan buku
Kegiatan belajar	Mengerjakan tugas
Permainan anak	Bermain di playground
	Bermain lego

b) Kegiatan Penunjang

KEGIATAN	AKTIVITAS
Meningkatkan minat bakat	Menggambar dan melukis
Pengenalan agama	Pembelajaran mengenai pendalaman agama sejak dini
Pengenalan Ilmu pengetahuan	Belajar ilmu pengetahuan baik sosial maupun alam
Pembelajaran menghitung	Melakukan pembelajaran menghitung
Pertunjukan	Menonton pertunjukan teater
	Menonton pertunjukan musik
	Menonton pertunjukan menari
Peningkatan kreativitas	Mengolah origami
Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus	Layanan belajar membaca braile
	Belajar Alat Peraga

c) Kegiatan Pelengkap

KEGIATAN	AKTIVITAS
Parkir	Parkir sepeda
	Parkir motor
	Parkir mobil
	Parkir mini bus
Metabolisme	Cuci Tangan
	BAK dan BAB
Keamanan	Menjaga keamanan
	Memantau CCTV

c. Analisa Kebutuhan Ruang

a) Kebutuhan Ruang Pengelola

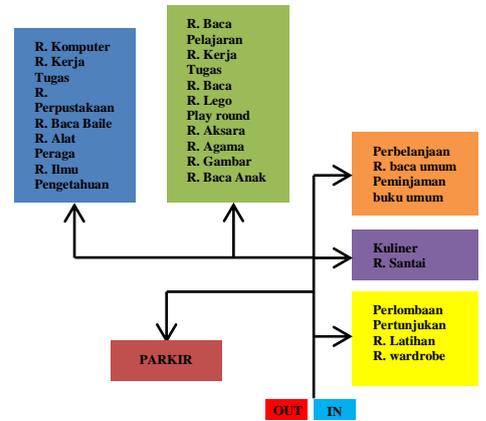
Pengguna Ruang	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Fungsi Ruang	
Pengelola	Memarkir kendaraan	Parkir	Semi Publik	
	Mencari informasi perpustakaan	R. Informasi		
	Berdiskusi	R. Rapat		
	Bekerja		R. Resepsionis	Semi Privat
			R. Staff Karyawan	
			R. Kepala Perpustakaan	
			R. Kepala Bagian	
			R. Sekretaris	
		R. Keanggotaan		
		R. Administrasi		
	R. Staff Keamanan			
Mengawasi aktivitas perpustakaan	R. CCTV			
Privat	Menyimpan buku	R. Penyimpanan Buku		
	Memberikan label buku	R. Label Buku		
	Menyimpan rekaman	R. Penyimpanan Karya Rekam		
	Akses sirkulasi vertical untuk barang	Lift Barang	Semi Privat	
	Akses sirkulasi veritikal untuk pengguna	Lift Penumpang	Semi Publik	
Service	Service dan Perawatan	R. AHU	Privat	

c. Kebutuhan Ruang Pengujung

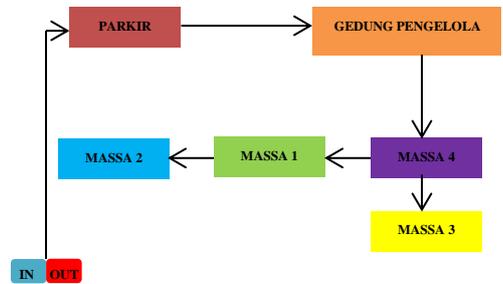
a) Kebutuhan Ruang Pengelola

Pengguna Ruang	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Fungsi Ruang
Pengelola	Memarkir kendaraan	Parkir	Semi Publik
	Mencari informasi perpustakaan	R. Informasi	
	Berdiskusi	R. Rapat	Semi Privat
	Bekerja	Ruang Resepsionis	
		Ruang Staff Karyawan	
		R. Kepala Perpustakaan	
		Ruang epala Bagian	
		Euang Sekretaris	
		Ruang Sirkulasi Keanggotaan	
	R. Administrasi		
	R. Staff Keamanan		
	Mengawasi aktivitas perpustakaan	R. CCTV	Privat
	Menyimpan buku	R. Penyimpanan Buku	
Memberikan label buku	R. Label Buku		
Menyimpan rekaman	R, Penyimpanan Karya Rekam		
Akses sirkulasi vertical untuk barang	Lift Barang	Semi Privat	
Akses sirkulasi veritikal untuk pengguna	Lift Penumpang	Semi Publik	
Service	Service dan Perawatan	Ruang. AHU	Privat
		Ruang SDP	
		Ruang Genset	
		Ruang Ground Tank dan Pompa	
		Ruang Fire Tank	
		Ruang Hidran	
	Ruang . Janitor		
Menurunkan barang keperluan perpustakaan	Ruang Loading Dock	Semi Privat	

a) Sirkulasi Pengelola



b) Sirkulasi Pengujung



e. Analisa Hubungan Ruang

a) Area Perpustakaan Anak TK-SD

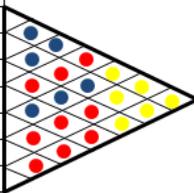
No	Ruang
1	R. Dongeng
2	R. Boneka
3	R. Olah Origami
4	Play round
5	R. Aksara
6	R. Hitung
7	R. Agama
8	R. Gambar dan lukis
9	R. Baca Anak
10	R. Baca Pelajaran
11	R. Kerja Tugas
12	R. Baca
13	R. Lego

b) Area Perpustakaan SMP-ABK

No	Ruang
1	R. Baca Pelajaran
2	R. Kerja Tugas
3	R. Baca
4	R. Komputer
5	R. Baca
6	R. Olah Sampah
7	R. Theater
8	R. Ilmu Sosial
9	R. Ilmu Alam
10	R. Playground
11	R. Cinta Alam
12	R. Lego
13	R. Baca Braille
14	R. Peraga Tunawicara
15	R. Kreatif
16	R. Bermain

c) Area Gedung Pementasan

No	Ruang
1	R. Informasi
2	R. Pementasan
3	R. Wardrobe
4	R. Latihan
5	Mushola
6	Toilet
7	R. Penyimpanan

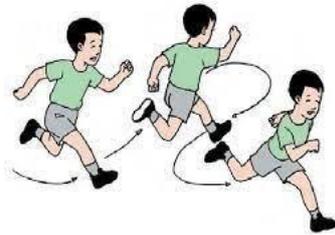


E. Konsep Perancangan

a. Ide Bentuk

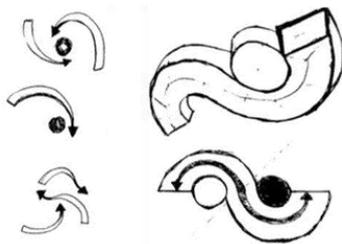
Bentukan diambil dari pola gerak anak yang cenderung energik dan berpindah pindah sehingga memunculkan bentukan seperti lengkung sehingga terdapat adanya kesan pergerakan yang dinamis pada bentukan tiap massa bangunan tersebut.

b. Konsep Tranformasi Bangunan



Gambar 8 : Ilustrasi Pola Gerak Anak

Pola gerak lokomotor anak yakni pola gerakan berpindah-pindah tempat sesuai dengan keinginan anak tersebut.



Gambar 9 : Pola Bentukan

Menampilkan unsur gerakan yang aktif dan dapat dijelajah bagi

pengguna bangunan hal tersebut selaras dengan pola gerak anak diatas.



Gambar 10 : Tataan Massa

Penyelarasan bentukan lengkung diterapkan pada masa-masa penunjang disekeliling bangunan utama dengan orientasi tetap

c. 1



Gambar 11 : Konsep Entrance

Entrance pada tapak menggunakan konsep pencapaian langsung dengan peletakan entrance pada sisi tengah depan site.

c. Konsep Sirkulasi pada Tapak



Gambar 12 : Konsep Entrance

- Sirkulasi pengunjung pengguna kendaraan : _____
- Sirkulasi pengunjung pejalan kaki : _____
- Sirkulasi pengelola kendaraan : _____
- Sirkulasi pengelola pejalan kaki : _____

Konsep sirkulasi pada tapak menggunakan sirkulasi linier, pemanfaatan sirkulasi dimaksimalkan berada pada tiap sisi bangunan. kendaraan, karena tapak banyak di gunakan untuk ruang luar maka sirkulasi pada tapak ini terbilang lumayan efektif.

d. Prinsip pendekatan

Dalam buku 14 patterns of biophilic (Terrapin, 2014)

- Hubungan non visual dengan alam (Non-visual connection with nature)
Penerapan Hubungan alam dengan dengan perancangan bangunan melalui kesan yang diberikan melalui panca indra



Gambar 13 : Ruang Luar

- Kehadiran air (Presence of water)
Memberukikan kesan adanya air pada bangunan dengan peletakan air mancur.



Gambar 14 : Elemen Air

- Cahaya dinamis dan menyebar (Dynamic and diffuse lighting)
Pemanfaatanv cahaya masuk pada bangunan dengan memberikan bentuk cahaya menyebar dan dinamis untuk mendapatkan atau menampilkan perubahan yang terjadi pada ruang luar.



Gambar 15 : Penggunaan Kaca

- Hubungan dengan sistem alami (Connection with natural system)
Penggunaan material alam yang aman dan dapat diolah kembali sebagai bentuk karakteristik yang ditampilkan alam. Pada perancangan ini dengan penggunaan material batu bata ekspos serta kayu pada perabot ruang luar.



Gambar 16 : Material Alami

e. Konsep Ruang Luar

Pemanfaatan area terbuka hijau menjadi pertimbangan dalam penempatan area permainan yang mendorong perilaku interaktif anak. Pemanfaatan area terbuka hijau menjadi pertimbangan dalam penempatan area permainan yang mendorong perilaku interaktif anak. Adapun permainan tersebut antara lain :

- **Permainan pijakan untuk melatih keseimbangan**



Gambar 17 : Permainan Pijakan

- **Permainan Jungkat-jungkit untuk melatih kerjasama**



Gambar 18 : Permainan Jungkat-

- **Permainan panjat tebing mini untuk melatih motorik kasar anak**



Gambar 19 : Panjat Tebing Mini

- **Permainan terowongan melatih ketangkasan dan kecepatan anak**



Gambar 20 : Permainan Terowongan

f. Konsep Ruang Dalam

Pemilihan konsep ruang dalam berdasarkan referensi dari metode pembelajaran Montessori. Metode ini dikenalkan dari seorang tenaga pendidik bernama Dr. Maria Montessori. Metode ini diterapkan pada anak pra-sekolah dan sekolah dasar. Pembelajaran montessori menekankan pada proses pembelajaran anak secara langsung atau praktik berdasarkan penggambaran suasana yang ditampilkan pada ruang dalam. Adapun contoh penggambaran suasana sebagai berikut :

- **Penggambaran suasana perkotaan pada ruang dalam**



Gambar 21 : Konsep Ruang

- Penggambaran suasana hutan kota



Gambar 22 : Konsep Ruang Dalam

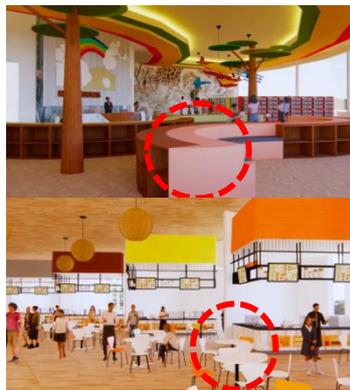
g. Penerapan Konsep Ramah Anak

- Penggunaan material alami seperti batu bata ekspos terlihat dominan pada fasad bangunan



Gambar 23 : Material fasad

- Meminimalisirkan bentukan perabot bersudut Menggunakan perabot drngan penyelesaian sudut tumpul, hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan keamanan bagi anak dalam berbagai aktivitas pada bangunan



Gambar 23 : Material fasad

- Penggunaan pelapis lantai kayu vynil. hal tersebut bertujuan selain sebagai penggambaran kesan alami

dari serat-serat kayu yang ditampilkan, pelapis vynil tersebut lebih nyaman dipijak, tidak licin sehingga aman untuk anak



Gambar 24 : Pelapis Lantai

GAMBAR PERANCANGAN



Tampak Barat Site



Tampak Timur Site



Tampak Utara Site



Tampak Selatan Site

KESIMPULAN

“PERANCANGAN PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK DI KABUPATEN LAMONGAN” merupakan fasilitas yang mewadahi pendidikan literasi dan juga difungsikan sebagai media pembelajaran bagi anak. Perpustakaan ramah anak ini disesakan menggunakan konsep pendekatan Arsitektur Biofilik, dimana pada keberapannya terdapat adanya keterkaitan antara ciri, karakter perilaku, karakter objek, dan karakter lokasi pada bangunan ini. Konsep Alami dan bentuk yang Dinamis diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri pada konsep bangunan. Peningkatan Sarana dan prasarana didalamnya dapat mendorong minat baca pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- NoviaW. (2016) “*perancangan interior perpustakaan anak di surabaya*” Diakses pada tanggal 10-01-2022
<https://www.casaindonesia.com/article/read/7/2019/1124/Apa-itu-Desain-Biophilic-dan-Bagaimana-Penerapannya>
- Ade Yuditia Soraya “*layanan anak di dinas perpustakaan kota Tebing Tinggi*” Diakses pada tanggal 25-12-2021
(https://id.wikipedia.org/wiki/Metode_Montessori). Diakses pada tanggal 10/01/2022
<https://www.cussonskids.co.id/karakter-anak/>. Diakses pada tanggal 10/01/2022