

**PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK
DI KOTA BANDA ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan oleh:

RICO RIANDA SETIAWAN

NIM. 200701020

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Arsitektur



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1447**

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI KOTA BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains Dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Arsitektur

Oleh:
RICO RIANDA SETIAWAN
200701020
Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui untuk Dimunqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



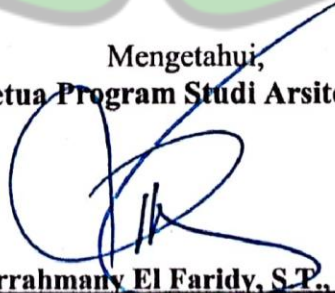
Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch.
NIDN. 2013078501

Pembimbing II,



Meutia, S.T., M. Sc.
NIDN. 2015058703

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIDN. 2010108801

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI KOTA BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Rabu, 21 Januari 2026
2 Sya'ban 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir:

Ketua,

Maysarah Binti Bakri, S.T., M. Arch.
NIDN. 2013078501

Sekretaris,

Meutia, S. T., M. Sc.
NIDN. 2015058703

Penguji I,

Azlan Shah, S.T., M.Ars.
NUPTK. 8356769670130333

Penguji II,

Reza Maulana Haridhi, S.T., M.Arch.
NIDN. 2020028601

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh,



Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M. P., IPU
NIP. 196210021988111001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rico Rianda Setiawan
NIM : 200701020
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Universitas : Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Judul Skripsi : Perancangan Perpustakaan Anak di Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini, Saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atautanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 21 Januari 2026

Yang menyatakan,

Rico Rianda Setiawan

NIM. 200701020

ABSTRAK

Nama : Rico Rianda Setiawan
NIM : 200701020
Program Studi : Arsitektur
Judul : Perancangan Perpustakaan Anak di Kota Banda Aceh
Pembimbing 1 : Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch.
Pembimbing 2 : Meutia, S.T., M.Sc.

Hadirnya ilmu pengetahuan bisa membuka pola pikir yang dari tidak tahu-menahu menjadi serba tahu. Salah satu cara untuk bisa mendapatkan ilmu pengetahuan tersebut ialah dengan banyak membaca. Generasi-generasi penerus bangsa harusnya gemar membaca agar pola pikir mereka semakin terbuka dan membawa kemajuan pada negara dan juga bangsa. Salah satu wadah yang menghadirkan hal tersebut adalah perpustakaan. Membaca harusnya juga mulai diajari dan dibiasakan mulai dari kecil, maka dari itu perancangan perpustakaan anak ini nantinya akan sangat membantu untuk bisa ke depannya meningkatkan daya saing literasi anak-anak bangsa.

Kota Banda Aceh merupakan sebuah kota yang membutuhkan sebuah wadah khusus bagi anak-anaknya untuk bisa mengenal dunia literasi. Minimnya jumlah perpustakaan khusus yang mengkhususkan bagi anak-anak untuk bisa mengeksplor dunia literasi mereka menjadi suatu hal yang memprihatinkan. Hadirnya perpustakaan anak di Kota Banda Aceh diharapkan bisa membawa perubahan bagi anak-anak Aceh untuk terus meningkatkan wawasan serta kreatifitasnya.

Perancangan perpustakaan anak di Kota Banda Aceh ini mengusung tema *middle century* yang merupakan gaya arsitektur yang bercirikan kesederhanaan, fungsional dan memiliki tampilan serta garis-garis yang bersih. Pewarnaan hangat yang cerah, furnitur berpola abstrak dan geometri, menyatu dengan alam, kesederhanaan dalam desain, dan material-materialnya yang alami serta berkesan homey sangat cocok diterapkan pada perancangan perpustakaan anak agar bisa mengembangkan imajinasi serta kreatifitas mereka. Tidak hanya itu, tema ini juga berbaur dengan konsep edukatif dan rekreatif yang menerapkan sisi belajar sambil bermain sehingga tidak terlalu monoton dan membuat anak-anak merasa bosan.

Kata Kunci: Perpustakaan Anak, *Middle century*, Edukatif, Rekreatif

KATA PENGANTAR



Puji dan juga syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Semesta Alam Allah SWT yang mana dengan izin-Nya, kehendak-Nya, dan limpahan rahmat-Nya maka penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Perpustakaan Anak di Kota Banda Aceh”** yang merupakan persyaratan untuk bisa mencapai kelulusan dari mata kuliah Studio Tugas Akhir dan untuk meraih gelar Sarjana Arsitektur alhamdulillah berjalan dengan lancar. Tak lupa juga penulis sanjung sajikan dan berikan selawat serta salam kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW, berkat beliau kita bisa merasakan nikmatnya Islam sampai pada hari ini.

Lancarnya penyusunan Laporan Tugas akhir ini tentunya tidak bisa terlepas dari segala jenis dukungan yang disampaikan kepada penulis. Ribuan kata terima kasih penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan baik itu secara moril maupun materil, maka dari itu penulis sekali lagi mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ayahanda Herian Erlis dan Ibunda Mazrah Linda serta adik penulis Rival Fahleviansyah, yang mana mereka telah senantiasa memberikan banyak doa serta dukungan dan dengan itu semua bisa menjadi motivasi lebih bagi penulis untuk bisa menjalani program studi Studio Tugas Akhir dengan baik.
2. Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., MUP., selaku Koordinator Mata Kuliah Studio Tugas Akhir.

4. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch., selaku pembimbing 1, penulis berterima kasih atas segala ilmu, motivasi, dan semangat yang diberikan selama bimbingan.
5. Ibu Meutia, S.T., M.Sc., selaku pembimbing 2, penulis berterima kasih atas segala ilmu, motivasi, dan semangat yang diberikan selama bimbingan.
6. Ibu Cut Rezha Nanda Keumala, S.T., M.Ds., selaku pembimbing 1 terdahulu pada proses awal pengerjaan gambar perancangan Tugas Akhir, penulis berterima kasih atas segala ilmu, motivasi, dan semangat yang diberikan selama bimbingan.
7. Ibu Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds., selaku pembimbing 2 terdahulu pada proses awal pengerjaan gambar perancangan Tugas Akhir, penulis berterima kasih atas segala ilmu, motivasi, dan semangat yang diberikan selama bimbingan.
8. Untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2020.
9. Untuk pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala dukungan dan bantuannya.
10. Untuk diri penulis sendiri, terima kasih selama ini telah mampu bertahan dan berjuang demi masa depan yang cerah di masa yang akan datang.

Penulis tentunya sangat menyadari bahwasannya Laporan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna, namun karena dengan adanya dukungan dari banyak pihak dan dengan adanya bimbingan dari kedua dosen pembimbing, maka dari itu penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini sebagaimana semestinya. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun demi hasil yang lebih baik ke depannya akan selalu dinantikan oleh penulis.

Banda Aceh,



Rico Rianda Setiawan

NIM. 200701020

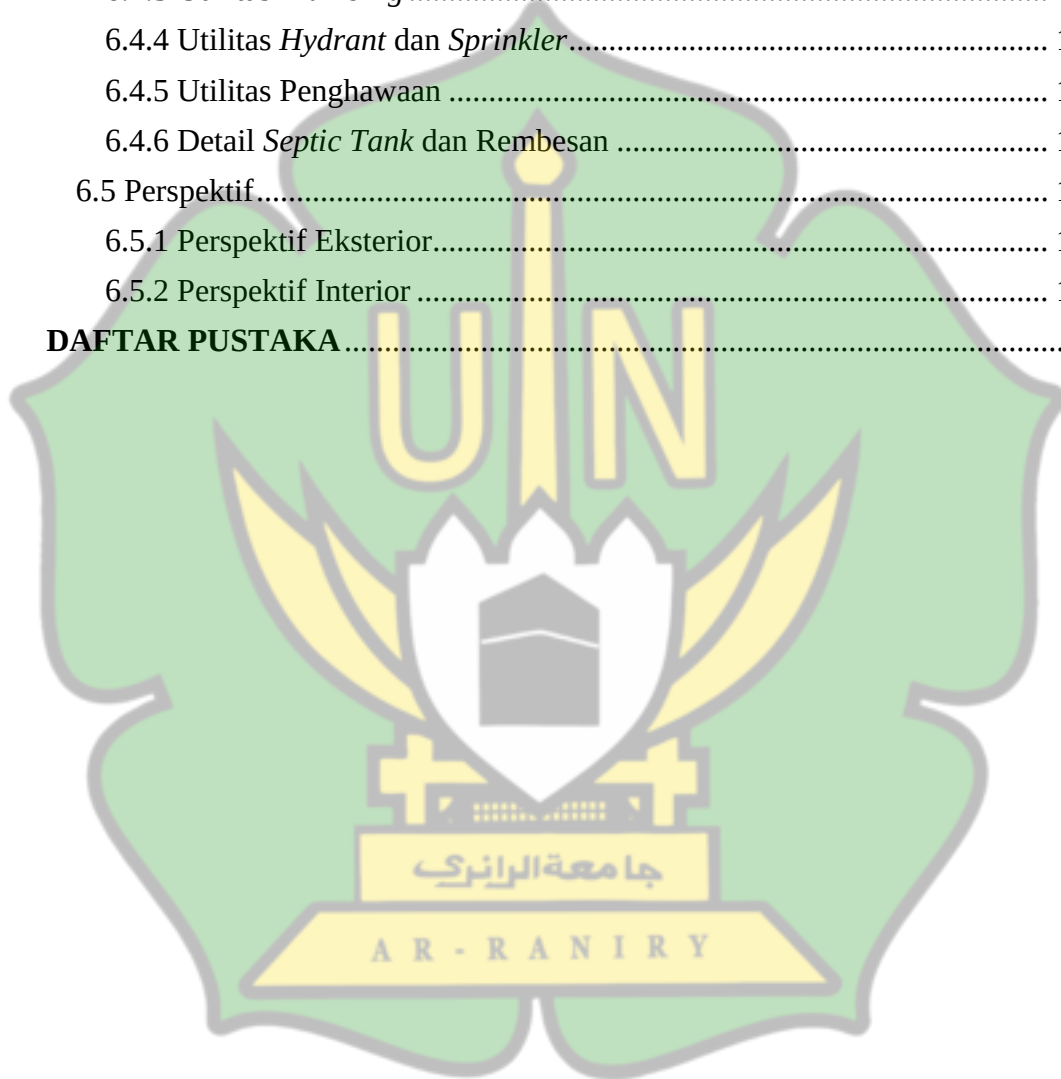
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Pendekatan Perancangan	4
1.5 Batasan Perancangan	4
1.6 Kerangka Berpikir	5
1.7 Sistematika Laporan	6
BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN	7
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Pengertian Perpustakaan.....	7
2.1.2 Tujuan Perpustakaan.....	7
2.1.3 Fungsi Perpustakaan	8
2.1.4 Jenis Perpustakaan.....	8
2.1.5 Standarisasi Perpustakaan.....	12
2.2 Tinjauan Khusus.....	15
2.2.1 Alternatif Lokasi Perancangan.....	15
2.2.2 Studi Kelayakan Tapak.....	19
2.3 Studi Banding Objek Perancangan Sejenis	21
BAB III ELABORASI TEMA	26
3.1 Tinjauan Tema.....	26
3.1.1 <i>Middle century</i>	26
3.2 Interpretasi Tema.....	33

3.3 Studi Banding Tema Sejenis	33
BAB IV ANALISIS	38
4.1 Kondisi Lingkungan	38
4.1.1 Lokasi Tapak.....	38
4.1.2 Batasan Analisis Tapak.....	39
4.1.3 Luasan Tapak.....	39
4.1.4 Peraturan Pemerintah.....	40
4.2 Kondisi Eksisting dan Potensi Tapak	42
4.2.1 Kondisi Eksisting Tapak.....	42
4.2.2 Potensi Tapak.....	44
4.3 Analisis Tapak.....	45
4.3.1 Analisis Klimatologi.....	45
4.3.2 Analisis Kebisingan	50
4.3.3 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian	51
4.3.4 Analisis Vegetasi	52
4.3.5 Analisis Kontur.....	53
4.3.6 Analisis View	54
4.4 Analisis Fungsional	55
4.4.1 Analisis Fungsi	55
4.4.2 Analisis Pengguna.....	55
4.4.3 Hubungan Antar Ruang Makro.....	59
4.4.4 Hubungan Antar Ruang Mikro.....	59
4.4.5 Besaran Ruang	61
BAB V KONSEP	62
5.1 Konsep Dasar	62
5.2 Rencana Tapak	63
5.2.1 Zonasi dan Sifat Ruang.....	63
5.2.2 Orientasi dan Tata Letak.....	63
5.2.3 Pencapaian	63
5.2.4 Sirkulasi	64
5.3 Konsep Bangunan/Gubahan Massa.....	64
5.3.1 Konsep Bangunan.....	64
5.3.2 Gubahan Massa.....	65
5.3.3 Konsep Fasad Bangunan.....	65

5.4 Konsep Ruang Dalam.....	66
5.5 Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas.....	67
5.5.1 Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan.....	67
5.5.2 Konsep Material.....	70
5.5.3 Konsep Utilitas	73
5.6 Konsep Lansekap	79
5.6.1 <i>Softscape</i>	79
5.6.2 <i>Hardscape</i>	82
BAB VI HASIL PERANCANGAN	85
6.1 Gambar Arsitektural	85
6.1.1 <i>Site Plan</i>	85
6.1.2 <i>Layout Plan</i>	86
6.1.3 Denah	87
6.1.4 Tampak	90
6.1.5 Potongan	92
6.1.6 Potongan Kawasan.....	93
6.2 Gambar Struktural	94
6.2.1 Denah Pondasi dan Sloof.....	94
6.2.2 Denah Kolom.....	95
6.2.3 Denah Balok	97
6.2.4 Denah Ring Balok.....	99
6.2.5 Denah Kerangka Atap.....	100
6.2.6 Denah Atap	101
6.2.7 Rencana Atap	102
6.2.8 Detail Pondasi dan Balok.....	103
6.3 Gambar Detail Arsitektural	104
6.3.1 Detail Fasad	104
6.3.2 Detail Kanopi.....	105
6.3.3 Detail Ornamen.....	106
6.3.4 Detail Plafon	107
6.3.5 Detail Kursi Baca.....	110
6.3.6 Detail Rak Buku.....	111
6.3.7 Detail Rak Buku.....	112
6.3.8 Detail Taman.....	113

6.3.9 Detail Tangga dan Lift.....	114
6.3.10 Detail Tangga Darurat	115
6.4 Gambar Utilitas	116
6.4.1 Utilitas Kawasan	116
6.4.2 Utilitas Elektrikal.....	117
6.4.3 Utilitas <i>Plumbing</i>	120
6.4.4 Utilitas <i>Hydrant</i> dan <i>Sprinkler</i>	123
6.4.5 Utilitas Penghawaan	126
6.4.6 Detail <i>Septic Tank</i> dan Rembesan	129
6.5 Perspektif.....	130
6.5.1 Perspektif Eksterior.....	130
6.5.2 Perspektif Interior	136
DAFTAR PUSTAKA.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Standar Sirkulasi	13
Gambar 2.2 Standar Ukuran Furnitur	13
Gambar 2.3 Standar Ruang Gerak di Area Rak Buku	14
Gambar 2.4 Standar Ruang Gerak di Meja	14
Gambar 2.5 Standar Ukuran Rak Buku	15
Gambar 2.6 Lokasi Perancangan 1.....	16
Gambar 2.7 Lokasi Perancangan 2.....	17
Gambar 2.8 Lokasi Perancangan 3.....	18
Gambar 2.9 Wanaukee Intermediete School Library.....	21
Gambar 2.10 Bedok Public Library	22
Gambar 2.11 Abu Dhabi Childrens Library.....	23
Gambar 3.1 Warna hangat.....	28
Gambar 3.2 Jendela Besar.....	28
Gambar 3.3 Didominasi material kayu	29
Gambar 3.4 Berbidang datar	29
Gambar 3.5 Berpola grafis	30
Gambar 3.6 Lampu sebagai aksesoris.....	30
Gambar 3.7 Mengkombinasikan tekstur	31
Gambar 3.8 Berkesan vintage	31
Gambar 3.9 Menyatu dengan alam	32
Gambar 3.10 Furnitur dibuat rendah.....	32
Gambar 3.11 Philip Johnson Glass House	34
Gambar 3.12 Engelbach Kindergarten.....	34
Gambar 3.13 Lego House	35
Gambar 4.1 a) Peta Provinsi Aceh, b) Peta Kota Banda Aceh, c) Lokasi Perancangan	38
Gambar 4.2 Batasan Tapak	39
Gambar 4.3 Matahari	45
Gambar 4.4 Arah Angin.....	46
Gambar 4.5 Analisis Kebisisngan	50
Gambar 4.6 Sirkulasi.....	51
Gambar 4.7 Pohon Trembesi.....	52
Gambar 4.8 Pohon Tanjung	53
Gambar 4.9 Kontur.....	53
Gambar 4.10 View	54
Gambar 4.11 Hubungan Antar Ruang Makro	59
Gambar 4.12 Hubungan Antar Ruang Makro (Lantai 1)	59
Gambar 4.13 Hubungan Antar Ruang Makro (Lantai 2)	60
Gambar 4.14 Hubungan Antar Ruang Makro (Lantai 3)	60
Gambar 5.1 Pencapaian.....	64
Gambar 5.2 Gubahan Massa	65
Gambar 5.3 Contoh Bangunan dengan Fasad Gabungan Material Kaca dan MDF	66
Gambar 5.4 Contoh Perpustakaan dengan Interior <i>Mid century</i>	67

Gambar 5.5 Pondasi Tapak	68
Gambar 5.6 Pondasi Menerus	68
Gambar 5.7 Bangunan dengan Rangka <i>Space frame</i>	69
Gambar 5.8 Bangunan dengan Atap <i>Monopitch</i>	69
Gambar 5.9 Contoh Pengaplikasian Material Kaca	70
Gambar 5.10 Contoh Pengaplikasian Material MDF	71
Gambar 5.11 Contoh Pengaplikasian Material Beton	71
Gambar 5.12 Contoh Pengaplikasian Material Baja	72
Gambar 5.13 Contoh Pengaplikasian Material Kayu	72
Gambar 5.14 Contoh Pengaplikasian Material PVC	73
Gambar 5.15 Sistem Air Bersih	73
Gambar 5.16 Sistem Air Kotor	74
Gambar 5.17 Panel Surya	74
Gambar 5.18 Tong Sampah dengan Memisahkan Berbagai Jenis Sampah	75
Gambar 5.19 Contoh Ilustrasi saat Petugas Memperbaiki Kerusakan	75
Gambar 5.20 Tangga Darurat	76
Gambar 5.21 Perpipaan <i>Sprinkler</i>	76
Gambar 5.22 <i>Sprinkler</i>	77
Gambar 5.23 <i>Smoke detector</i>	77
Gambar 5.24 Ruang Darurat	78
Gambar 5.25 <i>Hydrant</i>	78
Gambar 5.26 Tabung Asap	78
Gambar 5.27 Ac dengan Sistem VRF	79
Gambar 5.28 Tanaman	80
Gambar 5.29 Bunga	80
Gambar 5.30 Rumput	81
Gambar 5.31 Pasir	81
Gambar 5.32 Air	82
Gambar 5.33 Batu	83
Gambar 5.34 Kayu	83
Gambar 5.35 Beton	84
Gambar 5.36 <i>Paving block</i>	84
Gambar 6.1 <i>Site Plan</i>	85
Gambar 6.2 <i>Layout Plan</i>	86
Gambar 6.3 Denah Lantai 1	87
Gambar 6.4 Denah Lantai 2	88
Gambar 6.5 Denah Lantai 3	89
Gambar 6.6 Tampak Depan dan Tampak Belakang	90
Gambar 6.7 Tampak Samping Kanan dan Tampak Samping Kiri	91
Gambar 6.8 Potongan A-A dan Potongan B-B	92
Gambar 6.9 Potongan A-A Kawasan	93
Gambar 6.10 Denah Pondasi dan Sloof	94
Gambar 6.11 Denah Kolom Lantai 1	95
Gambar 6.12 Denah Kolom Lantai 2 dan 3	96
Gambar 6.13 Denah Balok Lantai 2	97
Gambar 6.14 Denah Balok Lantai 3	98

Gambar 6.15 Denah Ring Balok	99
Gambar 6.16 Denah Kerangka Atap	100
Gambar 6.17 Denah Atap	101
Gambar 6.18 Rencana Atap	102
Gambar 6.19 Detail Pondasi dan Detail Balok	103
Gambar 6.20 Detail Fasad.....	104
Gambar 6.21 Detail Kanopi	105
Gambar 6.22 Detail Ornamen	106
Gambar 6.23 Detail Plafon Lantai 1	107
Gambar 6.24 Detail Plafon Lantai 2	108
Gambar 6.25 Detail Plafon Lantai 3	109
Gambar 6.26 Detail Kursi Baca	110
Gambar 6.27 Detail Tangga Baca	111
Gambar 6.28 Detail Rak Buku	112
Gambar 6.29 Detail Taman	113
Gambar 6.30 Detail Tangga dan Detail Lift.....	114
Gambar 6.31 Detail Tangga Darurat.....	115
Gambar 6.32 Utilitas Kawasan	116
Gambar 6.33 Utilitas Elektrikal Lantai 1	117
Gambar 6. 34 Utilitas Elektrikal Lantai 2	118
Gambar 6. 35 Utilitas Elektrikal Lantai 3	119
Gambar 6.36 Utilitas <i>Plumbing</i> Lantai 1	120
Gambar 6.37 Utilitas <i>Plumbing</i> Lantai 2	121
Gambar 6.38 Utilitas <i>Plumbing</i> Lantai 3	122
Gambar 6.39 Utilitas <i>Hydrant</i> dan <i>Sprinkler</i> Lantai 1	123
Gambar 6.40 Utilitas <i>Hydrant</i> dan <i>Sprinkler</i> Lantai 2.....	124
Gambar 6.41 Utilitas <i>Hydrant</i> dan <i>Sprinkler</i> Lantai 3.....	125
Gambar 6.42 Utilitas Penghawaan Lantai 1.....	126
Gambar 6.43 Utilitas Penghawaan Lantai 2.....	127
Gambar 6.44 Utilitas Penghawaan Lantai 3.....	128
Gambar 6.45 Detail <i>Septic Tank</i> dan Detail Rembesan	129
Gambar 6.46 Perspektif Sisi Depan dan Perspektif Sisi Kiri.....	130
Gambar 6.47 Perspektif Sisi Belakang dan Perspektif Sisi Kanan	131
Gambar 6.48 Perspektif Khusus 1 dan Perspektif Khusus 2.....	132
Gambar 6.49 Perspektif Khusus 3 dan Perspektif Khusus 4.....	133
Gambar 6.50 Perspektif Khusus 5 dan Perspektif Khusus 6.....	134
Gambar 6.51 Perspektif Khusus 7 dan Perspektif Khusus 8.....	135
Gambar 6.52 Perspektif Ruang Baca <i>Indoor</i> dan Perspektif Ruang Baca <i>Outdoor</i>	136
Gambar 6.53 Perspektif Ruang Bermain dan Perspektif Ruang Komputer dan <i>E-book</i>	137
Gambar 6.54 Perspektif Ruang Lobby dan Perspektif Tangga Baca.....	138
Gambar 6.55 Perspektif Mini Kafetaria dan Perspektif Ruang Tunggu	139
Gambar 6.56 Perspektif Lorong Lantai 3 dan Perspektif Ruang Musala	140
Gambar 6.57 Perspektif Ruang Kerja <i>Staff</i>	141

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kerangka Berpikir.....	5
Tabel 1.2 SWOT	19
Tabel 2.2 Studi Banding Objek Sejenis	23
Tabel 3.1 Studi Banding Tema Sejenis.....	35
Tabel 4.1 KDB dan KLB	40
Tabel 4.2 Hidrologi	42
Tabel 4.3 Kontur	43
Tabel 4.4 Vegetasi.....	43
Tabel 4.5 Utilitas.....	44
Tabel 4.6 Kecepatan Angin Banda Aceh 2023	46
Tabel 4.7 Suhu Udara Banda Aceh 2023	47
Tabel 4.8 Kelembaban Udara Banda Aceh 2023	48
Tabel 4.9 Curah Hujan Banda Aceh 2023	49
Tabel 4.10 Kegiatan Umum	57
Tabel 4.11 Kegiatan Khusus	58
Tabel 4.12 Besaran Ruang	62
Tabel 5.1 Zonasi dan Sifat Ruang.....	63



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Membaca adalah jendela dunia”, membaca diibaratkan seperti membuka sebuah jendela raksasa yang saat kita membukanya maka akan tampak banyak hal menarik yang menanti di luar sana. Membaca buku bisa menambah informasi yang sebelumnya tidak diketahui menjadi diketahui serta dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi lebih maju. Kemajuan dalam berpikir adalah hasil dari sifat keingintahuan manusia yang selalu ingin mencoba hal-hal baru sehingga dapat mempermudah segala aspek dalam kehidupan ini. Banyak manfaat yang bisa didapatkan dari membaca, seperti yang dikutip dari buku karangan Dr. Seuss yang merupakan seorang kartunis dan penulis buku anak-anak terkenal tahun 90-an yang berjudul ‘*Seuss I Can Read with My Eyes Shut! Random House Childrens Books*’ tahun 1978 yang berbunyi “*The more that you read, the more things you will know. The more places you’ll go*”. Jika dimaknakan ke dalam bahasa Indonesia maka dapat disimpulkan bahwa semakin banyak yang kamu baca maka semakin bertambah pula pengetahuan yang bisa kamu dapatkan serta akan banyak tempat yang bisa dikunjungi dengan pengetahuan itu sendiri.

Membaca bisa mulai diajarkan sedari kecil yaitu ketika anak sudah mulai menginjak usia 4 tahun. Menurut buku *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (2009) yang ditulis oleh Dra. Desmita, M.Si, perkembangan kognitif (daya pikir) anak mulai terlihat dari usia 4-6 tahun dan usia 7-12 tahun anak-anak sudah berada pada fase berfikir secara logis namun masih terbatas. Dapat disimpulkan bahwa usia yang paling sesuai untuk anak mulai belajar membaca, menulis dan berhitung adalah di usia 4 tahun dan potensinya dapat dikembangkan sampai memasuki usia 12 tahun.

Kepedulian anak-anak Indonesia termasuk anak Aceh dalam bidang literasi bisa dikatakan sangat memprihatinkan. Dikutip dari *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 32 Tahun ke-7* (2018), menyebutkan bahwa “Hasil penelitian yang dilakukan Tim Programme of International Student Assesment (PISA) Badan

Penelitian dan Pengembangan Depdiknas menunjukkan kemahiran membaca anak di Indonesia sangat memprihatinkan sekitar 37,6 persen hanya bisa membaca tanpa menangkap maknanya dan 24,8 persen hanya bisa mengaitkan teks yang dibaca dengan satu informasi pengetahuan”. Hal tersebut tak bisa serta-merta menyalahkan anak-anak yang lebih suka bermain game daripada membaca buku. Menurut jurnal tersebut, minat membaca yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satunya yaitu kurangnya bahan bacaan dan perpustakaan. Menurut dari Deputi Pengembangan Perpustakaan Nasional RI (PNRI), dari sekitar 300.000 SD sampai SMA di Indonesia hanya 5% yang memiliki perpustakaan yang layak dan selebihnya perpustakaannya kurang menarik serta bahan bacaannya kurang lengkap sehingga maka dari itu dibutuhkannya lebih banyak perpustakaan yang memberikan fasilitas yang memadai.

Sebuah perpustakaan anak pada umumnya diisi oleh anak-anak yang membutuhkan dukungan terhadap perkembangan tumbuh kembang mereka. Salah satu upaya untuk memberikan dukungan tersebut yaitu menghadirkan tempat yang bisa merangsang perkembangan anak. *Middle century* merupakan sebuah gaya arsitektur yang dianggap bisa mengatasi hal tersebut. Mengambil kesimpulan dari artikel ilmiah *Profesional Early Childhood Education* dan buku karya Richard Louv yang berjudul *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*, *mid century* mampu untuk menambah kreatifitas, daya kognitif serta mendukung kenyamanan dan keamanan mereka dalam belajar dengan pewarnaan serta bentuk-bentuk khas dari *mid century*, menghadirkan suasana yang hangat serta membuat anak-anak seperti sedang berada di rumah mereka sendiri dan dekat dengan alam sehingga baik untuk perkembangan kognitif anak.

Sebuah perancangan membutuhkan konsep untuk mendukung pemilihan tema. Konsep yang sesuai dengan perancangan perpustakaan anak ini yaitu konsep edukatif dan rekreatif. Sisi edukatif menghadirkan penambahan wawasan secara menyeluruh kepada anak. Sisi rekreatif menghadirkan penambahan hiburan secara menyeluruh kepada anak. Elemen belajar sambil bermain digabung menjadi satu sehingga akan menghasilkan solusi akan perkembangan daya kembang mereka baik

secara psikologi maupun pemikiran serta akan memberikan pengalaman yang menyenangkan selama berada di perpustakaan.

Kota Banda Aceh merupakan pusat Provinsi Aceh. Setelah penulis telusuri ternyata di kota ini sendiri sangat jarang bahkan hampir tidak ditemui perpustakaan yang dikhususkan untuk anak-anak. Salah satu perpustakaan yang memfasilitasi kenyamanan belajar anak adalah perpustakaan Pustaka Wilayah Aceh di kawasan Lamnyong Banda Aceh yang baru diresmikan oleh Gubernur Aceh Ir. Nova Iriansyah, M.T pada Selasa tanggal 22 Maret 2022. Menurut dari situs *Habaaceh.id* (laporan pada tanggal 14 September 2023 oleh Putri Rezekina), setiap hari jumlah pengunjung di perpustakaan ini semakin meningkat termasuk anak-anak (± 1.200 pengunjung setiap harinya). Pada hari Sabtu dan Minggu banyak orang tua yang datang bersama anaknya dan membawa anak mereka ke ruang anak yang tersedia di lantai 2. Kurangnya jumlah wadah untuk menampung antusiasme dari anak-anak untuk berkunjung ke perpustakaan yang memberikan fasilitas khusus anak bisa menjadi sebuah masalah yang memprihatinkan.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya perancangan sebuah perpustakaan yang dikhususkan untuk anak berusia 4-12 tahun di Kota Banda Aceh. Minimnya jumlah perpustakaan yang layak serta kurangnya bahan bacaan bagi anak-anak menjadi alasan dibutuhkannya perancangan ini. Besarnya antusias anak-anak untuk berkunjung ke perpustakaan Pustaka Wilayah Aceh menjadi bukti bahwa anak Aceh memiliki minat terhadap membaca jika difasilitasi dengan baik sehingga dibutuhkan perpustakaan khusus yang bisa memprioritaskan kebutuhan mereka sehingga diharapkan dapat menjadi wadah khusus bagi anak untuk mengeksplorasi dunia literasi dan meningkatkan minat membaca mereka.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang perpustakaan anak yang dapat meningkatkan minat membaca anak?
2. Bagaimana merancang perpustakaan anak yang edukatif dan rekreatif melalui tema *middle century*?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Menghadirkan perpustakaan anak yang lengkap dengan bahan bacaan khusus anak usia 4-12 tahun.
2. Menghadirkan perpustakaan anak yang menampilkan sisi belajar sambil bermain dengan menggunakan elemen-elemen *middle century*.

1.4 Pendekatan Perancangan

1. *Survey*

Merupakan sebuah kegiatan yang mengharuskan untuk mengamati secara langsung (observasi) tentang pemilihan lokasi perancangan.

2. *Studi Preseden*

Merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan langsung dengan perancangan melalui sumber-sumber bacaan seperti buku, jurnal, artikel, internet, dan sejenisnya.

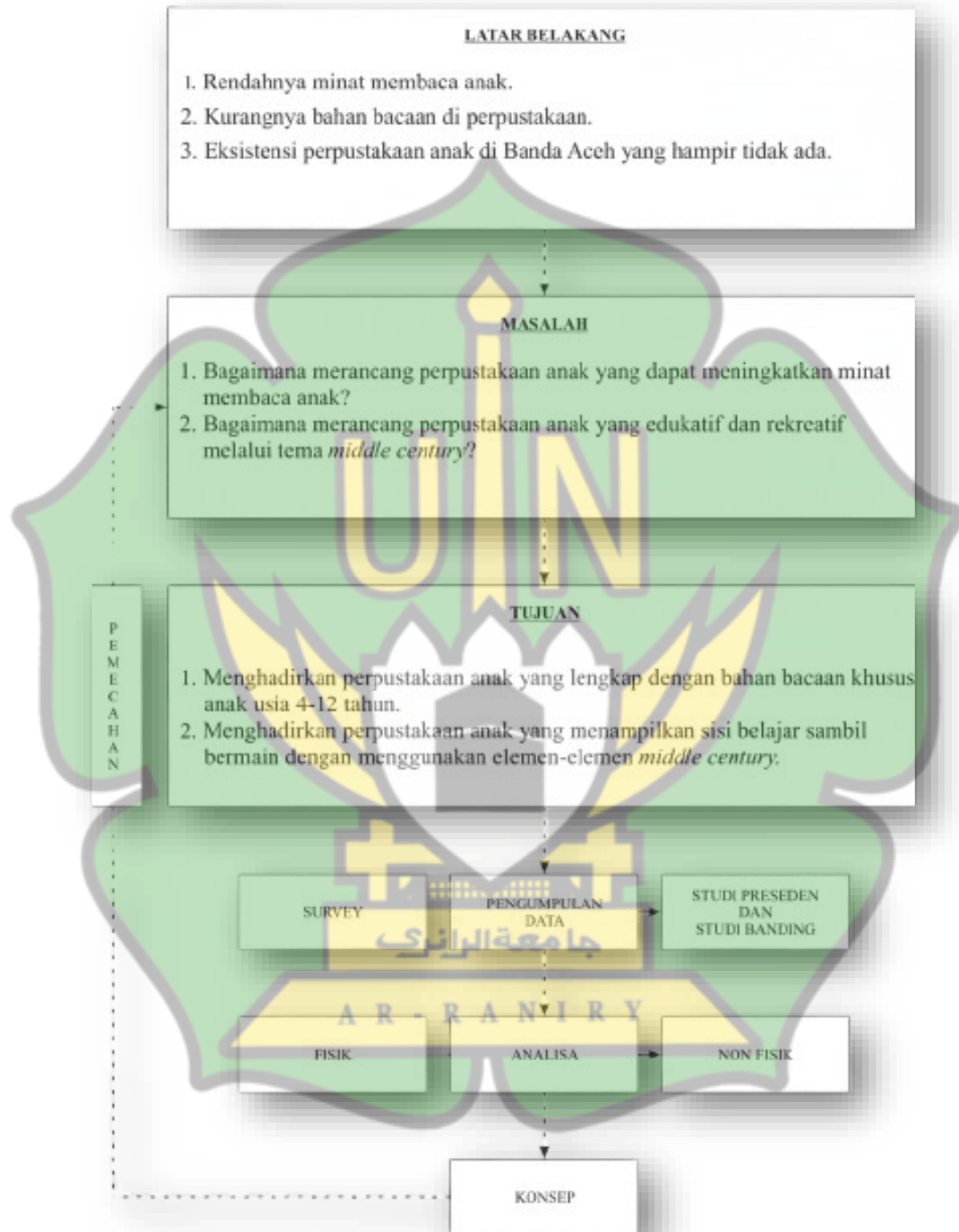
3. *Studi Banding*

Merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan langsung dengan perancangan dengan metode membandingkan beberapa beberapa objek perancangan sejenis beserta tema melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, internet, dan sejenisnya.

1.5 Batasan Perancangan

1. Perpustakaan dikhususkan untuk anak-anak yang berusia 4-12 tahun.
2. Mengikuti peraturan pemerintah dan daerah setempat.
3. Mengusung tema *middle century* dengan konsep edukatif dan rekreatif.

1.6 Kerangka Berpikir



Tabel 1.1 Kerangka Berpikir
(Sumber: Analisis Penulis, 2023)

1.7 Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, pendekatan perancangan, batasan perancangan, kerangka berpikir, sistematika laporan.

BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

Meliputi: tinjauan umum objek perancangan, tinjauan khusus, studi banding objek perancangan sejenis.

BAB III ELABORASI TEMA

Meliputi: tinjauan tema, interpretasi tema, studi banding tema sejenis.

BAB IV ANALISIS

Meliputi: analisis kondisi lingkungan, analisis fungsional, analisis struktur dan konstruksi, analisis utilitas, analisis ruang, dan analisa lainnya

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Meliputi: konsep dasar, rencana tapak, konsep gubahan massa, konsep ruang, konsep struktur dan konstruksi, konsep utilitas, dan konsep lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Mencantumkan segala jenis sumber yang didapat saat proses penyusunan laporan.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan

2.1.1 Pengertian Perpustakaan

Berikut adalah perpustakaan menurut para ahli:

1. “Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka” (Dikutip dari UU No. 43 Tahun 2007).
2. “Perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari suatu bangunan, atau bangunan itu sendiri, yang berisi kumpulan buku-buku yang ditata dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan digunakan kapan saja pembaca membutuhkan” (Dikutip dari Sutarno NS, M.Si, 2013:7).

Disimpulkan bahwasannya perpustakaan ialah sebuah wadah yang bertujuan untuk mengelola serta mengumpulkan berbagai jenis informasi dan sumber-sumber ilmu pengetahuan yang berguna untuk menjadi bahan bacaan bagi pembaca yang membutuhkannya kapan saja. Bahan-bahan bacaan tersebut sangatlah penting perannya di dunia pendidikan dan literasi dikarenakan berisi berbagai informasi-informasi yang tentunya bisa mencakup segala hal. Informasi-informasi itu disusun rapi di rak-rak yang telah disusun sedemikian rupa agar memudahkan bagi para pembaca untuk bisa menemukan buku pilihan mereka.

2.1.2 Tujuan Perpustakaan

“Tujuan Perpustakaan adalah untuk menyediakan fasilitas dan sumber informasi dan menjadi pusat pembelajaran” (Dikutip dari Sutarno NS (2006:34)).

Disimpulkan bahwasannya perpustakaan memiliki tujuan utama yaitu menyediakan berbagai fasilitas yang mengarah ke segi-segi sumber informasi untuk dijadikan sebagai pusat dari pembelajaran. Perpustakaan berperan penting dalam dunia literasi yang bisa menambah wawasan para pengunjungnya. Jika perpustakaan difasilitasi dengan baik maka para pembaca/pengunjung akan

mendapatkan pengalaman luar biasa akan indahnya dunia literasi dan ilmu pengetahuan.

2.1.3 Fungsi Perpustakaan

“Perpustakaan sebagai sistem pengelolaan rekaman gagasan, pemikiran, pengalaman, dan pengetahuan umat manusia, mempunyai fungsi utama melestarikan hasil budaya umat manusia tersebut, khususnya yang berbentuk dokumen karya cetak dan karya rekam lainnya, serta menyampaikan gagasan, pemikiran, pengalaman, dan pengetahuan umat manusia itu kepada generasi-generasi selanjutnya. Sasaran dari pelaksanaan fungsi ini adalah terbentuknya masyarakat yang mempunyai budaya membaca dan belajar sepanjang hayat” (Dikutip dari UU No. 43 Tahun 2007).

Disimpulkan bahwasannya perpustakaan berfungsi untuk menjadi sebuah tempat sumber informasi yang tidak lekang oleh jaman. Maksudnya, pengetahuan itu akan terus berkembang, dengan hadirnya perpustakaan yang dapat menampung semua informasi-informasi sehingga tetap terjaga keasriannya dengan baik sehingga bisa diwariskan untuk generasi-generasi berikutnya. Hadirnya perpustakaan bisa menambah wawasan masyarakat akan segala aspek informasi yang dihadirkan melalui bahan bacaan yang beragam.

2.1.4 Jenis Perpustakaan

Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007, perpustakaan dibagi ke dalam beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. Perpustakaan Nasional.
2. Perpustakaan Umum.
3. Perpustakaan Sekolah/Madrasah.
4. Perpustakaan Perguruan Tinggi.
5. Perpustakaan Khusus.

Berikut adalah beberapa kutipan dari pasal UU No. 43 Tahun 2007:

1. Perpustakaan Nasional

Perpustakaan Nasional merupakan LPND yang melaksanakan tugas pemerintahan dalam bidang perpustakaan dan berkedudukan di ibukota negara.

Perpustakaan Nasional bertugas:

- a) menetapkan kebijakan nasional, kebijakan umum, dan kebijakan teknis pengelolaan perpustakaan;
- b) melaksanakan pembinaan, pengembangan, evaluasi, dan koordinasi terhadap pengelolaan perpustakaan;
- c) membina kerja sama dalam pengelolaan berbagai jenis perpustakaan; dan mengembangkan standar nasional perpustakaan.

Selain tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) Perpustakaan Nasional bertanggung jawab:

- a) mengembangkan koleksi nasional yang memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat;
- b) mengembangkan koleksi nasional untuk melestarikan hasil budaya bangsa;
- c) melakukan promosi perpustakaan dan gemar membaca dalam rangka mewujudkan masyarakat pembelajar sepanjang hayat; dan
- d) mengidentifikasi dan mengupayakan pengembalian naskah kuno yang berada di luar negeri.

2. Perpustakaan Umum

- a) Perpustakaan umum diselenggarakan oleh Pemerintah, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten/kota, kecamatan, dan desa, serta dapat diselenggarakan oleh masyarakat.
- b) Pemerintah provinsi dan pemerintah kabupaten/kota menyelenggarakan perpustakaan umum daerah yang koleksinya mendukung pelestarian hasil budaya daerah masing-masing dan memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat.
- c) Perpustakaan umum yang diselenggarakan oleh Pemerintah,

pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten/kota, kecamatan, dan desa/kelurahan mengembangkan sistem layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

- d) Masyarakat dapat menyelenggarakan perpustakaan umum untuk memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat.
- e) Pemerintah, pemerintah provinsi, dan/atau kabupaten/kota melaksanakan layanan perpustakaan keliling bagi daerah yang belum terjangkau oleh layanan perpustakaan menetap.

3. Perpustakaan Sekolah/Madrasah

- a) Setiap sekolah/madrasah menyelenggarakan perpustakaan yang memenuhi standar nasional perpustakaan dengan memperhatikan Standar Nasional Pendidikan.
- b) Perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib memiliki koleksi buku teks pelajaran yang ditetapkan sebagai buku teks wajib pada satuan pendidikan yang bersangkutan dalam jumlah yang mencukupi untuk melayani semua peserta didik dan pendidik.
- c) Perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mengembangkan koleksi lain yang mendukung pelaksanaan kurikulum pendidikan.
- d) Perpustakaan sekolah/madrasah melayani peserta didik pendidikan kesetaraan yang dilaksanakan di lingkungan satuan pendidikan yang bersangkutan.
- e) Perpustakaan sekolah/madrasah mengembangkan layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- f) Sekolah/madrasah mengalokasikan dana paling sedikit 5% dari anggaran belanja operasional sekolah/madrasah atau belanja barang di luar belanja pegawai dan belanja modal untuk pengembangan perpustakaan.

4. Perpustakaan Perguruan Tinggi

- a) Setiap perguruan tinggi menyelenggarakan perpustakaan yang memenuhi standar nasional perpustakaan dengan memperhatikan Standar Nasional Pendidikan.
- b) Perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memiliki koleksi, baik jumlah judul maupun jumlah eksemplarnya, yang mencukupi untuk mendukung pelaksanaan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
- c) Perpustakaan perguruan tinggi mengembangkan layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- d) Setiap perguruan tinggi mengalokasikan dana untuk pengembangan perpustakaan sesuai dengan peraturan perundang-undangan guna memenuhi standar nasional pendidikan dan standar nasional perpustakaan.

5. Perpustakaan Khusus

- a) Perpustakaan khusus menyediakan bahan perpustakaan sesuai dengan kebutuhan pemustaka di lingkungannya.
- b) Perpustakaan khusus memberikan layanan kepada pemustaka di lingkungannya dan secara terbatas memberikan layanan kepada pemustaka di luar lingkungannya.
- c) Perpustakaan khusus diselenggarakan sesuai dengan standar nasional perpustakaan.
- d) Pemerintah dan pemerintah daerah memberikan bantuan berupa pembinaan teknis, pengelolaan, dan/atau pengembangan perpustakaan kepada perpustakaan khusus.

Disimpulkan bahwasannya perpustakaan tidak hanya terpaku pada satu jenis melainkan banyak variasi yang hadir di dalamnya. Jenis-jenis perpustakaan tersebut berbeda fungsinya jika dibandingkan antara satu sama lainnya. Jika dilihat dari segi fungsinya, perpustakaan anak termasuk ke dalam kategori perpustakaan khusus karena merupakan sebuah wadah media informasi yang penuh dengan bahan bacaan yang dirancang hanya khusus untuk anak-anak saja.

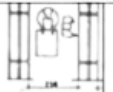
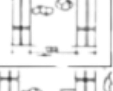
2.1.5 Standarisasi Perpustakaan

1. Standar Sirkulasi

Berikut adalah gambar tabel standar sirkulasi perpustakaan yang di ambil dari sebuah jurnal:

No.	Parameter	Gambar	Ukuran
1.	Luas lantai untuk kursi dengan penggunanya		81 cm
2.	Luas lantai saat pengguna berdiri dan menjulurkan tangannya ke depan		86 cm
3.	Luas lantai saat pengguna dengan badan menghadap ke rak		81 cm
4.	Luas lantai untuk pengguna ketika menggunakan kursi saat berdiri dari kursi dan menggeser		91 cm
5.	Luas lantai untuk 2 pengguna dengan aktivitas pengguna 1 mengarah ke meja dan pengguna satunya melintas		173 cm
6.	Luas lantai untuk 1 pengguna berdiri leluasa		56 cm
7.	Luas lantai untuk 1 pengguna berdiri menyamping		33 cm
8.	Luas lantai untuk 1 pengguna dalam posisi berdiri setengah berjongkok		91 cm
9.	Luas lantai untuk pengguna duduk di lantai dengan pantat diangkat		61 cm

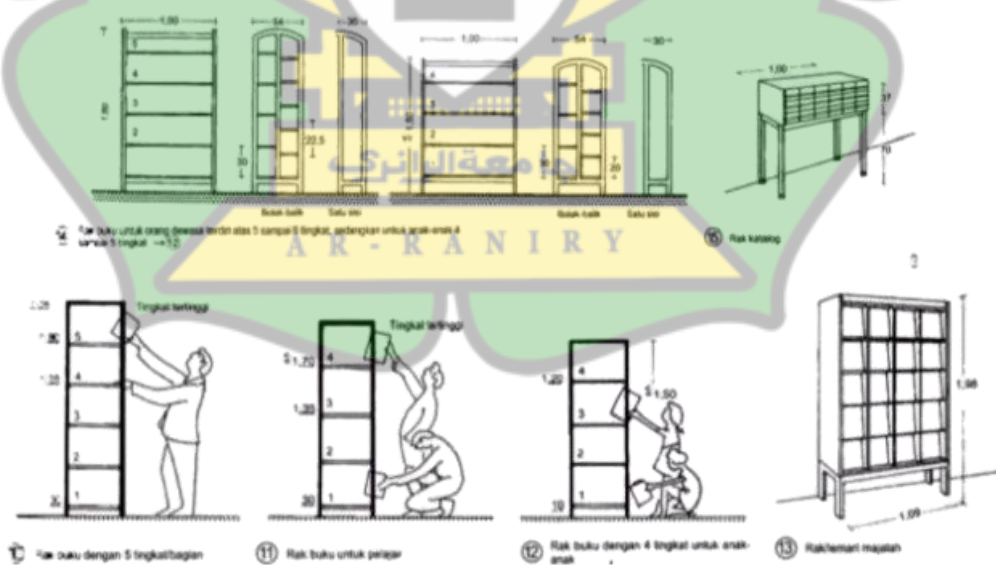
(Sumber: Somintardja, 1977)

No.	Parameter	Gambar	Ukuran
1.	Luas lantai untuk lorong dengan 1 pengguna mendorong troli dan pengguna lain berdiri dengan posisi tubuh menyamping.		114 cm
2.	Luas lantai untuk lorong dengan 1 pengguna berjongkok dengan menghadap ke rak dan pengguna lain melintas.		117 cm
3.	Luas lantai untuk lorong dengan 2 pengguna melintas.		122 cm
4.	Luas lantai untuk lorong dengan 1 pengguna duduk menghadap rak sedangkan pengguna lain melintas.		132 cm
5.	Luas lantai untuk lorong dengan 1 pengguna berdiri menghadap ke rak sedangkan pengguna lain melintas dengan mendorong troli		137 cm
6.	Luas lantai untuk lorong dengan 1 pengguna menunduk sedangkan pengguna lain melintas.		147 cm

Gambar 2.1 Standar Sirkulasi

(Sumber: Jurnal IDEALOG 'Analisa Sirkulasi Ruang Gerak Pengguna Pada Area Baca di Perpustakaan Universitas Swasta' (Tiarna Isi Naibaho & Uly Irma Maulina Hanafiah))

2. Standar Ukuran Furnitur



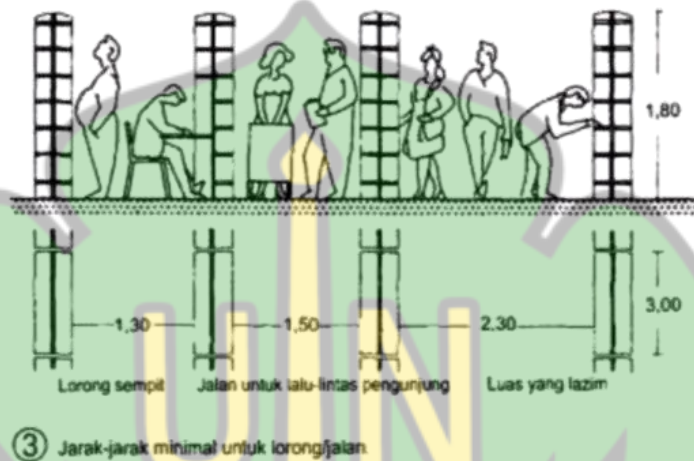
Gambar 2.2 Standar Ukuran Furnitur

(Sumber: Data Arsitek)

Keterangan:

- Rak untuk orang dewasa terdiri atas 5 tingkat.
- Rak untuk anak-anak terdiri atas 4 tingkat.

3. Standar Ruang Gerak di Area Rak Buku



Gambar 2.3 Standar Ruang Gerak di Area Rak Buku

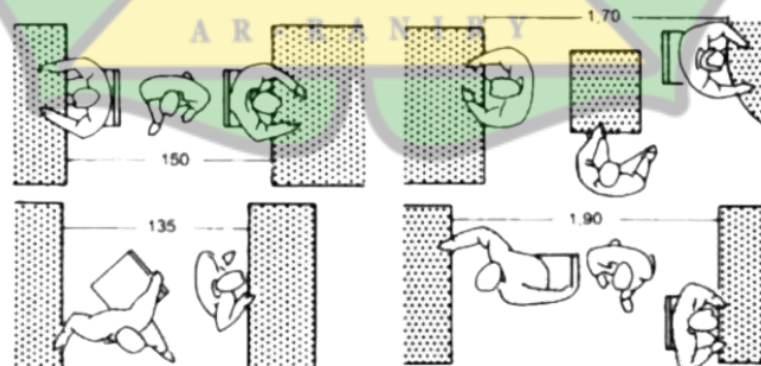
(Sumber: Data Arsitek)

Keterangan:

- Jarak minimal untuk lorong/jalan perpustakaan adalah 1.30 m.

4. Standar Ruang Gerak di Meja

Berikut adalah gambaran ukuran jarak untuk pengunjung perpustakaan bisa bebas bergerak:

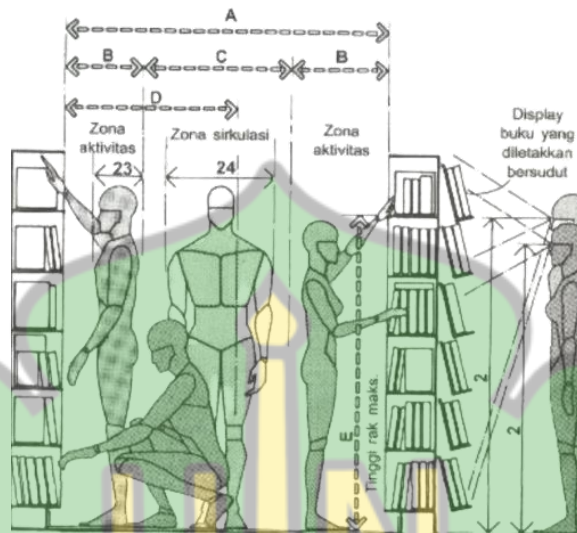


Gambar 2.4 Standar Ruang Gerak di Meja

(Sumber: Data Arsitek)

5. Standar Penataan Rak Buku

Berikut adalah gambaran penataan rak buku perpustakaan:



Gambar 2.5 Standar Ukuran Rak Buku

(Sumber: Data Arsitek)

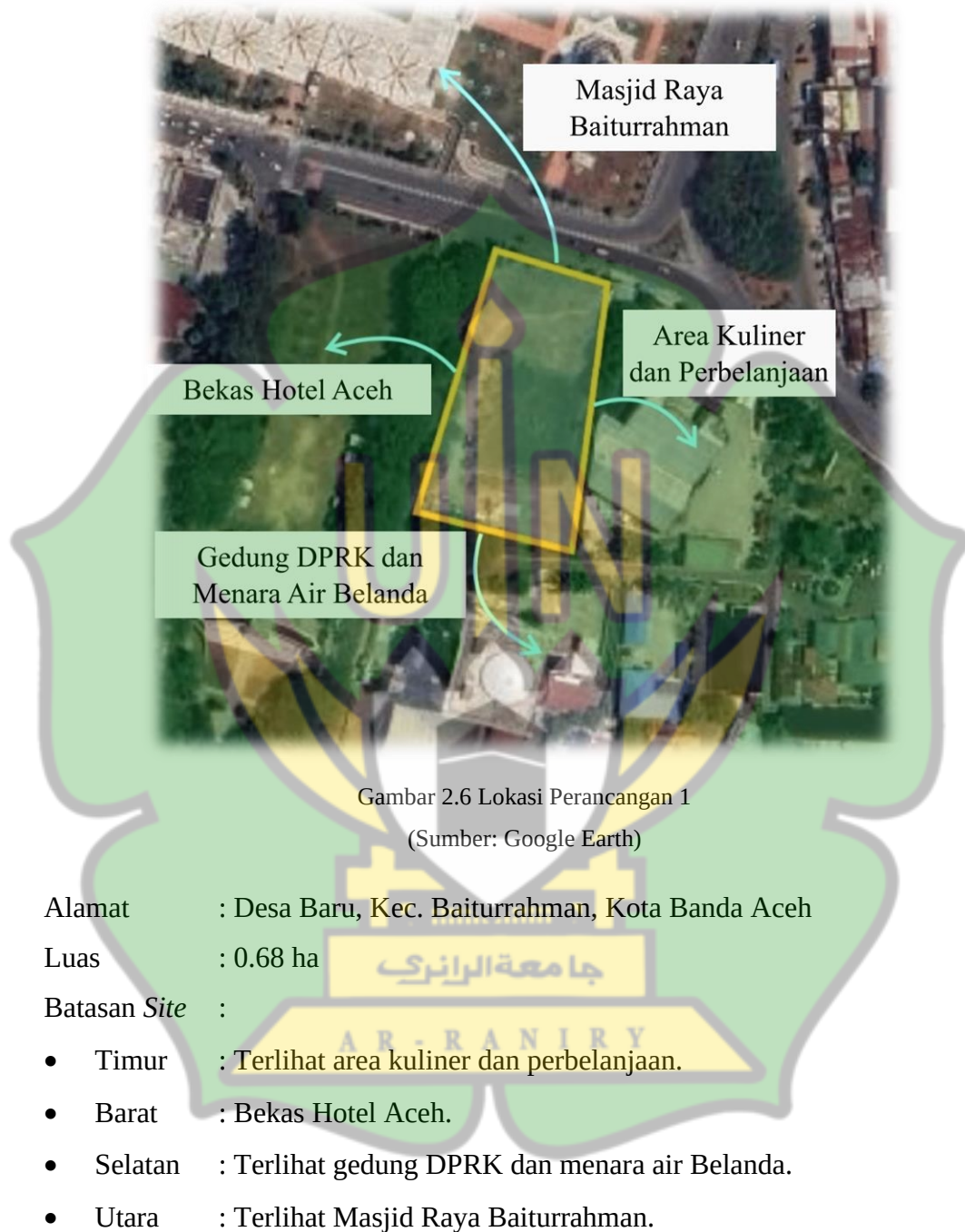
Penulis tidak menemukan adanya standar-standar khusus (lengkap dengan ukuran) yang mengatur tentang perpustakaan anak/ruang anak. Hanya ditemukan beberapa standar umum dari buku Data Arsitek yang memasukkan sedikit standar untuk anak-anak seperti ketinggian rak buku.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Alternatif Lokasi Perancangan

Berdasarkan tiga alternatif berikut maka dari itu lokasi perancangan perpustakaan anak yang terpilih yaitu berada di Desa Baru, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Lokasi ini merupakan yang paling strategis dari ketiga alternatif yang ada dan dengan beberapa pertimbangan seperti di halaman berikut:

1. Alternatif Lokasi Perancangan 1



2. Alternatif Lokasi Perancangan 2



Gambar 2.7 Lokasi Perancangan 2
(Sumber: Google Earth)

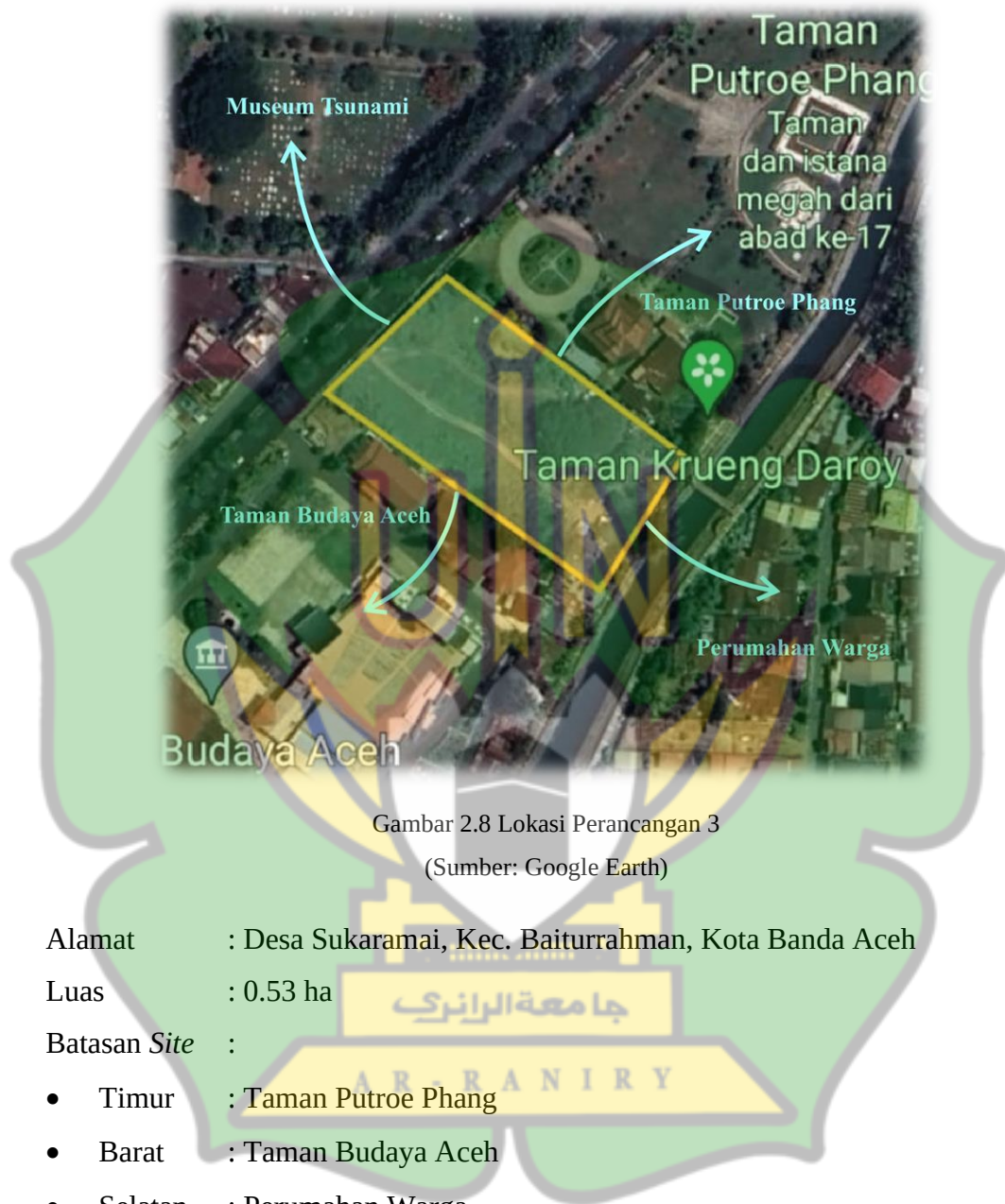
Alamat : Desa Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh

Luas : 0.46 ha

Batasan Site :

- Timur : Kantor Gubernur Aceh
- Barat : Monumen dan Area *Skateboard*
- Selatan : Masjid Oman Al-Makmur Perumahan warga
- Utara : Area PKA dan Taman

3. Alternatif Lokasi Perancangan 3



Gambar 2.8 Lokasi Perancangan 3
(Sumber: Google Earth)

Alamat : Desa Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh

Luas : 0.53 ha

Batasan Site :

- Timur : Taman Putroe Phang
- Barat : Taman Budaya Aceh
- Selatan : Perumahan Warga
- Utara : Museum Tsunami

2.2.2 Studi Kelayakan Tapak

Studi kelayakan tapak dilakukan untuk menilai lokasi alternatif mana yang cocok untuk dijadikan *site* pilihan dengan metode SWOT (*Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat*).

No	Lokasi Perancangan	Analisis SWOT
1	Desa Baru, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh	Kekuatan (<i>Strength</i>) ○ Lokasinya yang terbilang strategis yaitu berada di pusat perkotaan ○ Transportasi umum banyak ditemui di daerah ini ○ Dekat dengan landmark kota Kelemahan (<i>Weakness</i>) ○ Bangunan di sekitar yang padat ○ Tingkat kepadatan tinggi sehingga sirkulasi di sekitar tapak bisa berpotensi macet Peluang (<i>Opportunity</i>) ○ Berpotensi untuk bekerjasama dengan Masjid Raya Baiturrahman ○ Berpotensi mendatangkan banyak wisatawan karena lokasi perancangannya yang strategis Ancaman (<i>Threat</i>) ○ Menciptakan persaingan <i>marketing</i> dengan tempat-tempat di sekitar
2	Desa Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh	Kekuatan (<i>Strength</i>) ○ Akses jalan yang mudah dilalui ○ Lingkungan yang tenang ○ Dekat dengan area PKA (Pekan Kebudayaan Aceh)

		Kelemahan(<i>Weakness</i>) ○ Minimnya akses transportasi di sekitar ○ Akses jalan yang lumayan sempit Peluang(<i>Opportunity</i>) ○ Berpotensi untuk menjalin kerjasama dengan Masjid Oman ○ Berpotensi untuk menjalin kerjasama saat acara PKA (Pekan Kebudayaan Aceh) berlangsung) Ancaman(<i>Threat</i>) ○ Berpotensi menimbulkan kemacetan karena area sirkulasi yang sempit
3	Desa Sukaramai, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh	Kekuatan(<i>Strength</i>) ○ Berdekatan dengan Taman Putroe Phang dan Museum Tsunami ○ Akses jalan yang mudah dicapai Kelemahan(<i>Weakness</i>) ○ Minimnya fasilitas di sekitar tapak ○ Tingkat kepadatan kendaraan yang tinggi Peluang(<i>Opportunity</i>) ○ Berpotensi menjalin kerja sama dengan museum dan Taman Putroe Phang Ancaman(<i>Threat</i>) ○ Bisa menciptakan persaingan <i>marketing</i> dengan Taman Putroe Phang dan juga Museum Tsunami

Tabel 1.2 SWOT
(Sumber: Analisis Penulis, 2023)

Kesimpulan:

Kesimpulan yang bisa dihasilkan dari tabel SWOT di atas yaitu lokasi perancangan yang paling memungkinkan dan tentunya ideal yaitu tapak 1 yang berlokasi di Desa Baru, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Pemilihan tapak perancangan ini didasari oleh berbagai pertimbangan penulis dan alasan utamanya yaitu dari segi keunggulan area tapak yaitu berdekatan dengan Masjid Raya Baiturrahman sehingga bisa berpotensi mendatangkan banyak warga lokal (terkhususnya anak-anak) maupun manca negara yang bisa berkunjung ke lokasi perancangan. Lokasi perancangan yang strategis berada di pusat perkotaan juga menjadi pertimbangan khusus oleh penulis karena bisa menguntungkan berbagai pihak.

2.3 Studi Banding Objek Perancangan Sejenis

1. Waunakee Intermediate School Library, Amerika Serikat

Perpustakaan Waunakee Intermediate School Library yang berlokasi di Amerika Serikat ini bisa menampung hingga 800 siswa. Arsitek yang merancangya ialah sebuah biro/firma arsitektur Amerika Serikat yang bernama Eppstein Uhen Architects. Di dalamnya terdapat dua ruangan yang dikhususkan untuk kegiatan teknologi dan juga kerajinan. Penataan buku di setiap ruangnya juga sangat baik dengan didukung oleh langit-langit yang tinggi, tempat duduk fleksibel, terdapat warna-warni cerah di sekitar, dan juga terdapat ruang terbuka untuk belajar.



Gambar 2.9 Wanaukee Intermediete School Library
(Sumber: C&N Photography, LCC)

2. Bedok Public Library, Singapura

Perpustakaan Bedok Public Library yang berlokasi di Singapura ini menjadi salah satu perpustakaan terbaik dengan berbagai fasilitas penunjang yang terbilang lengkap. Terdapat berbagai layanan seperti area olahraga, rekreasi, klub-klub untuk komunitas, dan layanan untuk berbagai umur. Untuk ruang anak-anak dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan imajinasi liar anak dengan bentuk-bentuk dan warna-warna yang sangat mencolok.



Gambar 2.10 Bedok Public Library
(Sumber: NLB)

3. Abu Dhabi Childrens Library, Uni Emirat Arab

Perpustakaan Abu Dhabi Childrens Library yang berlokasi di Uni Emirat Arab ini memiliki tiga lantai khusus didedikasikan untuk anak-anak. Di setiap lantainya memiliki fungsi yang berbeda menurut dari aktivitas yang dilakukan di dalamnya. Terdapat berbagai fasilitas menarik dan juga mencirikan Uni Emirat Arab yang identik dengan padang pasir.



Gambar 2.11 Abu Dhabi Childrens Library
(Sumber: Culturalfoundation.com)

Aspek Informasi	Waunakee Intermediate School Library	Bedok Publik Library	Abu Dhabi Childrens Library
Alamat	Waunakee, Amerika Serikat	Bedok, Singapura	Abu Dhabi, Uni Emirat Arab
Luas	156.000 sq (termasuk sekolah)	5.088 sq	5.250 sq
Arsitek	Firma Arsitektur Eppstein Uhen Architects (EUA)	Firma Arsitektur ONG & ONG	Firma Arsitektur CEBRA
Fungsi	Perpustakaan sekolah	Perpustakaan umum	Perpustakaan anak

Fasilitas	○ Area baca <i>indoor</i> ○ Taman baca <i>outdoor</i> ○ Taman lukis <i>outdoor</i> ○ Pencahayaan LED ○ Atap solar panel	○ 200.000 buku ○ 200 majalah ○ 13.000 audio visual ○ EBook ○ Area belajar remaja ○ Area cerita untuk anak-anak ○ Banyak benda raksasa untuk mendukung imajinasi anak	○ The Falaj, area padang pasir buatan untuk anak lebih mengenal alam ○ Studio digital dan seni ○ Area balita ○ Area mengenal hewan ○ The Dunes, gundukan pasir buatan untuk anak bermain ○ Gunung buku, tempat anak membaca, menggambar, melukis, dan menonton film ○ Reading Nooks, area membaca privat anak
-----------	---	--	---



Tabel 2.3 Studi Banding Objek Sejenis

(Sumber: Architect Magazine (Waunakee Intermediate School Library), The Strait Times (Bedok Public Library), Visit Abu Dhabi (Abu Dhabi Childrens Library))

Elemen-elemen yang bisa diambil dan diterapkan pada perancangan yaitu:

1. Ruang membaca *indoor*.
2. Ruang membaca *outdoor*.
3. Ruang membaca area tangga.
4. Ruang bermain.
5. Ruang komputer dan *e-book*.

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Tinjauan Tema

3.1.1 *Middle century*

3.1.1.1 Pengertian

Middle century merupakan sebuah style dalam dunia arsitektur yang umumnya dipakai untuk perancangan-perancangan yang memberikan kesan bersih dan juga tidak berlebihan. Gaya arsitektur ini mulai hadir pada abad ke-20 M. Ciri khasnya terdapat pada ornamen-ornamen yang tidak terlalu mencolok dan terkesan sederhana serta tidak berlebihan, bukaan jendela yang besar dan umumnya setiap lantai minim menggunakan sekat (konsep open space).

Menurut Ham, Samantha. “*Researching the History of the Modern Interior.*” *Journal of Design History*, vol. 24, no. 3, 2011, hal. 249–265, <https://doi.org/10.1093/jdh/epr028>), dapat diambil kesimpulan bahwa dahulunya arsitek-arsitek modern pada abad ke-20 menciptakan standar melalui penggunaan dekorasi yang minimalis dengan tampilan sebersih mungkin. Gaya *mid century* ini mulai berkembang setelah meletusnya Perang Dunia II dan merupakan lanjutan dari revolusi modernisme. Para arsitek di jaman itu menciptakan teknik-teknik serta juga menghadirkan material-material baru yang lebih kokoh agar bisa nantinya lebih mengedepankan penciptaan ruang yang efisien bagi siapapun penghuni ruangan tersebut. Mereka memulainya dengan eksperimen-eksperimen seperti menciptakan prinsip struktur modular serta menghadirkan pemakaian pemanas bertenaga surya sebagai bentuk dari penghematan energi pasca perang berlangsung dengan mengedepankan efisiensi serta kekuatan material yang ada. Intinya, *mid century* merupakan gaya arsitektur yang tidak boros energi serta tampil dengan sesederhana mungkin.

3.1.1.2 Hubungan Tema dengan Pengguna

Berikut adalah kesesuaian tema *mid century* untuk perpustakaan anak:

1. *Middle century* memiliki ciri khas pewarnaan yang cerah dan terdapat pola abstrak serta geometri menarik yang dapat diasumsikan dapat mempengaruhi serta menambah imajinasi anak, menurut artikel profesional Early Childhood Education Journal yang dipublikasi tanggal 19 Agustus 2018 volume 47, halaman 43-51 mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh desain interior yang baik sehingga dapat mempengaruhi perilaku sosial mereka, kutipannya seperti berikut “*As well as having a positive effect on children’s cognitive development, good interior design may also advantageously influence their social behaviour and social participation*”.
2. Furnitur *mid century* umumnya memiliki bentuk abstrak tak beraturan serta geometri yang minim memiliki sudut lancip sehingga aman untuk anak.
3. *Mid century* memiliki ciri khas yang tak bisa lepas dari elemen alamnya sehingga bagus untuk perkembangan anak, seperti yang dibahas oleh buku karya Richard Louv yang berjudul *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder* yang bunyi kutipannya “*The results of the present study suggest that the visual stimulation of the surrounding environment affects children’s cognitive performance, namely, their memory and attention*” dan maknanya yaitu kondisi kognitif dan beberapa kemampuan lainnya pada anak dipengaruhi oleh hubungan mereka dengan alam.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan *mid century* pada perancangan perpustakaan anak dapat menambah kreatifitas, daya kognitif serta mendukung kenyamanan dan keamanan mereka dalam belajar. *Mid century* dapat mengahirikan suasana yang hangat serta membuat anak-anak seperti sedang berada di rumah mereka sendiri. Ciri khas furnitur abstrak dan pola-pola cerah geometrinya juga berpotensi untuk menambah daya imajinasi anak. *Middle century* yang selalu bersandingan dengan alam membuahkan hasil yang baik untuk perkembangan kognitif anak dan pada akhirnya pemilihan tema inilah yang dirasa paling sesuai untuk perancangan perpustakaan anak.

3.1.1.3 Ciri-Ciri

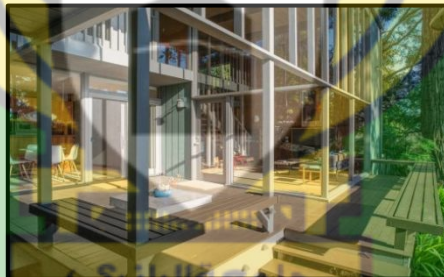
1. Warna Hangat



Gambar 3.1 Warna hangat
(Sumber: [Www.thrivefurniture.com](http://www.thrivefurniture.com))

- Warna-warni hangat berkesan cerah sering dijumpai pada bangunan bertema *mid century*.
- Warna-warna tersebut selalu dikombinasikan dengan permainan material dan tekstur.

2. Jendela Besar



Gambar 3.2 Jendela Besar
(Sumber: [Www.eichlernetwork.com](http://www.eichlernetwork.com))

- Bukaan jendela besar bisa menghadirkan penerangan alami yang maksimal.
- Penerapan bukaan jendela besar mendukung konsep menyatunya dengan alam karena bisa langsung terkoneksi dengan lingkungan di luarnya.

3. Didominasi Material Kayu



Gambar 3.3 Didominasi material kayu
(Sumber: www.eichlernetwork.com)

- Ciri khas *mid century* adalah penggunaan kayu ply wood.
- Material kayu bisa memberikan kesan hangat serta menghadirkan kesan kesederhanaan serta juga menyatu dengan alam.

4. Berbidang Datar



Gambar 3.4 Berbidang datar
(Sumber: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com))

- Atap dak beton/datar menghadirkan kesan sederhana dan fungsional.
- Atap datar juga memudahkan pencahayaan masuk ke setiap sudut ruang.

5. Berpola Grafis



Gambar 3.5 Berpola grafis
(Sumber: Curatedinterior.com)

- Pola grafis abstrak dan geometris sering muncul sebagai penghias/dekorasi dari interior *mid century*
- Pola-pola tersebut menghadirkan kesan ritme visual yang artistik serta modern.

6. Lampu Sebagai Aksesoris



Gambar 3.6 Lampu sebagai aksesoris
(Sumber: Sophie Robinson)

- Lampu kerap kali dijadikan sebagai titik fokus utama dari dekorasi *mid century* sebagai elemen estetika.
- Lampu gantung bisa memperkuat ciri khas dari sebuah ruang.

7. Mengkombinasikan Tekstur



Gambar 3.7 Mengkombinasikan tekstur
(Sumber: Dwell)

- Penerapan tekstur yang mengkombinasikan antara tekstur alami dan buatan.
- Variasi tekstur menambah unsur estetika dari sebuah ruang.

8. Berkesan Vintage



Gambar 3.8 Berkesan vintage
(Sumber: Sothebys.com)

- Furnitur-furnitur bergaya vintage sering dipakai di bangunan-bangunan *mid century*.
- Penerapan unsur vintage menambah unsur historis dari sebuah ruang.

9. Menyatu dengan Alam



Gambar 3.9 Menyatu dengan alam
(Sumber: Architecturaldigest.com)

- Penggunaan material alami menjadi ciri khas dari *mid century*.
- Hubungan harmonis antara interior, eksterior dan lansekapnya memberikan citra alami.

10. Furnitur dibuat rendah



Gambar 3.10 Furnitur dibuat rendah
(Sumber: Houzz.com)

- *Mid century* menghadirkan furnitur dengan ketinggian yang rendah.
- Furnitur dibuat rendah bisa menghadirkan unsur kesederhanaan.

3.2 Interpretasi Tema

Menurut Ham, Samantha. “*Researching the History of the Modern Interior.*” *Journal of Design History*, vol. 24, no. 3, 2011, hal. 249–265, <https://doi.org/10.1093/jdh/epr028>), disimpulkan bahwasannya penerapan gaya *mid century* menunjukkan sisi transparansi dari sebuah bangunan yang bisa diwujudkan melalui penerapan material kaca, kayu, baja, beton, dan material lainnya yang memamerkan sisi struktur dari sebuah bangunan.

Perpustakaan anak harusnya dirancang dengan tidak melupakan segi informal yang mana anak-anak bisa mengekspresikan diri mereka dengan lebih bebas. Pengaplikasian gaya *mid century* yang sederhana dan fungsional membawa pendekatan kepada sisi ramah anak. Ramah anak yang dimaksudkan seperti area membaca didesain luas sehingga anak bisa lebih leluasa berekspresi dan mendukung segala perkembangan mereka melalui penerapan-penerapan arsitektur yang akan dilakukan. Penerapan interpretasi tema melalui fungsi, bentuk serta warnanya dilihat dari hal-hal berikut ini:

1. Penerapan bentuk abstrak dan geometris untuk memberikan efek kreatif pada anak.
2. Material didominasi oleh material alami untuk menciptakan serta menghadirkan kesan ruang yang hangat.
3. Detail arsitektur yang lebih bebas seperti minim sekat dan bukaan jendela yang besar.
4. Elemen warna hangat serta berkesan cerah agar anak-anak bisa semangat dalam membaca dan bermain.

3.3 Studi Banding Tema Sejenis

1. Philip Johnson Glass House, Amerika Serikat (*Middle century*)

Rumah kaca milik Philip Johnson di Connecticut mengusung gaya arsitektur *mid century* dengan penerapan dinding kaca, sudut lancip, minimalis, fungsional, dan menyatu dengan alam sekitar. Rumah kaca ini merupakan salah satu simbol dari penerapan prinsip-prinsip *mid century*. Kaca-kaca menjadi dinding transparan

yang memisahkan antara bagian dalam dan luar serta sekaligus menghubungkan keduanya.



Gambar 3.11 Philip Johnson Glass House
(Sumber: Architectmagazine.com (Blaine Brownell))

2. Engelbach Kindergarten, Austria (Edukatif)

Bangunan ini merupakan sebuah taman kanak-kanak yang didesain oleh Innauer Matt Architekten dengan menawarkan orientasi unik untuk anak-anak. Engelbach Kindergarten berlokasi di Lustenau, Austria, setiap sudut ruangnya mencirikan gaya arsitektur modern. Konsep edukatif tercermin sangat kental melalui penerapan rancangan lapangan dan taman bermain yang luas dan juga menghadirkan suasana pedesaan. Suasana yang dihadirkan mengajarkan kepada anak-anak akan nilai-nilai kehidupan di desa yang jauh dari hiruk-pikuk perkotaan dan penuh dengan kesederhanaan.



Gambar 3. 12 Engelbach Kindergarten
(Sumber: Archdaily.com (Adolf Bereuter))

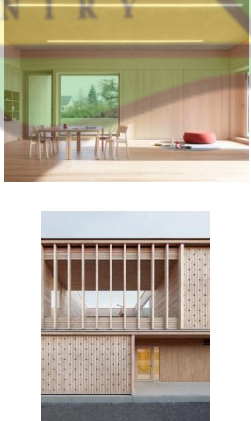
3. Lego House, Denmark (Rekreatif)

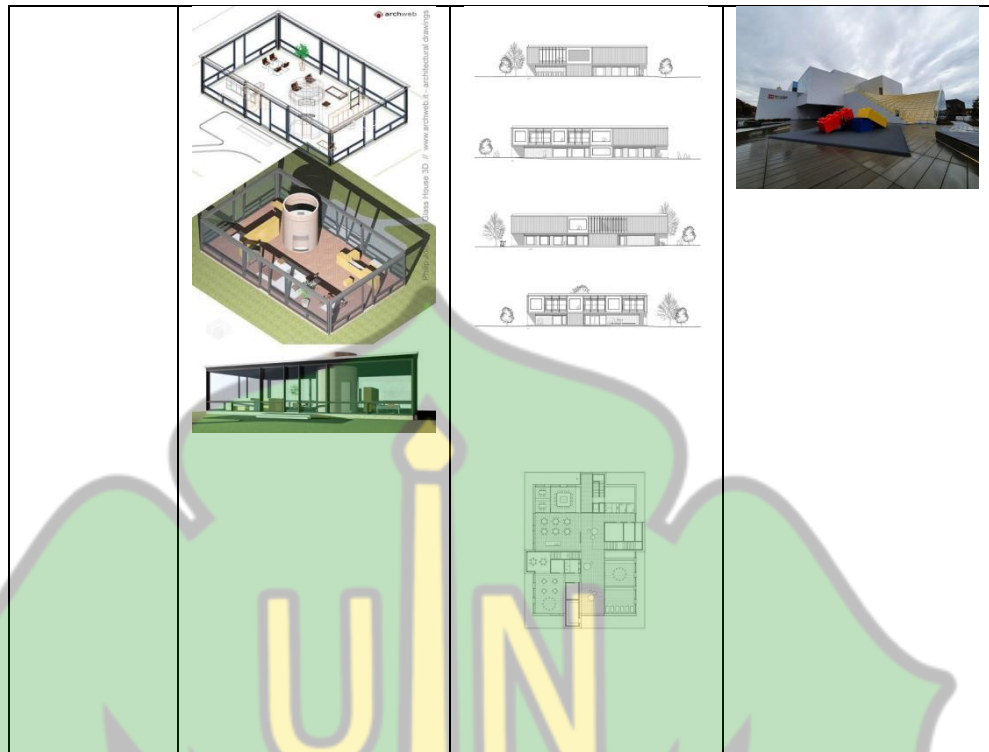
Lego House yang berlokasi di Denmark ini sengaja dirancang menyerupai lego. Bangunan dengan tumpukan balok lego berukuran 2x4 meter ini menampilkan empat zona bermain dengan setiap warnanya akan menghadirkan pengalaman yang berbeda pula. Penerapan konsep rekreatif tercermin dari bebasnya penataann serta penvisualisasiannya yang merujuk pada para penggemar lego bahkan bisa mencakup lebih luas dari itu. Kunjungan ke lego house bisa memberikan pengalaman yang menyenangkan serta tak terlupakan karena pengunjung bisa berimajinasi seperti berada di dunia lego.



Gambar 3.13 Lego House
(Sumber: Area-arch.it (Iwan Baan))

Aspek Informasi	Philip Johnson Glass House	Engelbach Kindergarten	Lego House
Alamat	Connecticut, Amerika Serikat	Lustenau, Austria	Billund, Denmark
Luas	1.815 sq	1.900 sq	12.000 sq
Arsitek	Philip Johnson	Firma Arsitektur Innaur Matt Architekten	Firma Arsitektur BIG dan COWI

Fungsi	Rumah tinggal	Taman kanak-kanak	Area wisata
Fasilitas	- o Ruang tamu - o Ruang makan - o Dapur - o Toilet - o Kamar - o Area perapian	- o Area bermain dan relaksasi - o Kelas-kelas belajar - o Area komunikasi - o Area gym - o Dapur kecil - o Toilet	- o Yellow zone: area menyusun lego - o Blue zone: area tantangan - o Green zone: area sosial - o Red zone: area membangun lego raksasa
Konsep	Menghadirkan kesan rumah yang menyatu dengan alam melalui dinding-dindingnya yang transparan	Menghadirkan taman untuk anak-anak bermain dengan <i>vibes</i> rumah yang kental	Menghadirkan rumah lego raksasa yang membuat para pengunjung bisa berimajinasi dan menikmati suasana yang dihadirkan
			



Tabel 3.1 Studi Banding Tema Sejenis

(Sumber: The Glass House (Philip Johnson Glass House), Floornature (Engelbach Kindergarten),
Lego House (Lego House))

Elemen-elemen yang bisa diambil dan diterapkan pada perancangan yaitu:

1. Menghadirkan kesan rumah yang menyatu dengan alam melalui dinding-dindingnya yang transparan dengan lebih banyak penggunaan material kaca.
2. Menghadirkan wadah yang bisa menambah kreatifitas anak dengan membuat area bermain.
3. Menghadirkan taman untuk anak-anak bermain dan bersosial serta membuat area khusus lego agar mereka bisa berlatih dalam memecahkan masalah dan menangani rintangan.

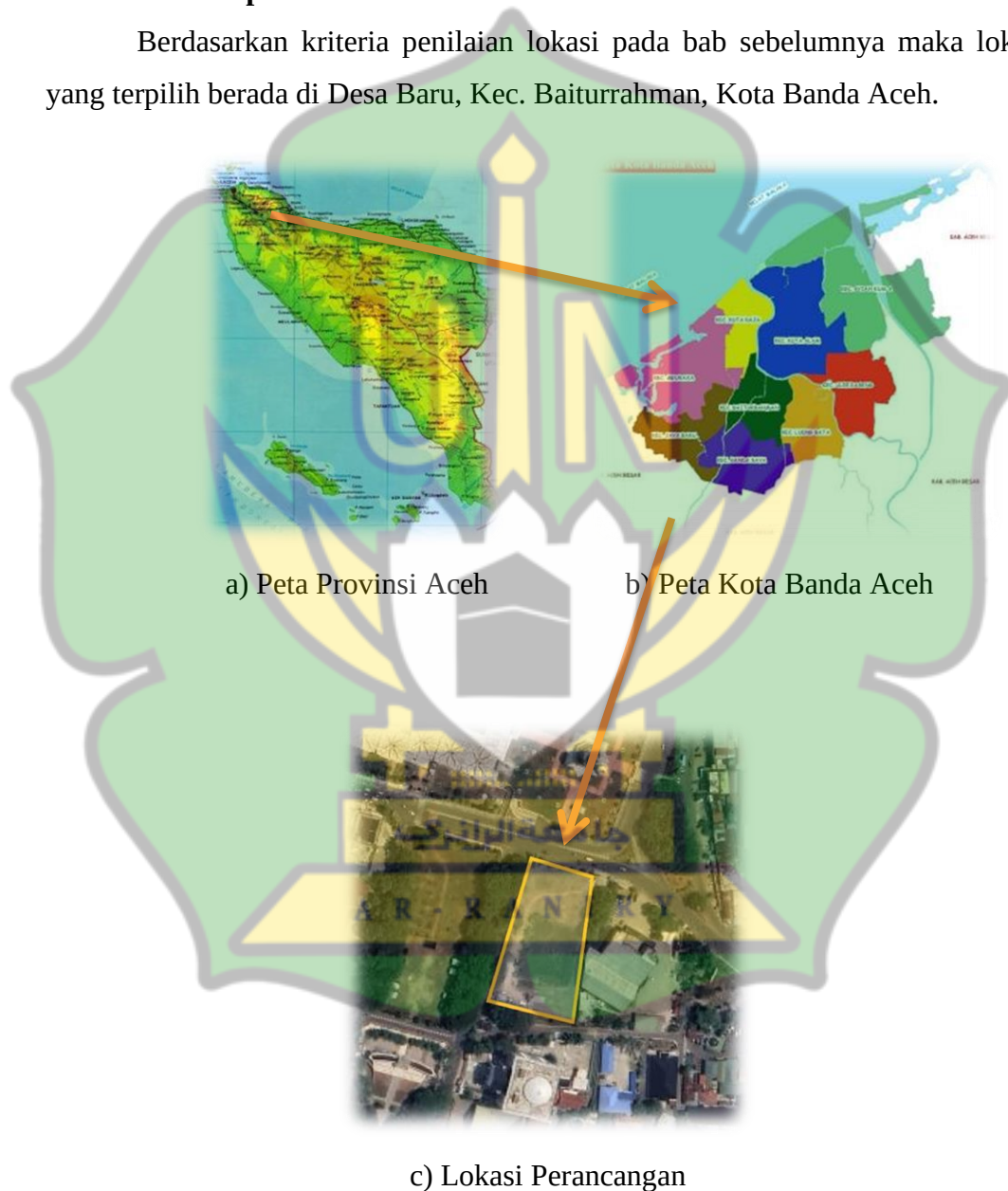
BAB IV

ANALISIS

4.1 Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi Tapak

Berdasarkan kriteria penilaian lokasi pada bab sebelumnya maka lokasi yang terpilih berada di Desa Baru, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh.



Gambar 4.1 a) Peta Provinsi Aceh, b) Peta Kota Banda Aceh, c) Lokasi Perancangan
(Sumber: a). BPK Aceh, b). Lamudi.co.id, c). Google Earth, 2023)

4.1.2 Batasan Analisis Tapak



Gambar 4.2 Batasan Tapak

(Sumber: Google Earth & Dokumentasi Pribadi, 2023)

- Timur : Terlihat area kuliner dan perbelanjaan.
- Barat : Bekas Hotel Aceh.
- Selatan : Terlihat gedung DPRK dan menara air Belanda.
- Utara : Terlihat Masjid Raya Baiturrahman.

4.1.3 Luasan Tapak

Luas lahan mencakup 0.68 hektar atau sekitar 6.800 meter persegi. Luas tapak dirasa cukup untuk menerapkan perancangan perpustakaan anak di lokasi tersebut. Berbagai aktivitas bisa dilakukan dengan luas lahan 6.800 m² yang mana hal tersebut bisa mencakup segala aktivitas pada perpustakaan anak.

4.1.4 Peraturan Pemerintah

Berikut kutipan tabel menurut Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh Tahun 2009- 2029:

TINGKAT KEPADATAN	pusat perdagangan	di luar pusat perdagangan
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN TINGGI		
KDB (maksimum)		
Perumahan	70 %	60 %
Perdagangan dan jasa	80 %	70 %
Perkantoran dan pelayanan umum	80 %	70 %
KLB (maksimum)		
Perumahan	2,0	1,8
Perdagangan dan jasa	4,8	3,6
Perkantoran dan pelayanan umum	4,8	3,6
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN SEDANG		
KDB (maksimum)		
Perumahan	60 %	60 %
Perdagangan dan jasa	70 %	60 %
Perkantoran dan pelayanan umum	70 %	60 %
KLB (maksimum)		
Perumahan	1,8	1,8
Perdagangan dan jasa	3,5	2,4

Perkantoran dan pelayanan umum	3,5	2,4
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN RENDAH		
KDB (maksimum)		
Perumahan	60%	40 %
Perdagangan dan jasa	70%	50 %
Perkantoran dan pelayanan umum	70%	50 %
KLB (maksimum)		
Perumahan	1,8	1,2
Perdagangan dan jasa	2,8	1,5
Perkantoran dan pelayanan umum	2,8	1,5

Ketinggian Bangunan maksimum :	Disesuaikan dengan kondisi geologi tanah, struktur tanah, struktur bangunan dan estetika lingkungan sekitarnya (Dalam jarak radius 100 m tidak boleh melebihi ketinggian menara Masjid Raya Baiturrahman)
--------------------------------	---

Tabel 4.1 KDB dan KLB

(Sumber: Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 Tahun 2009)

Ketentuan umum GSB (Garis Sempadan Bangunan) yang diatur di dalam Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 Tahun 2009, berikut adalah kutipannya:

- Jalan Arteri Primer, dengan GSB minimum 12 m;
- Jalan Arteri Sekunder, dengan GSB minimum 10 m;
- Jalan Kolektor, dengan GSB minimum 6 m;
- Jalan Lokal/Lingkungan, dengan GSB minimum 4 m; dan

e. Jalan Setapak, Lorong dan Gang Buntu minimjum 2 m.

Pada kawasan-kawasan tertentu apabila lebar jaringan jalan lebih besar dari 8 m, maka GSB depan minimum dapat juga ditetapkan sebesar setengah lebar jalan ditambah satu meter ($\frac{1}{2}$ Rumija + 1).

Dihitung dari luas lahan yang berukuran 0.68 ha maka didapat hasil sebagai berikut:

- KDB : $80\% \times 6.800 \text{ m}^2 = 5.440 \text{ m}^2$
- KLB : $4.8 \times 6.800 \text{ m}^2 = 32.640 \text{ m}^2$
- GSB : 23 m (minimal 12m)

4.2 Kondisi Eksisting dan Potensi Tapak

4.2.1 Kondisi Eksisting Tapak

Hidrologi	
	○ Terdapat saluran drainase di sekitar area tapak ○ Saluran drainase dapat digunakan untuk mengalirkan air hujan

Tabel 4.2 Hidrologi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kontur	
	○ Kontur di kawasan ini relatif memiliki sifat datar ○ Tidak banyak masalah kontur yang perlu ditangani di tapak

Tabel 4.3 Kontur
(Sumber: Google Earth)

Vegetasi	
	○ Pohon-pohon rimbun terdapat di sekitar tapak ○ Tumbuhan memberikan efek teduh pada area tapak ○ Jenis-jenis pohon di sekitar <i>site</i> yaitu pohon trembesi dan pohon tanjung

Tabel 4.4 Vegetasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Utilitas	
	○ Terdapat tiang listrik, jaringan komunikasi/telepon dan lampu jalan di sekitar <i>site</i> ○ Tiang listrik, jaringan komunikasi/telepon dan lampu jalan merupakan jenis-jenis utilitas yang sangat penting untuk perancangan di area tapak

Tabel 4.5 Utilitas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

4.2.2 Potensi Tapak

Perpustakaan anak direncanakan akan berada di Desa Baru, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Berikut adalah alasan-alasan pemilihan tapak yang dinilai dari potensi yang dimiliki oleh tapak:

- Lokasi strategis, lokasi yang berada di tengah-tengah perkotaan bisa menguntungkan karena mudah untuk dijangkau.
- Potensi pengunjung yang tinggi, tingkat kepadatan di sekitar area lumayan relatif tinggi sehingga bisa menarik banyak pengunjung khususnya anak-anak.
- Lingkungan yang asri, kondisi di sekitar lingkungan yang rimbun menambah memberikan efek teduh dan nyaman.
- Kemungkinan kerjasama dengan masjid, lokasi yang berada di samping Masjid Raya Baiturrahman bisa menjadi salah satu potensi untuk menjalin kerjasama contohnya seperti menyelenggarakan acara kegiatan pendidikan keagamaan untuk anak-anak.
- Aksesibilitas yang baik, akses ke tapak sangat mudah dijangkau baik itu dengan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

Berbagai aspek positif di atas menjadi pertimbangan yang tepat untuk merancang perpustakaan anak di lokasi tersebut dikarenakan dapat memberikan berbagai manfaat yang menguntungkan bagi masyarakat terkhususnya anak-anak. Lokasinya yang berada di depan masjid raya Baiturrahman menjadi daya tarik tersendiri untuk mengundang lebih banyak pengunjung sehingga sistem operasi perpustakaan akan terus stabil dan berjalan dengan baik.

4.3 Analisis Tapak

4.3.1 Analisis Klimatologi

1. Matahari



Matahari terbit dari timur (6.30 WIB) dan tenggelam di barat (18.20 WIB). Orientasi pencahayaan pada tapak konsisten setiap harinya sehingga bisa mempermudah perancangan dengan metode memperhatikan peredaran arah matahari sehingga nantinya bisa menghadirkan *golden hour* yang sempurna pada bangunan.

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Menambah lebih banyak vegetasi sebagai peneduh dan memberikan efek dingin.
- Memanfaatkan matahari sebagai penerangan alami pada siang hari dengan penggunaan material kaca sehingga cahaya bisa masuk ke dalam ruang dan sebagai sumber energi dari panel surya yang akan dijadikan sumber penerangan pada malam hari sehingga menghemat energi.

2. Angin



Gambar 4.4 Arah Angin
(Sumber: Google Earth, 2023)

Pada umumnya angin berhembus dari arah timur ke barat dengan kecepatan tertentu. Berikut adalah data terbaru tentang kecepatan angin di Banda Aceh dari bulan Januari ke Desember tahun 2023:

Bulan	Kecepatan Angin (Km/Jam)
Januari	6.4
Februari	6.1
Maret	6.2

April	6.3
Mei	6.4
Juni	6.5
Juli	6.6
Agustus	6.7
September	6.6
Oktober	6.5
November	6.4
Desember	6.3

Tabel 4.6 Kecepatan Angin Banda Aceh 2023
(Sumber: BMKG dan BPS Provinsi Aceh)

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Menambah banyak vegetasi sebagai pemecah angin.
- Menerapkan material yang tidak mudah diterbangkan oleh angin.

3. Suhu Udara

Berikut adalah data terbaru tentang suhu udara di Banda Aceh dari bulan Januari ke Desember tahun 2023:

Bulan	Suhu Udara (°C)
Januari	25.8
Februari	26.1
Maret	26.5

April	27.1
Mei	27.5
Juni	27.7
Juli	27.8
Agustus	27.9
September	27.8
Oktober	27.5
November	27.1
Desember	26.5

Tabel 4.7 Suhu Udara Banda Aceh 2023

(Sumber: BMKG dan BPS Provinsi Aceh)

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Menggunakan lebih banyak bukaan sebagai penghawaan alami sehingga menghadirkan kesejukan alami dan tidak boros energi.

4. Kelembaban Udara

Berikut adalah data terbaru tentang kelembaban udara di Banda Aceh dari bulan Januari ke Desember tahun 2023:

Bulan	Kelembaban Udara (%)
Januari	82
Februari	81
Maret	80

April	79
Mei	78
Juni	77
Juli	76
Agustus	75
September	76
Oktober	77
November	79
Desember	80

Tabel 4.8 Kelembaban Udara Banda Aceh 2023
(Sumber: BMKG dan BPS Provinsi Aceh)

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Menggunakan beberapa material pendukung yang tidak mudah mempengaruhi kelembaban dari ruang sehingga kelembaban ruang tetap terjaga sebagaimana semestinya seperti menggunakan material yang tidak menyerap atau bahkan mengeluarkan uap air contohnya keramik, batu dan PVC.

5. Curah Hujan

Berikut adalah data terbaru tentang curah hujan di Banda Aceh dari bulan Januari ke Desember tahun 2023:

Bulan	Curah Hujan (mm)
Januari	117
Februari	114

Maret	130
April	128
Mei	143
Juni	113
Juli	97
Agustus	96
September	101
Oktober	115
November	171
Desember	139

Tabel 4.9 Curah Hujan Banda Aceh 2023
(Sumber: BMKG dan BPS Provinsi Aceh)

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Merancang sistem drainase yang baik dengan membuat area resapan hujan.
- Menggunakan atap miring/*monopitch* sehingga air tidak bergenang di atap.
- Lebih banyak vegetasi untuk menyerap air hujan.

4.3.2 Analisis Kebisingan



Gambar 4.5 Analisis Kebisingan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Tingkat kebisingan tapak cukup tinggi karena berada di pusat kota yang mana banyak kendaraan umum serta pribadi yang berlalu-lalang. Kebisingan berkisar pada angka 54,5 dBA hingga 62,7 dBA. Angka tersebut terbilang cukup tinggi sehingga diperlukan peredam kebisingan seperti menambah vegetasi dan mengatur akustik bangunan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu aktivitas di lokasi perancangan perpustakaan anak.

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Menggunakan lebih banyak vegetasi untuk meredam kebisingan dan mengurangi polusi di sekitar *site*.

4.3.3 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian



Gambar 4.6 Sirkulasi

(Sumber: Google Earth & Dokumentasi Pribadi, 2023)

Sirkulasi serta pencapaian di sekitar tapak sudah cukup baik dan mudah diakses dengan jalan utamanya berada di arah utara dan bisa berbelok ke arah barat, lalu ke selatan, dan ke arah timur jika ingin mengelilingi lokasi tapak. Di arah utara

tapak berbatasan dengan jalan raya yang memiliki 2 jalur (Jl. Medan Banda Aceh) dan di area barat, selatan dan timur merupakan jalan satu jalur (Jl. Tengku Abu Lam U).

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Menghadirkan sirkulasi yang mudah dijangkau oleh segala jenis kendaraan dan menambah lebih banyak area pedestrian di area *site* untuk mengurangi kendaraan berdesakan.

4.3.4 Analisis Vegetasi

Vegetasi yang dihadirkan di sekitar tapak lokasi perancangan sangatlah rimbun. Pohon-pohon besar tampak mengelilingi tapak. Eksistensi pohon-pohon tersebut memberikan banyak manfaat yaitu sebagai penyejuk alami dan pemberi keteduhan serta meningkatkan rasa nyaman saat berlama-lama di area tersebut. Jenis-jenis pohon di sekitar *site* yaitu:

1. Pohon Trembesi



Gambar 4.7 Pohon Trembesi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Pohon trembesi umumnya tumbuh di daerah tropis dan memiliki tinggi sekitar 20 meter. Biasanya pohon ini digunakan di sekitar pinggir jalan yang berfungsi sebagai penyerap karbondioksida sebanyak 28 ton pertahun.

2. Pohon Tanjung



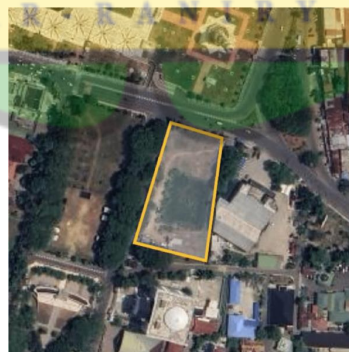
Gambar 4.8 Pohon Tanjung
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Pohon tanjung berasal dari India dan negara-negara di Asia Tenggara dengan ketinggian pohon berkisar di antara sekitar 10-15 meter. Pohon ini memiliki bunga harum dengan tampilannya yang rimbun dan lebar serta dapat meredam suara bising kendaraan.

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Memanfaatkan pohon trembesi dan pohon tanjung dengan berbagai potensi seperti pengurang kebisingan, pengurang polusi, cepat menyerap air hujan, dan peneduh serta menambah lebih banyak vegetasi baru di area *site* untuk menunjang kegiatan di dalamnya.

4.3.5 Analisis Kontur



Gambar 4.9 Kontur
(Sumber: Google Earth, 2023)

Kontur relatif datar sehingga bisa nantinya mempermudah proses perancangan dengan topografi tanah dan elevasinya yang tidak ekstrim. Tidak diperlupakan banyak penanganan khusus terkait kontur dikarenakan topografinya yang datar. Tingkat efesiensi pengerjaan di tapak pun bisa dibilang lebih mudah dengan kondisi kontur tapak yang seperti itu.

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Memanfaatkan kondisi kontur yang datar sehingga mempermudah dalam mencapai *site* serta memudahkan dalam perancangan.

4.3.6 Analisis View



Gambar 4.10 View

(Sumber: Google Earth & Dokumentasi Pribadi, 2023)

View/pemandangan yang dihadirkan bisa dikatakan sangat menarik dikarenakan tapak berbatasan langsung dengan Masjid Raya Baiturrahman. Pemandangan masjid yang begitu indah menjadi poin tambah tersendiri untuk lokasi perancangan ini. Berikut ialah rician *view* di area tapak:

- Timur : Terlihat area kuliner dan perbelanjaan.
- Barat : Bekas Hotel Aceh.
- Selatan : Terlihat gedung DPRK dan menara air Belanda.
- Utara : Terlihat Masjid Raya Baiturrahman.

Solusi/penerapan pada perancangan:

- Memanfaatkan pemandangan di sekitar area *site* seperti membuat area bersantai menghadap ke Masjid Raya Baiturrahman atau ke Bekas Hotel Aceh (Memanfaatkan area hijau alami) sehingga pengunjung bisa lebih tertarik untuk berkunjung ke perpustakaan dengan mengatur orientasi tata letak bangunan sedemikian rupa.

4.4 Analisis Fungsional

4.4.1 Analisis Fungsi

Perancangan perpustakaan anak di Kota Banda Aceh merupakan sebuah perancangan yang dapat menjadi sebuah wadah kegiatan anak dengan mengembangkan kreatifitas beserta wawasan mereka di bidang literasi.

1. Fungsi Primer

Perancangan perpustakaan anak di Kota Banda Aceh memiliki fungsi primer yaitu meningkatkan literasi anak Aceh.

2. Fungsi Sekunder

Perancangan perpustakaan anak di Kota Banda Aceh memiliki fungsi sekunder yaitu menjadi wadah kreatifitas anak Aceh.

3. Fungsi Tersier

Perancangan perpustakaan anak di Kota Banda Aceh memiliki fungsi tersier yaitu:

- Menyediakan sarana ibadah (musala).
- Menyediakan sarana servis (wc/toilet umum, lahan parkir dan yang lainnya).
- Menyediakan sarana ruang terbuka/taman untuk anak-anak dan umum.

4.4.2 Analisis Pengguna

1. Pengelola

- a) Tenaga Perpustakaan; merupakan beberapa tenaga ahli yang sudah berkualifikasi dalam menangani psikologi anak.

- b) Teknisi; merupakan beberapa tenaga ahli yang berkualifikasi dalam menangani hal-hal teknis seperti *security*, *office boy/girl* dan yang lainnya.

2. Pengguna Perpustakaan

- a) Anak usia 4-12 tahun; perkembangan kognitif (daya pikir) anak mulai terlihat dari usia 4-6 tahun dan usia 7-12 tahun anak-anak sudah berada pada fase berfikir secara logis namun masih terbatas. Dapat disimpulkan bahwa usia yang paling sesuai untuk anak mulai belajar membaca, menulis dan berhitung adalah di usia 4 tahun dan potensinya dapat dikembangkan sampai memasuki usia 12 tahun.
- b) Masyarakat umum; masyarakat umum juga bisa berkunjung ke perpustakaan anak dalam tujuan untuk mengenalkan kepada keluarga mereka tentang dunia literasi.

3. Analisis Jumlah Pengguna

Berdasarkan data terakhir Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh tahun 2021, jumlah anak usia 4-12 tahun di Aceh adalah sebagai berikut:

- Usia 4 tahun : 90.642 orang
- Usia 5 tahun : 92.333 orang
- Usia 6 tahun : 97.552 orang
- Usia 7 tahun : 99.211 orang
- Usia 8 tahun : 101.390 orang
- Usia 9 tahun : 105.777 orang
- Usia 10 tahun : 105.523 orang
- Usia 11 tahun : 109.414 orang
- Usia 12 tahun : 112.518 orang

Pada tahun 2021 Aceh memiliki total 914.360 anak yang berusia antara 4 sampai 12 tahun. Dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung tidak bisa diketahui pasti dikarenakan target pasar utamanya yaitu semua anak-anak berusia

4-12 tahun yang mana menurut data jumlahnya itu sangatlah banyak sehingga bisa dipastikan bahwa kapasitas pengunjung disesuaikan dengan luas tapak bangunan.

3. Analisis Kegiatan Pengguna

1. Kegiatan Umum

Kegiatan	Pengguna	Kebutuhan Ruang
○ Memarkir kendaraan ○ Menerima dan menyambut tamu ○ Menunggu dan istirahat ○ Memimpin manajemen perpustakaan ○ Mengelola perpustakaan ○ Rapat ○ Memeriksa dan menyortir buku ○ Menyimpan buku ○ Beribadah ○ Makan dan minum ○ Buang air dan membersihkan diri	Pengelola	○ Parkir Roda 2 ○ Parkir Ronda 4 ○ <i>Lobby</i> ○ R. Tunggu ○ R. Kepala Perpustakaan ○ R. <i>Staff</i> Perpustakaan ○ R. <i>Meeting</i> ○ R. Pengecekan Buku ○ Gudang Buku ○ Musala ○ <i>Pantry</i> ○ WC Pria ○ WC Wanita
○ Memarkir kendaraan ○ Mengantar anak, teman, atau keluarga ○ Bersantai sembari membaca ○ <i>Check in/out</i> ○ Menaruh tas ○ Mengurus administrasi ○ Menunggu dan istirahat ○ Membaca buku	Pengunjung	○ Parkir Roda 2 ○ Parkir Roda 4 ○ Parkir Bus ○ <i>Area Drop Off</i> ○ Taman ○ <i>Area Check in/out</i> ○ Loker ○ <i>Lobby</i> ○ R. Tunggu ○ R. Membaca Indoor

○ Meminjam dan mengembalikan buku ○ Makan dan minum ○ Buang air dan membersihkan diri		○ R. Membaca Outdoor ○ R. Peminjaman dan Pengembalian Buku ○ Mini Kafetaria ○ WC Pria ○ WC Wanita
○ Mengelola, memperbaiki system utilitas ○ Menjaga kebersihan perpustakaan	Servis	○ R. M.E ○ R. Janitor
○ Menyelamatkan diri saat bencana	Semua Pengguna	○ Tangga Darurat

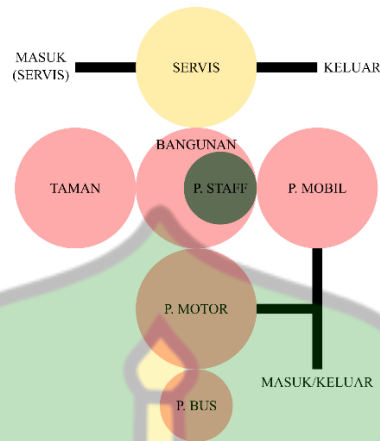
Tabel 4.10 Kegiatan Umum
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

2. Kegiatan Khusus

Kegiatan	Pengguna	Kebutuhan Ruang
○ Bermain sembari belajar	Anak usia 4-6 tahun	○ R. Bermain
○ Belajar teknologi	Anak usia 7-12 tahun	○ R. Komputer dan E-Book
○ Membaca, bermain, dan bersantai	Anak usia 4-12 tahun	○ Tangga Baca

Tabel 4.11 Kegiatan Khusus
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

4.4.3 Hubungan Antar Ruang Makro

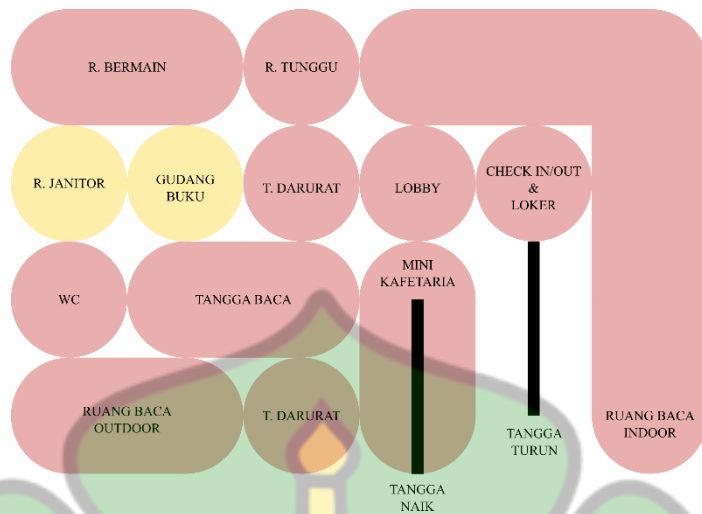


Gambar 4.11 Hubungan Antar Ruang Makro
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

4.4.4 Hubungan Antar Ruang Mikro



Gambar 4.12 Hubungan Antar Ruang Makro (Lantai 1)
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 4.13 Hubungan Antar Ruang Makro (Lantai 2)
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 4.14 Hubungan Antar Ruang Makro (Lantai 3)
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

Keterangan:



4.4.5 Besaran Ruang

No.	Nama Ruang	Standar m ²	Kapasitas	Luas m ²	Jumlah (Unit)	Sirkulasi	Subtotal Luas (m ²)	Luas Akhir (m ²)	Sumber
1	Parkir Roda 4 Pengunjung	12.5 m ² /unit	70 mobil	12,50	70	50%	875,00	1312,50	DA
2	Parkir Roda 2 Pengunjung	1.5 m ² /unit	90 motor	1,50	90	50%	135,00	202,50	DA
3	Parkir Roda 4 Staff	1.5 m ² /unit	32 motor	1,50	32	50%	48,00	72,00	DA
4	Parkir Roda 2 Staff	12.5 m ² /unit	15 mobil	12,50	15	50%	187,50	281,25	DA
5	Parkir Bus	30 m ² /unit	3 bus	30,00	3	50%	90,00	135,00	DA
6	Parkir Servis	12.5 m ² /unit	4 mobil	12,50	4	50%	50,00	75,00	DA
7	Taman	150 m ² /unit	—	150,00	1	0%	150,00	150,00	DA
8	Lobby Utama	30 m ² /unit	±15 orang	30,00	1	30%	30,00	39,00	DA
9	Lobby Staff	12 m ² /unit	±6 orang	12,00	1	15%	12,00	13,80	DA
10	Ruang Tunggu Staff	10 m ² /unit	5 orang	10,00	1	15%	10,00	11,50	DA
11	Ruang Staf Perpustakaan	5 m ² /unit	15 kursi	5,00	15	15%	75,00	86,25	DA
12	Ruang Meeting	2.5 m ² /unit	7 kursi	2,50	7	15%	17,50	20,13	DA
13	Ruang Kepala Perpustakaan	12 m ² /unit	1 orang	12,00	1	15%	12,00	13,80	DA
14	Gudang Buku	12 m ² /unit	—	12,00	3	10%	36,00	39,60	DA
16	Area Pengecekan Buku	10 m ² /unit	±5 orang	10,00	1	10%	10,00	11,00	DA
17	Ruang ME	8 m ² /unit	—	8,00	3	10%	24,00	26,40	DA
18	Ruang Janitor	4 m ² /unit	—	4,00	3	10%	12,00	13,20	DA
19	WC Pria	4 m ² /unit	4 kamar/lantai	4,00	12	30%	48,00	62,40	DA
20	WC Pria Disabilitas	4.5 m ² /unit	1 unit/lantai	4,50	3	30%	13,50	17,55	DA
21	WC Wanita	4 m ² /unit	4 kamar/lantai	4,00	12	30%	48,00	62,40	DA
22	WC wanita disabilitas	4.5 m ² /unit	1 unit/lantai	4,50	3	30%	13,50	17,55	DA
23	Musala	1.2 m ² /unit	16 sajadah	1,20	16	30%	19,20	24,96	DA
24	Pantry	8 m ² /unit	±4 orang	8,00	1	10%	8,00	8,80	DA
25	Ruang Baca Indoor	2 m ² /unit	22 rak / 2 lantai	2,00	22	30%	44,00	57,20	DA
26	Ruang Baca Outdoor	5 m ² /unit	6 kursi santai	5,00	6	20%	30,00	36,00	DA
28	Tangga Baca	—	—	—	1	30%	—	—	DA
29	Ruang Tunggu	2.5 m ² /unit	5 kursi / 2 lantai	2,50	10	30%	25,00	32,50	DA
30	Ruang Bermain Indoor	2 m ² /unit	±15 anak	2,00	15	30%	30,00	39,00	DA
31	Ruang Komputer dan E-book	3 m ² /unit	20 pengguna	3,00	20	30%	60,00	78,00	DA
32	Lobby Lantai 2	30 m ² /unit	±15 orang	30,00	1	30%	30,00	39,00	DA
33	Area Check In/Out	2 m ² /unit	±6 orang	2,00	6	30%	12,00	15,60	DA
35	Tangga Darurat	12 m ² /unit	3 lantai	12,00	6	15%	72,00	82,80	DA
TOTAL							2227,20	3076,69	DA

Tabel 4.12 Besaran Ruang
(Sumber: Data Arsitek (D.A))

- Total besaran ruang: 3.076 m²

BAB V

KONSEP DASAR

5.1 Konsep Dasar

A. Edukatif

Menurut Suroso, A. (2020). *Strategi Pengembangan Perpustakaan Ramah Anak. Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 8(2), hlmn. 211-224. <https://doi.org/10.24198/jkip.v8i2.26846>, konsep edukatif ini dapat disimpulkan dengan menerapkan aspek-aspek:

1. Jumlah koleksi buku yang tersedia harus terstruktur dengan sedemikian rupa sehingga dapat mengelompokkan subjek berdasarkan kelompok usia tertentu.
2. Menghadirkan ruang multimedia anak.
3. Membuat beberapa papan informasi/slogan motivasi untuk anak-anak bisa lebih giat belajar dan membaca.
4. Mengadakan *event* berkala dengan menyisipkan segi diskusi, *story telling*, dan pameran buku.
5. Para staf yang ramah terhadap anak dapat membantu lancarnya kegiatan di dalam perpustakaan anak.

B. Rekreatif

Menurut RASM, J.E. (2018). *Creating the Child-Friendly Library: Libraries Serving the Early Childhood Development Needs of Connecticut's Children, Ages Birth through Five. The Library Quarterly*, 88(1), pp.42-48. <https://doi.org/10.1086/694874>, konsep rekreatif ini dapat disimpulkan dengan menerapkan aspek-aspek:

- Penataan ruang harus tidak kaku dan lebih leluasa dan bebas.
- Dinding berhiasan gambar serta warna-warni cerah dan juga bisa menambahkan elemen-elemen kartun kesukaan anak-anak.
- Pencahayaan didesain dengan pencahayaan alami secukupnya mungkin dan hindari penggunaan cahaya buatan yang terlalu berlebihan.

- Penghawaan harus dijaga dengan sedemikian rupa agar anak bisa betah berlama-lama di dalam perpustakaan.

Sisi edukatif menghadirkan penambahan wawasan secara menyeluruh kepada anak. Sisi rekreatif menghadirkan penambahan hiburan secara menyeluruh kepada anak. Elemen belajar sambil bermain digabung menjadi satu sehingga akan menghasilkan solusi akan perkembangan daya kembang mereka baik secara psikologi maupun pemikiran serta akan memberikan pengalaman yang menyenangkan selama berada di perpustakaan.

5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Zonasi dan Sifat Ruang

Kelompok Ruang	Sifat Ruang
Ruang Pengelola	Privat
Ruang Pengunjung	Publik
Ruang Servis	Privat

Tabel 5.1 Zonasi dan Sifat Ruang

(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

5.2.2 Orientasi dan Tata Letak

Bangunan menghadap ke arah barat, patokan arah bangunan diambil dari peletakan pintu masuk utama bangunan yang menghadap langsung ke arah masuk utama tapak sehingga mempermudah akses sirkulasi pengunjung. Bagian kiri bangunan menghadap ke Masjid Raya Baiturrahman Banda Aceh yang bertepatan dengan jalur masuk pedestrian tapak sehingga juga mempermudah akses sirkulasi pengunjung.

5.2.3 Pencapaian

Pencapaian pada lokasi perancangan yaitu Jalan Moh. Jam/Jalan Medan B.Aceh dan Jalan Tengku Abu Lam U. Lokasi bisa diakses melalui arah utara yang

merupakan jalan raya 2 arah lalu berbelok ke arah kiri untuk bisa masuk ke tapak dan jika ingin mengelilingi tapak bisa melanjutkan mengikuti Jl. Tengku Abu Lam U dengan berbelok ke arah kiri dan mengikuti arah lalu lintas yang telah tersedia.



Gambar 5.1 Pencapaian
(Sumber: Analisis Penulis, 2023)

5.2.4 Sirkulasi

Sirkulasi/ruang gerak terbagi dalam 4 sisi tapak, sisi utara, barat, selatan, dan timur. Dari arah utara terhubung dengan Jl. Moh. Jam/Jl.Medan Banda Aceh yang merupakan akses masuk mobil servis dan kendaraan *staff*. Arah barat dan selatan terhubung dengan Jl. Tengku Abu Lam U yang mana sisi barat merupakan jalur masuk bus serta jalur masuk/keluarnya motor dan mobil pengunjung. Arah selatan merupakan jalur keluarnya mobil, baik mobil servis, *staff*, ataupun pengunjung, lalu bisa berbelok ke kiri ke arah timur jika ingin mengelilingi tapak.

5.3 Konsep Bangunan/Gubahan Massa

5.3.1 Konsep Bangunan

Bangunan terdiri dari satu massa yang memiliki tiga lantai, dua struktur terpisah, dan terbagi ke dalam beberapa ruang di dalamnya. Bangunan ini menonjolkan ciri khas *mid century* dengan bentuk atapnya yang merupakan paduan

dari atap datar dan atap *monopitch* sehingga terkesan sederhana dan juga fungsional. Massa bangunan dibungkus oleh fasad kaca, baja ringan, dan MDF yang mempertimbangkan sentuhan pola geometri.

5.3.2 Gubahan Massa

Gubahan massa setiap lantainya memiliki bentuk yang sama. Bentuk bangunan merupakan gabungan dari dua persegi panjang yang membentuk pola geometri serta abstrak yang merupakan ciri khas dari *mid-century* dan terkesan kreatif untuk anak-anak. Membentuk seperti gabungan antara geometri segitiga siku-siku dari atap *monopitch* dan persegi panjang bangunannya. Bisa juga didefinisikan dalam bentuk permainan balok susun, seperti gambar berikut:



Gambar 5.2 Gubahan Massa
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

5.3.3 Konsep Fasad Bangunan

Fasad didominasi oleh material kaca, baja ringan, dan juga MDF. MDF atau *Medium Viscosity Filterboard* adalah sebuah material yang memiliki karakteristik yang sangat ramah akan lingkungan karena mengambil serat kayu sebagai bahan utama pembuatan materialnya dan tidak langsung menggunakan materiak kayu secara mentah-mentah. MDF pada umumnya digunakan sebagai salah satumaterial pengganti kayu dengan sifat materialnya yang mudah dibentuk sehingga memudahkan dalam pengerjaan dan pengaplikasian pada bangunan. Material kaca juga didominasi untuk menjadi material fasad utama pada perpustakaan anak ini. Kaca dipilih karena bisa menjadi dinding transparan yang menghantarkan pencahayaan alami dengan baik. Mengingat target utama dari perancangan kali ini yaitu anak-anak maka diusahakan untuk memperbanyak pencahayaan alami

daripada pencahayaan buatan agar tidak berpotensi merusak mata anak. Penggunaan material MDF, baja ringan, dan kaca juga mencirikan ciri khas dari gaya arsitektur *mid century* yang penuh dengan sisi fungsionalitas dan kesederhanaan pada penerapannya ke suatu ruang tertentu.

Penerapan pada perancangan:

- Mendominasi penggunaan material kaca pada fasad yang ditopang baja ringan.
- Penambahan material MDF pada fasad yang dilapisi cat *glossy* warna-warni..



Gambar 5.3 Contoh Bangunan dengan Fasad Gabungan Material Kaca dan Mdf
(Sumber: Pinterest)

5.4 Konsep Ruang Dalam

Aspek-aspek yang diambil untuk perancangan interior dari setiap ruang pada bangunan ini yaitu mengambil ciri-ciri dari gaya arsitektur *mid century* yang memberikan kesan sederhana, bersih dan juga tentunya fungsional. Furnitur-furnitur dibuat rendah dengan pengurangan ornamen-ornamen yang tidak penting, warna-warna pada setiap dinding berkesan hangat dan juga cerah, bukaan jendela yang banyak serta lebar, banyak menggunakan elemen material kayu, meminimalisir penggunaan sekat untuk menghadirkan segi *open space* yang baik, mengkombinasikan tekstur, dan ciri-ciri lainnya yang menyesuaikan dengan konsep edukatif dan juga rekreatif sehingga bisa menghadirkan sisi ramah anak yang salah satu contohnya yaitu pemasangan poster-poster kartun Disney di setiap pojok ruangan.

Penerapan pada perancangan:

- Menggunakan jendela-jendela bukaan lebar.

- Minim sekat.
- Banyak menerapkan pola geometri dan abstrak pada lantai/tikar.
- Pewarnaan alami dan berkesan cerah.
- Didominasi material kayu/pengganti kayu dan kaca.
- Furnitur dibuat rendah
- Mengkombinasikan tekstur seperti tekstur lembut seperti sofa dan keras seperti kayu.
- Lampu dijadikan sebagai dekorasi.
- Desain ruang dalam minim ornamen dan terkesan sederhana.
- Menghadirkan banyak bentuk unik pada beberapa elemen seperti kursi dan dinding.



Gambar 5.4 Contoh Perpustakaan dengan Interior *Mid century*

(Sumber: Pinterest)

5.5 Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas

5.5.1 Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan

1. Struktur Pondasi

a) Pondasi Tapak

Struktur pondasi mengambil struktur pondasi tapak (*foot plate*) yang mengandalkan kekuatan beton bertulang. Pondasi ini ekonomis, tidak memerlukan alat berat seperti pada pondasi *bore pile* atau *strauss pile*, sesuai untuk kondisi tanah

yang mempunyai daya tahan normal dan sesuai untuk bangunan yang memiliki tingkat ketinggian 1-3 lantai serta pengerjaan pondasi ini tidak terlalu rumit.

Penerapan pada perancangan:

- Menggunakan pondasi tapak yang menyesuaikan dengan perhitungan struktur bangunan.



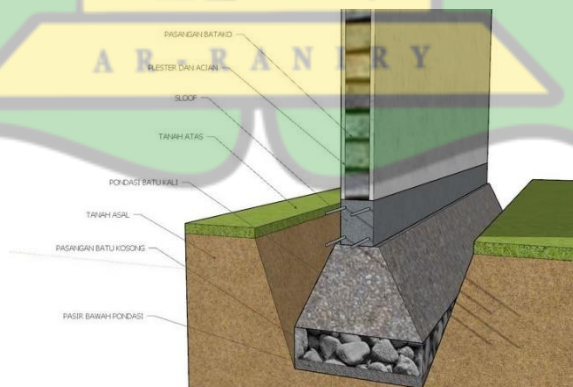
Gambar 5.5 Pondasi Tapak
(Sumber: Pinterest)

b) Pondasi Menerus

Pondasi menerus bisa digunakan untuk pondasi pendukung, dan membantu menyalurkan beban yang ditahan oleh struktur pondasi utama.

Penerapan pada perancangan:

- Membantu menopang struktur tangga darurat agar lebih tahan dan kokoh.



Gambar 5.6 Pondasi Menerus
(Sumber: Pinterest)

2. Struktur Rangka Bangunan

Struktur rangka menggunakan struktur rangka beton bertulang. Struktur rangka beton bertulang adalah struktur rangka bangunan yang paling sering lazim dan sering ditemui di Indonesia dengan kelebihan strukturnya yang kokoh dan tahan lama.

Penerapan pada perancangan:

- Penggunaan struktur rangka beton bertulang untuk menopang struktur bangunan.



Gambar 5.7 Bangunan dengan Struktur Rangka Bertulang
(Sumber: Pinterest)

3. Struktur Atap

Atap menggunakan sistem *monopitch roof* yaitu atap yang memiliki satu bidang miring saja. Pengaplikasian atap *monopitch* pada perancangan/desain dirasa cocok sekali dengan tema *middle century* yang terkesan bersih.

Penerapan pada perancangan:

- Menggunakan atap *monopitch* dengan kemiringan sudutnya berkisar antara 15°-30°.



Gambar 5.8 Bangunan dengan Atap *Monopitch*
(Sumber: Pinterest)

5.5.2 Konsep Material

Material yang diterapkan pada perancangan didominasi oleh kaca dan MDF, selain itu juga menggunakan material penunjang lain seperti beton, baja, kayu dan PVC:

1. Kaca

Penerapan material kaca difungsikan untuk menghadirkan cahaya alami dengan penerangan yang cukup. Kaca juga bisa dijadikan sebagai dekorasi seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini. Ornamen material kaca menghiasi langit-langit sehingga menjadikannya berkombinasi antara fungsional yaitu sebagai penhantar cahaya yang baik ke ruang dan estetika yaitu sebagai suatu elemen yang bisa mempercantik tampilan sebuah ruang.

Penerapan pada perancangan:

- Diterapkan pada fasad, beberapa bagian atap dan sekat bangunan untuk menampilkan sisi bersih.



Gambar 5.9 Contoh Pengaplikasian Material Kaca
(Sumber: Pinterest)

1. MDF

Penerapan material *Medium Viscosity Filterboard* difungsikan untuk menghadirkan sisi alami serta kehangatan pada sebuah ruang. MDF bisa digunakan untuk material pengganti kayu. Materialnya yang mudah dibentuk menjadi poin tambahan tersendiri sehingga bisa menambah estetika bangunan.

Penerapan pada perancangan:

- Diterapkan pada fasad bangunan untuk menampilkan sisi alami.



Gambar 5.10 Contoh Pengaplikasian Material Mdf

(Sumber: Pinterest)

1. Beton

Beton merupakan campuran dari air, pasir, semen, dan juga kerikil. Penggunaan material beton pada bangunan tentunya difungsikan untuk memperkuat bangunan tersebut. Umumnya digunakan untuk dijadikan sebagai material kolom dan dinding. Selain untuk memperkuat beton juga bisa difungsikan untuk menjadi elemen tambahan dekorasi sehingga menambah daya tarik pada sebuah bangunan.

Penerapan pada perancangan:

- Diterapkan pada koridor bangunan, struktur dan juga dinding.



Gambar 5.11 Contoh Pengaplikasian Material Beton

(Sumber: Pinterest)

2. Baja Ringan

Baja ringan bisa dijadikan sebagai bahan untuk material rangka pendukung dengan materialnya yang tidak terlalu berat dan mudah untuk dibentuk serta disambungkan maka baja ringan bisa menjadi pilihan terbaik untuk pendukung struktur fasad yang tidak terlalu berat.

Penerapan pada perancangan:

- Diterapkan pada rangka fasad bangunan untuk membantu menahan kaca.



Gambar 5.12 Contoh Pengaplikasian Material Baja ringan
(Sumber: Pinterest)

3. Kayu

Penerapan material kayu pada bangunan menjadi salah satu pilihan yang tepat seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini, material kayu tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi untuk memberikan kesan estetika yang baik tetapi juga difungsikan sebagai alat bantu seperti kursi dan rak buku.

Penerapan pada perancangan:

- Diterapkan untuk penambah estetika pada furniture kursi baca agar tidak monoton.



Gambar 5.13 Contoh Pengaplikasian Material Kayu
(Sumber: Pinterest)

4. PVC

PVC atau *Polyvinyl Chloride* merupakan material yang umumnya digunakan untuk bahan material pembuatan plafon. Tidak hanya plafon, material ini juga bisa digunakan untuk berbagai fungsi dari sebuah ruang dan bangunan yang mengandalkan sisi bahannya yang mudah dibentuk serta diaplikasikan pada perancangan. Seperti yang tampak pada gambar di bawah ini yang mana menghadirkan sisi estetika yang begitu sempurna dari material PVC dengan dibentuk sedemikian rupa.

Penerapan pada perancangan:

- Diterapkan pada langit-langit bangunan.



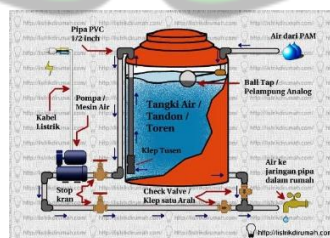
Gambar 5.14 Contoh Pengaplikasian Material PVC

(Sumber: Pinterest)

5.5.3 Konsep Utilitas

1. Sistem Instalasi Air Bersih

Menerapkan sistem tangki air yang bersumber dari air PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) seperti yang terlihat seperti gambar berikut ini:



Gambar 5.15 Sistem Air Bersih

(Sumber: Pinterest)

2. Sistem Instalasi Air Kotor

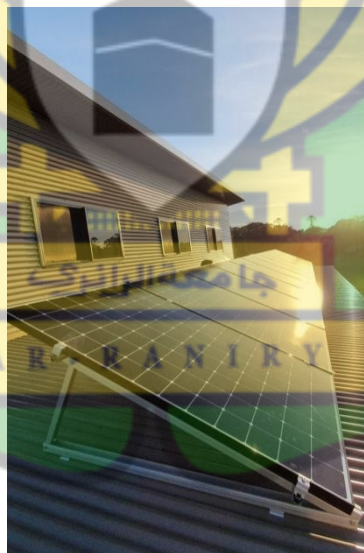
Menerapkan sistem septic tank tipe kedap air yang berjarak minimal 10 m dari sumur seperti yang tampak pada gambar berikut ini:



Gambar 5.16 Sistem Air Kotor
(Sumber: Pinterest)

3. Sistem Instalasi Listrik

Menerapkan sistem kelistrikan yang menerapkan elemen ramah lingkungan seperti menggunakan panel surya seperti yang tampak pada gambar berikut ini:



Gambar 5.17 Panel Surya
(Sumber: Pinterest)

4. Sistem Pengolahan Sampah

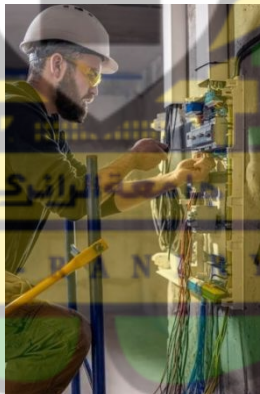
Menggunakan sistem pemilahan sampah menurut jenis sampahnya dengan menggunakan tong sampah yang tampak seperti gambar berikut ini:



Gambar 5.18 Tong Sampah dengan Memisahkan Berbagai Jenis Sampah
(Sumber: Pinterest)

5. Sistem *Maintanance*

Menggunakan sistem perawatan bangunan baik dari segi kelistrikan, sanitasi, interior, dan yang lainnya seperti yang tampak pada ilustrasi gambar berikut ini:



Gambar 5.19 Contoh Ilustrasi saat Petugas Memperbaiki Kerusakan
(Sumber: Pinterest)

6. Sistem *Emergency*

Menggunakan sistem keamanan yang memperhatikan keselamatan pengguna bangunan yang bisa dengan menerapkan pengadaan tangga darurat, *sprinkler*,

smoke detector, ruang darurat, *hydrant*, dan tabung asap seperti yang tampak pada gambar berikut ini:

a) Tangga Darurat:

- Lebar 1.5 meter.
- Tinggi pegangan tangga 0.75 meter.
- Dilengkapi pintu tahan api.



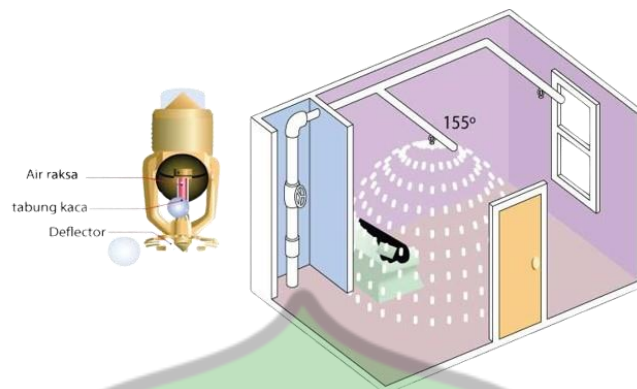
Gambar 5.20 Tangga Darurat
(Sumber: Pinterest)

b) *Sprinkler*:

- Perlu ruangan untuk pompa diesel, elektrik dan *jockey*.



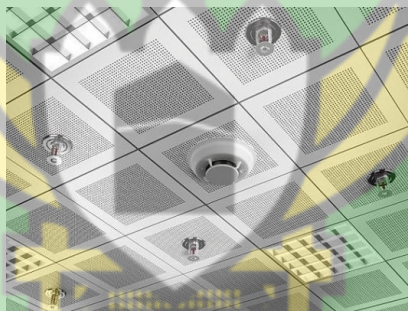
Gambar 5.21 Perpipaan *Sprinkler*
(Sumber: Total Proteksi)



Gambar 5.22 *Sprinkler*
(Sumber: Total Proteksi)

c) *Smoke detector*:

- Dipasang pada plafon dengan jarak tidak lebih dari 18 meter.
- Di area tangga berjarak 9 meter.



Gambar 5.23 *Smoke detector*
(Sumber: Pinterest)

d) Ruang darurat:

- Bertkapasitas minimal 3.5 m2 perorang.
- Dekat dengan toilet, jalan keluar, parkir, dan jalur evakuasi.



Gambar 5.24 Ruang Darurat
(Sumber: Guard All)

e) *Hydrant*:

- Jarak antar *hydrant* 35-38 meter.



Gambar 5.25 *Hydrant*
(Sumber: Pinterest)

f) Tabung asap:

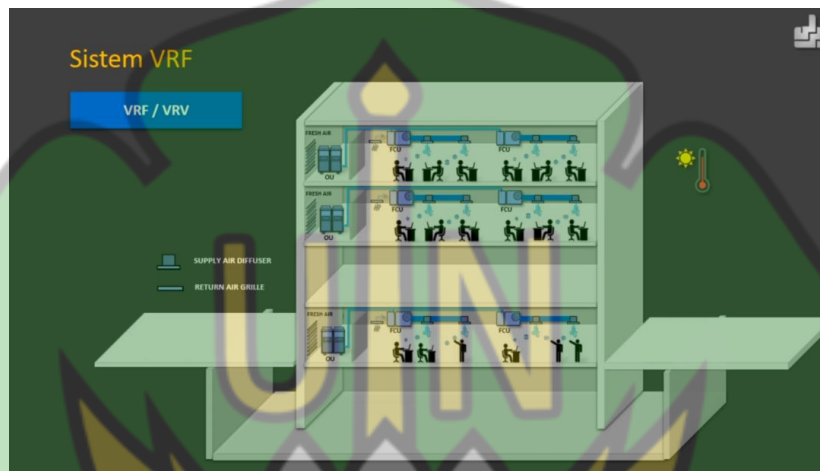
- Diletakkan pada tempat yang mudah dijangkau.



Gambar 5.26 Tabung Asap
(Sumber: Pinterest)

7. Sistem Penghawaan

Menggunakan sistem penghawaan AC VRF (*Variable Refrigerant Flow*) yang bisa menghemat penggunaan energi serta pengaplikasiannya yang tidak begitu rumit dengan ditambahkan corong-corong udara di atas serta OU (*Outdoor Unit*) bisa ditaruh di ruang-ruang khusus berukuran kecil di dalam ruang seperti yang tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 5.27 Ac dengan Sistem Vrf
(Sumber: Youtube (BarLi Arsitektur Edukasi))

5.6 Konsep Lansekap

Lansekap pada perancangan perpustakaan anak menggunakan elemen ramah anak dengan lebih banyak penggunaan *softscape* daripada *hardscape* serta tetap mengikuti ciri khas tema mid-centuri dengan dekorasi taman yang tidak berlebihan, berkesan sederhana, bentuk-bentuknya tegas serta juga mencirikan lekukan-lekukan abstrak dan geometris. Lansekap didominasi oleh taman bermain anak dan selebihnya ruang hijau terbuka biasa yang seperti pada umumnya (tidak terlalu khusus).

5.6.1 *Softscape*

Softscape merupakan elemen lansekap yang mana mengandung bahan-bahan yang lembut (*soft*). Area *softscape* dapat mencakup area ruang hijau terbuka, taman bermain anak, taman baca *outdoor*, serta berbagai ruang terbuka yang

mendukung penggunaan *softscape* seperti yang tampak pada gambar-gambar di bawah ini:

1. Tanaman/Tumbuhan

Tumbuhan merupakan salah satu elemen *softscape* yang bisa diaplikasikan untuk peneduh suatu area serta penambah estetika dari suatu area. Dikatakan *softscape* karena memiliki elemen yang tidak keras serta aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan tidak berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.28 Tanaman
(Sumber: Pinterest)

2. Bunga

Bunga merupakan salah satu material *softscape* yang bisa menambah keindahan suatu lansekap dengan warnanya yang cantik serta harum. Dikatakan *softscape* karena memiliki elemen yang tidak keras serta aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan tidak berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.29 Bunga
(Sumber: Pinterest)

3. Rumput

Rumput merupakan salah satu elemen *softscape* yang sangat sering ditemui. Elemen *softscape* ini bisa dijumpai dimana saja serta warna hijaunya bisa menyejukkan mata. Dikatakan *softscape* karena memiliki elemen yang tidak keras serta aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan tidak berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.30 Rumput
(Sumber: Pinterest)

4. Pasir

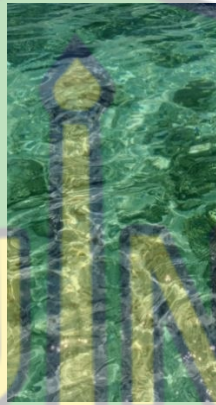
Pasir merupakan salah satu elemen *softscape* yang bisa berfungsi untuk menjadi elemen penunjang dalam landscape, contohnya seperti untuk diterapkan ke taman bermain anak sehingga jika terjatuh anak-anak tidak berpotensi untuk cedera dan terluka. Dikatakan *softscape* karena memiliki elemen yang tidak keras serta aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan tidak berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.31 Pasir
(Sumber: Pinterest)

5. Air

Air merupakan salah satu elemen *softscape* yang sangatlah sering ditemui. Di setiap sudut pasti ada yang namanya air bahkan tubuh manusia juga 70% terdiri dari air. Penggunaan elemen air pada lansekap bisa digunakan untuk pengisi kolam. Dikatakan *softscape* karena memiliki elemen yang tidak keras serta aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan tidak berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.32 Air
(Sumber: Pinterest)

5.6.2 *Hardscape*

Hardscape merupakan elemen lansekap yang mana mengandung bahan-bahan yang keras (hard). Area *softscape* dapat mencakup area ruang hijau terbua, taman bermain anak, taman baca *outdoor*, serta berbagai ruang terbuka yang mendukung penggunaan *hardscape* seperti yang tampak pada gambar-gambar di bawah ini:

1. Batu

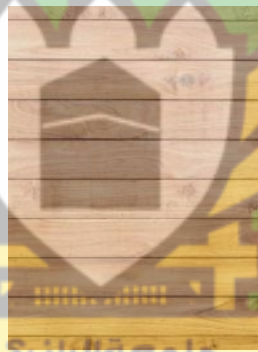
Batu merupakan salah satu elemen *hardscape* yang bisa dijadikan sebagai ornamen penghias taman. Dikatakan *hardscape* karena memiliki elemen yang keras serta tiadk aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.33 Batu
(Sumber: Pinterest)

2. Kayu

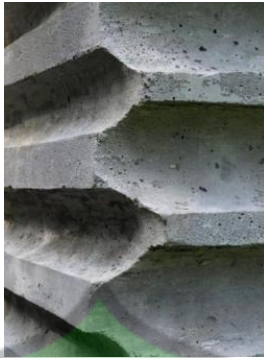
Kayu merupakan salah satu elemen *hardscape* yang sering digunakan sebagai tempat duduk pada sebuah taman. Dikatakan *hardscape* karena memiliki elemen yang keras serta tidak aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.34 Kayu
(Sumber: Pinterest)

3. Beton

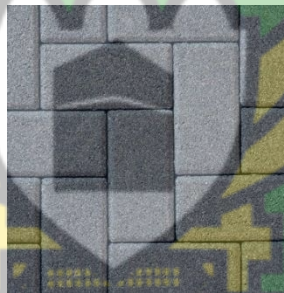
Beton merupakan salah satu elemen *hardscape* yang umumnya pada sebuah lansekap berfungsi sebagai sebuah pijakan. Tidak hanya itu, bisa juga dijadikan sebagai tembok taman dan juga tak jarang ditemui beton untuk tempat duduk pada sebuah area lansekap. Dikatakan *hardscape* karena memiliki elemen yang keras serta tidak aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan berpotensi untuk membuat terluka.



Gambar 5.35 Beton
(Sumber: Pinterest)

4. *Paving block*

Paving block merupakan salah satu elemen *hardscape* yang juga berfungsi sebagai sebuah pijakan. Dikatakan *hardscape* karena memiliki elemen yang keras serta tidak aman untuk ditaruh berdekatan dengan anak-anak dan berpotensi untuk membuat terluka.



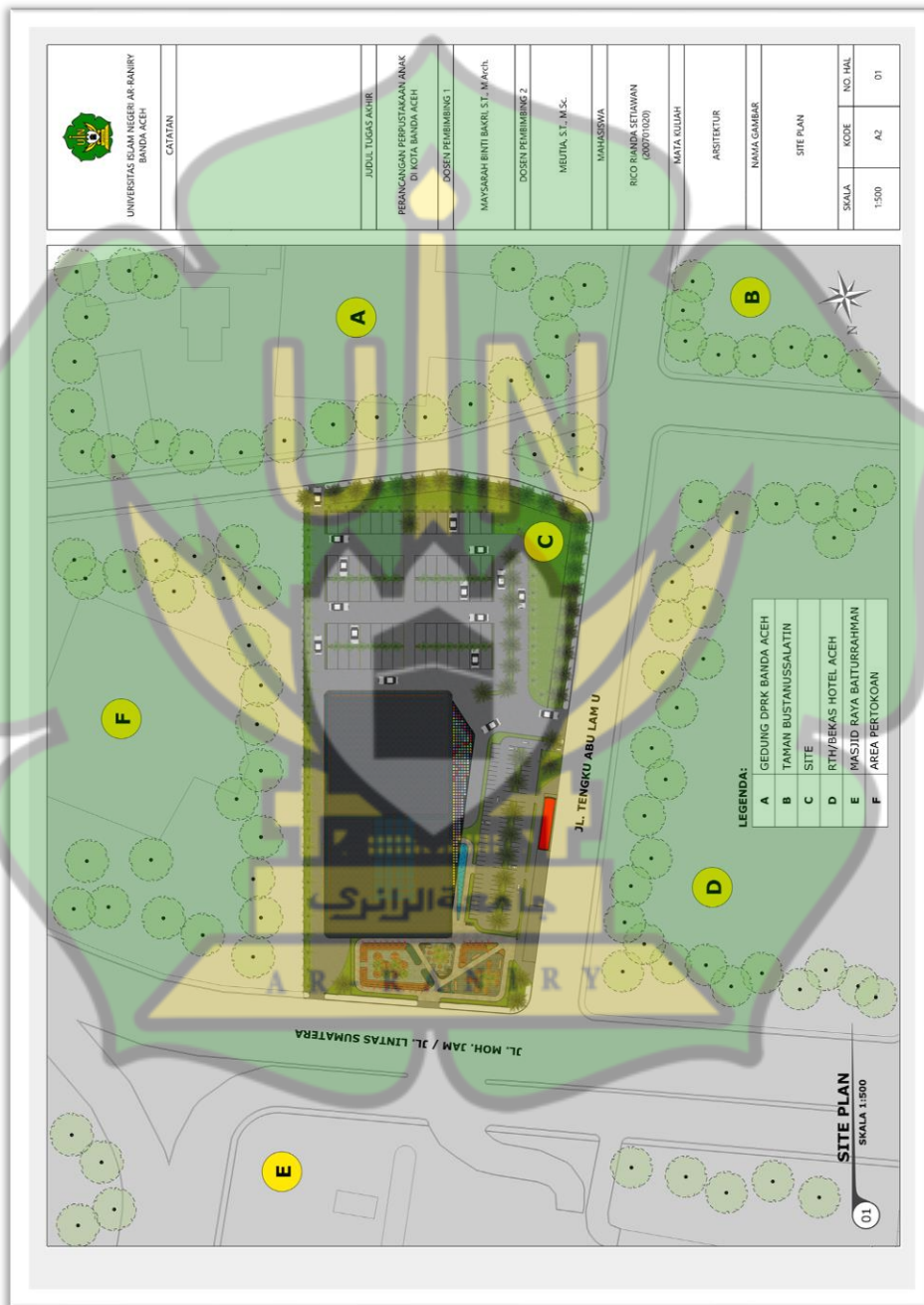
Gambar 5.36 *Paving Block*
(Sumber: Pinterest)

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

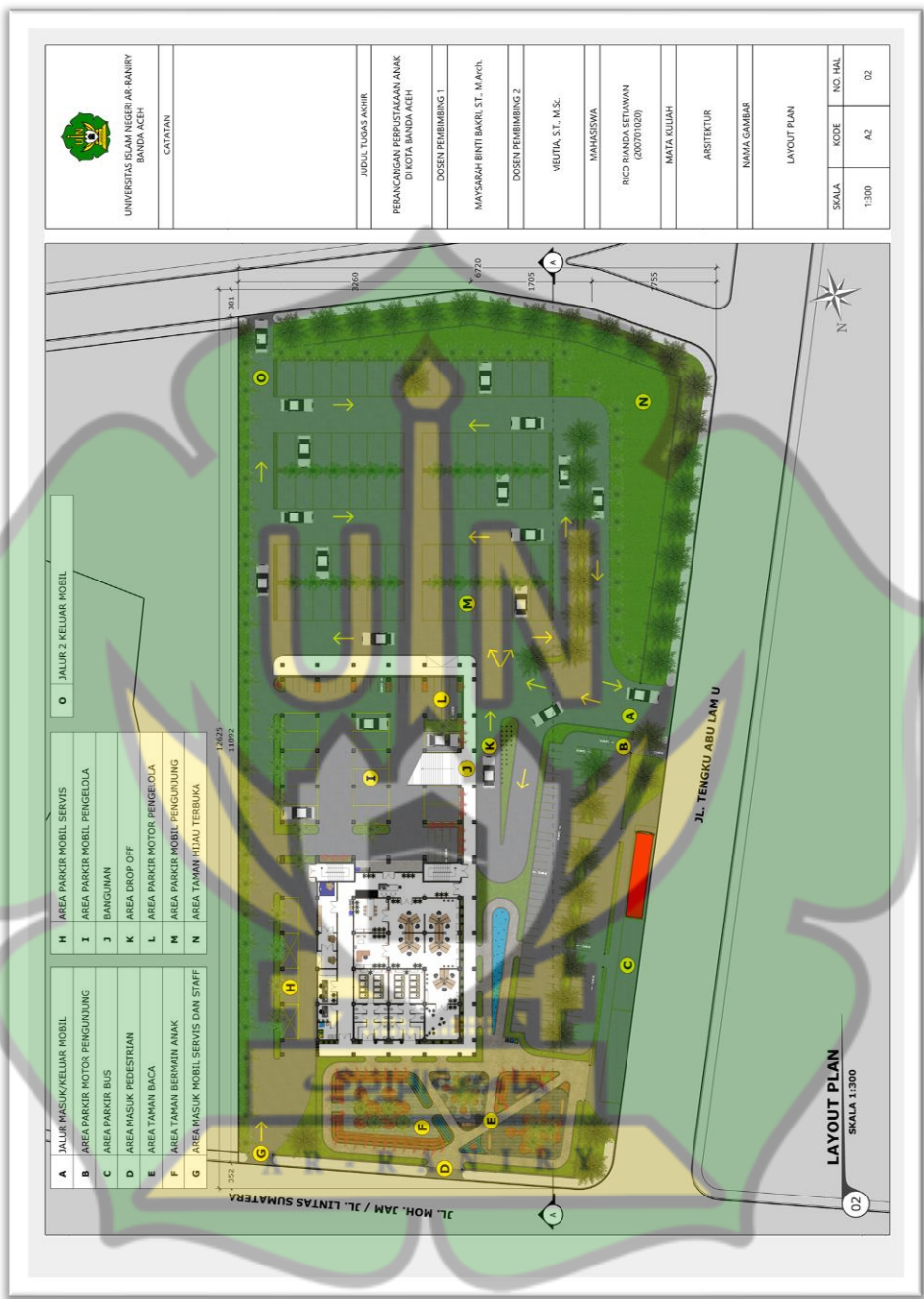
6.1 Gambar Arsitektural

6.1.1 Site Plan



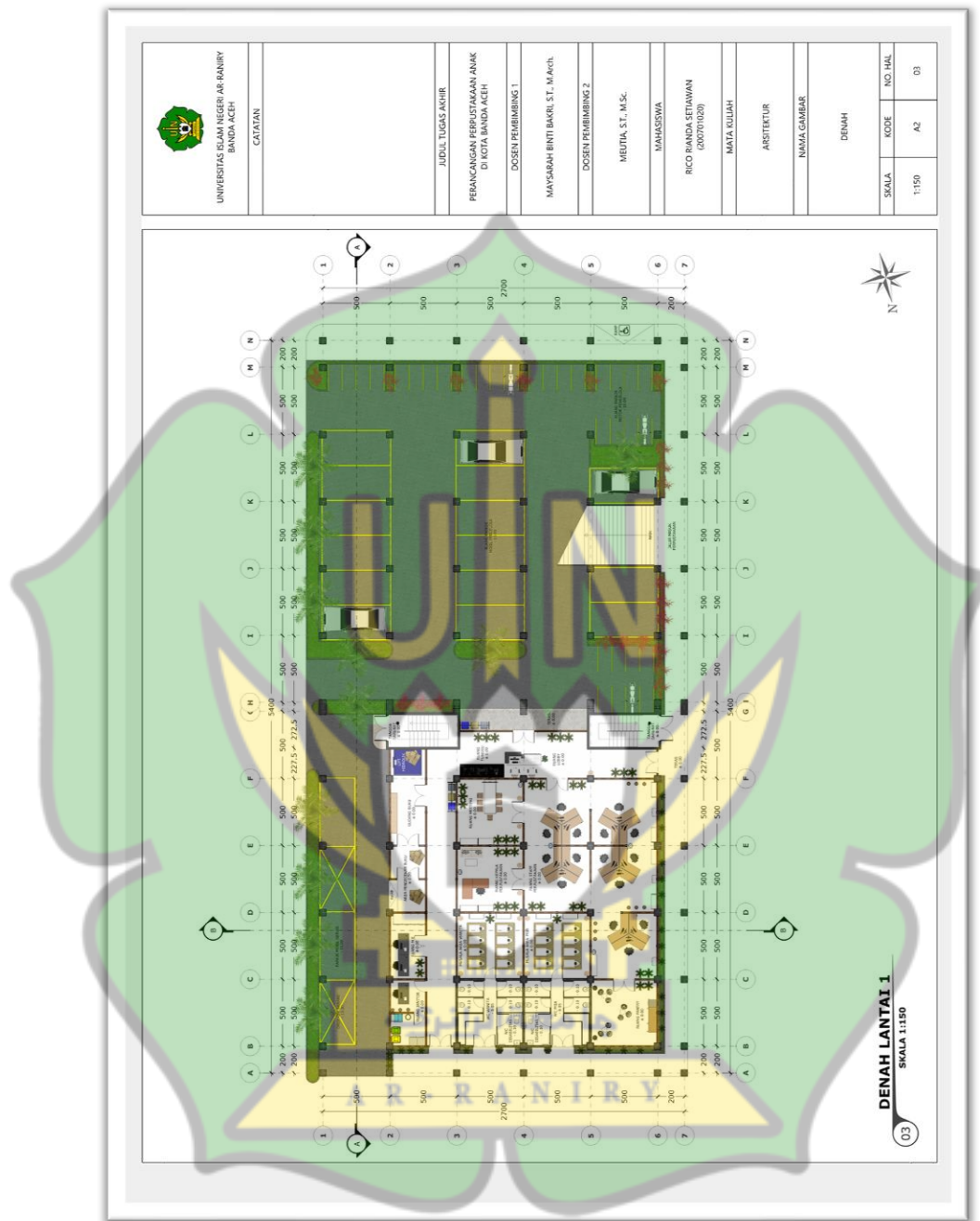
Gambar 6.1 Site Plan
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.1.2 Layout Plan

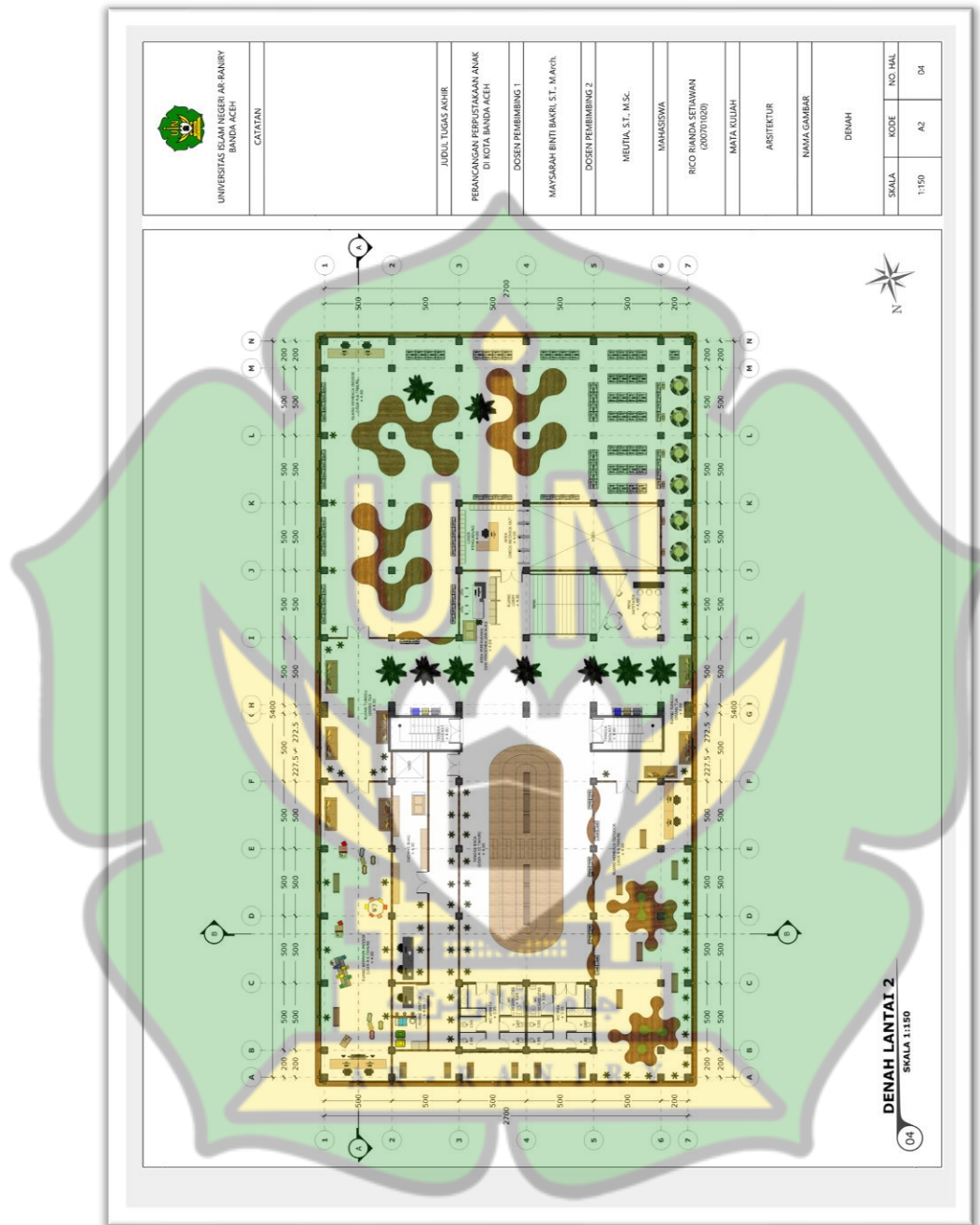


Gambar 6.2 Layout Plan
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

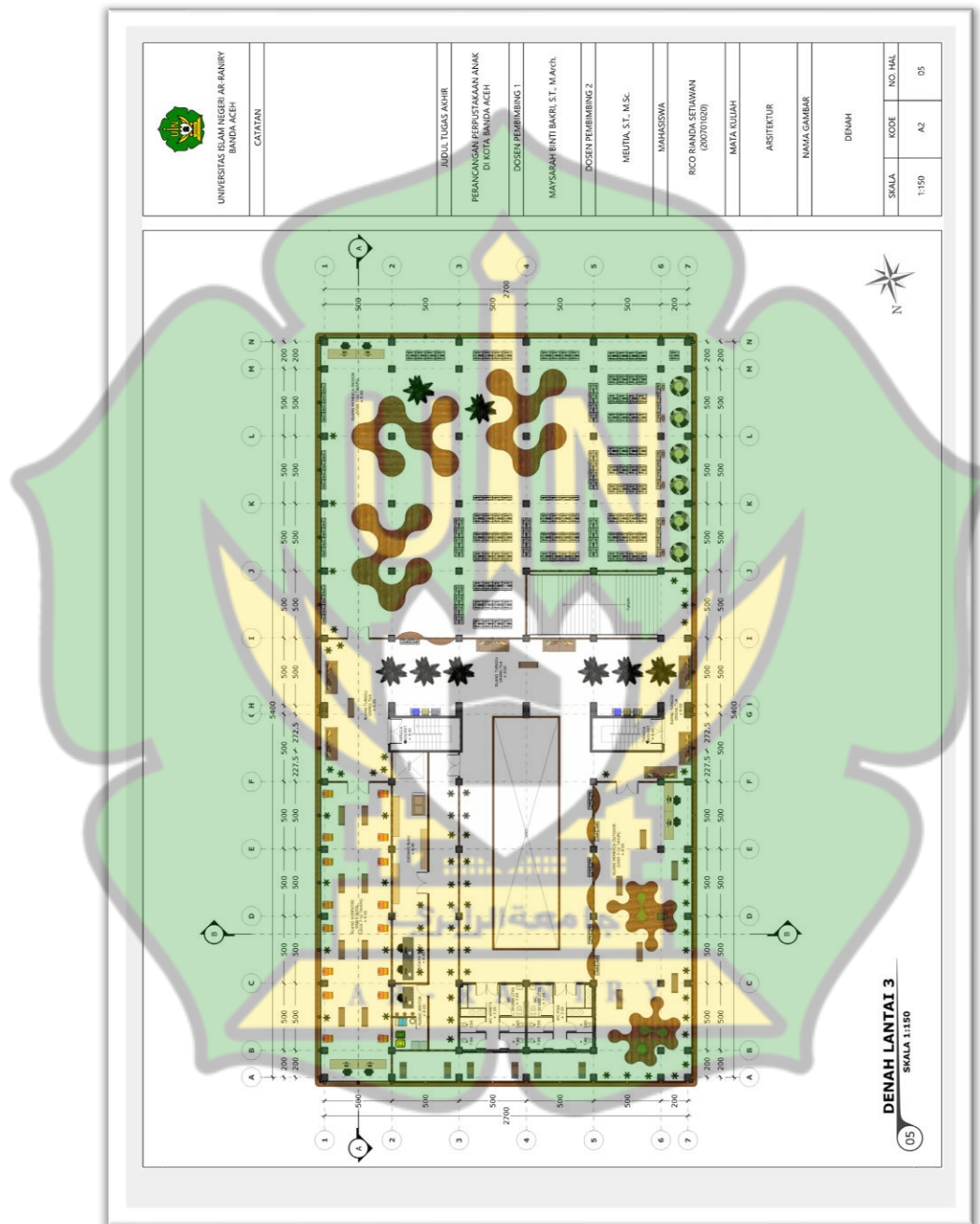
6.1.3 Denah



Gambar 6.3 Denah Lantai 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

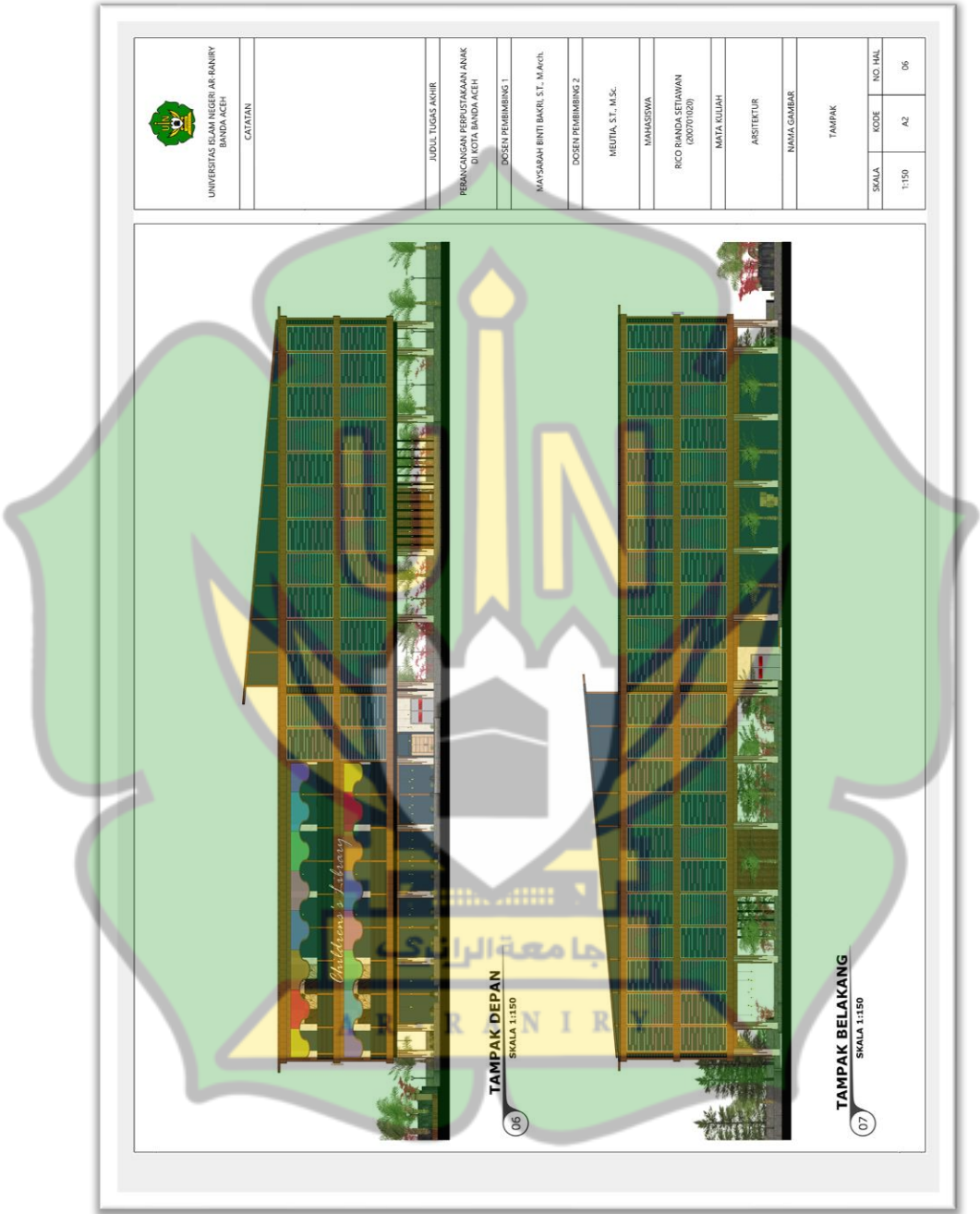


Gambar 6.4 Denah Lantai 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

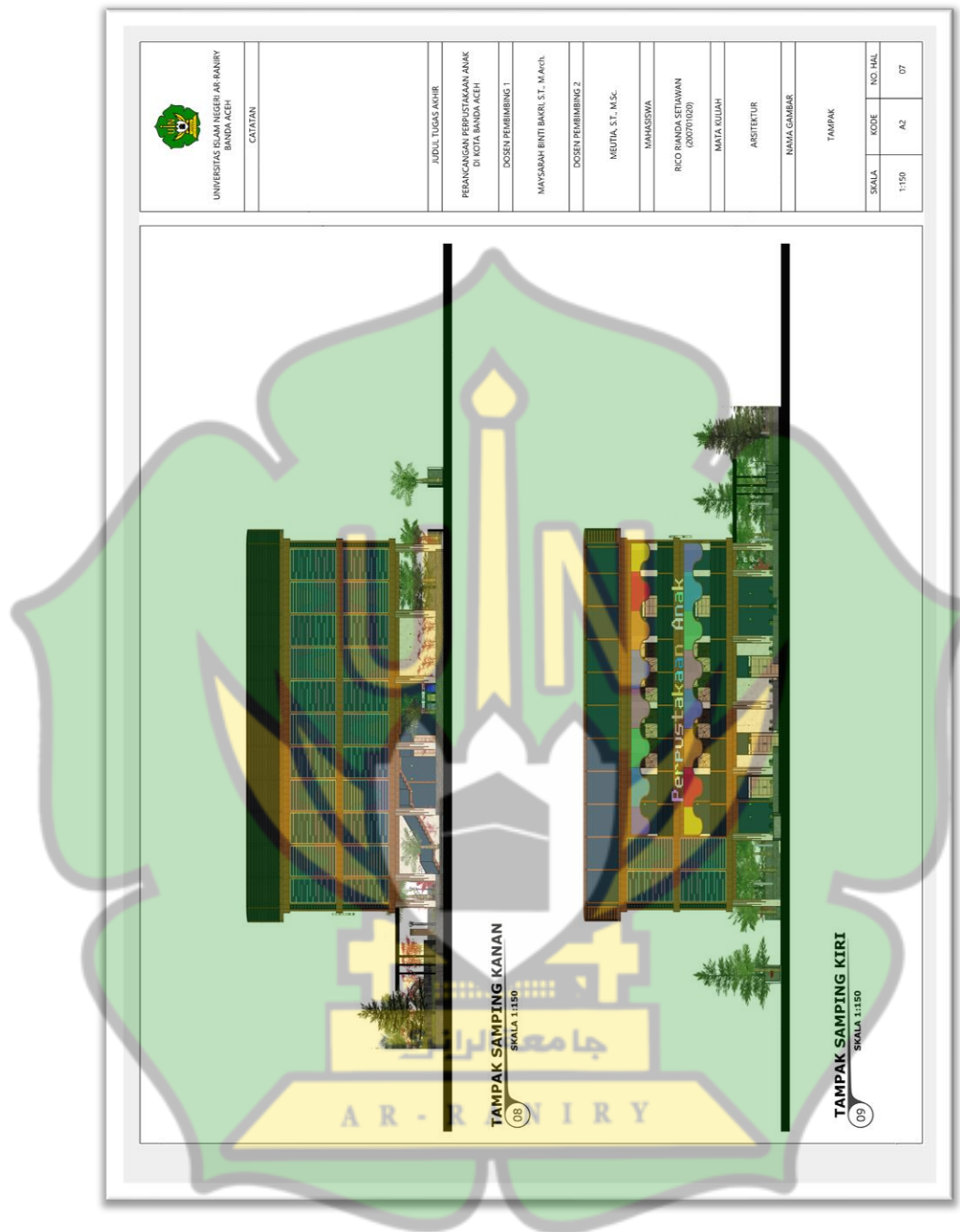


Gambar 6.5 Denah Lantai 3
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.1.4 Tampak

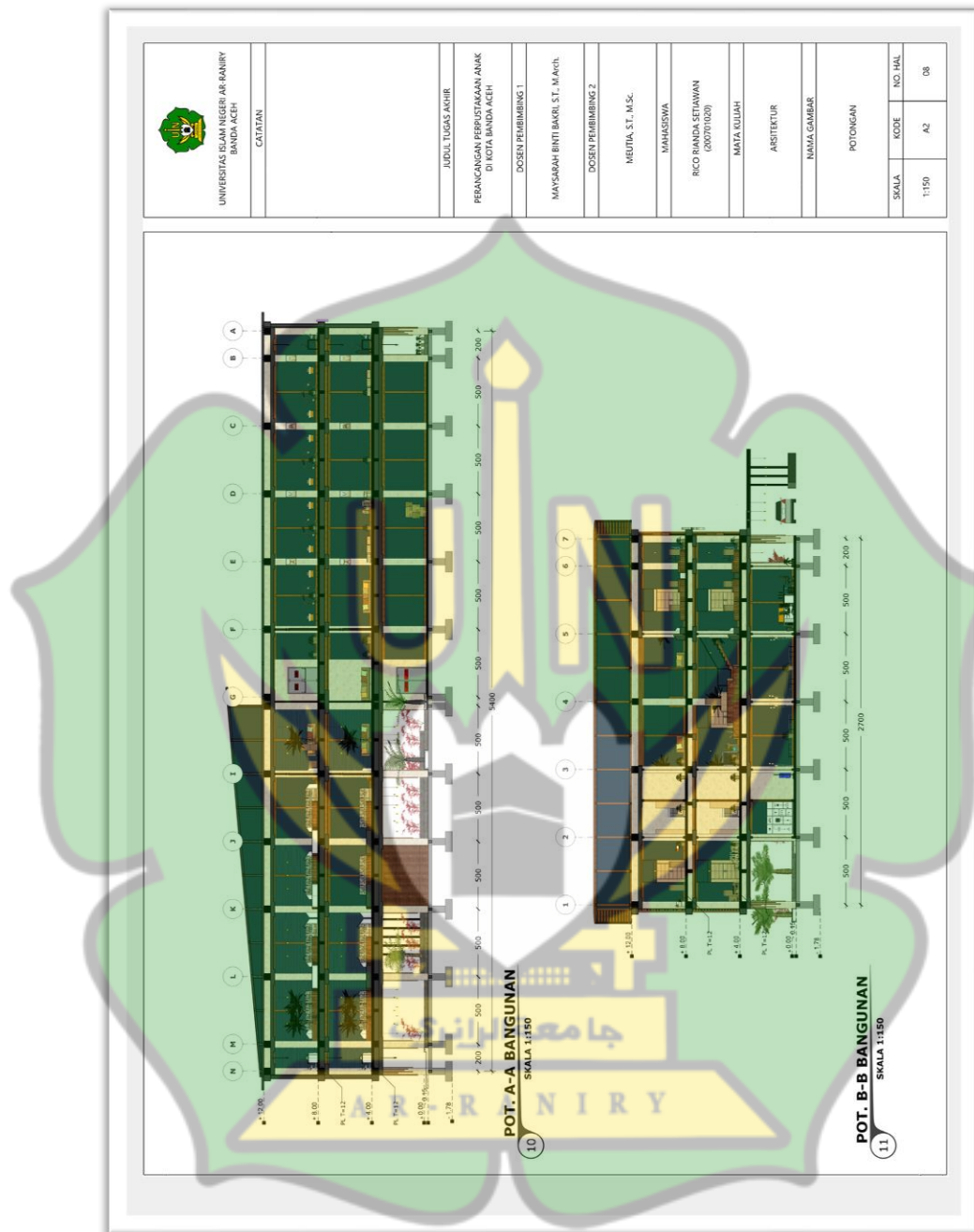


Gambar 6.6 Tampak Depan dan Tampak Belakang
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



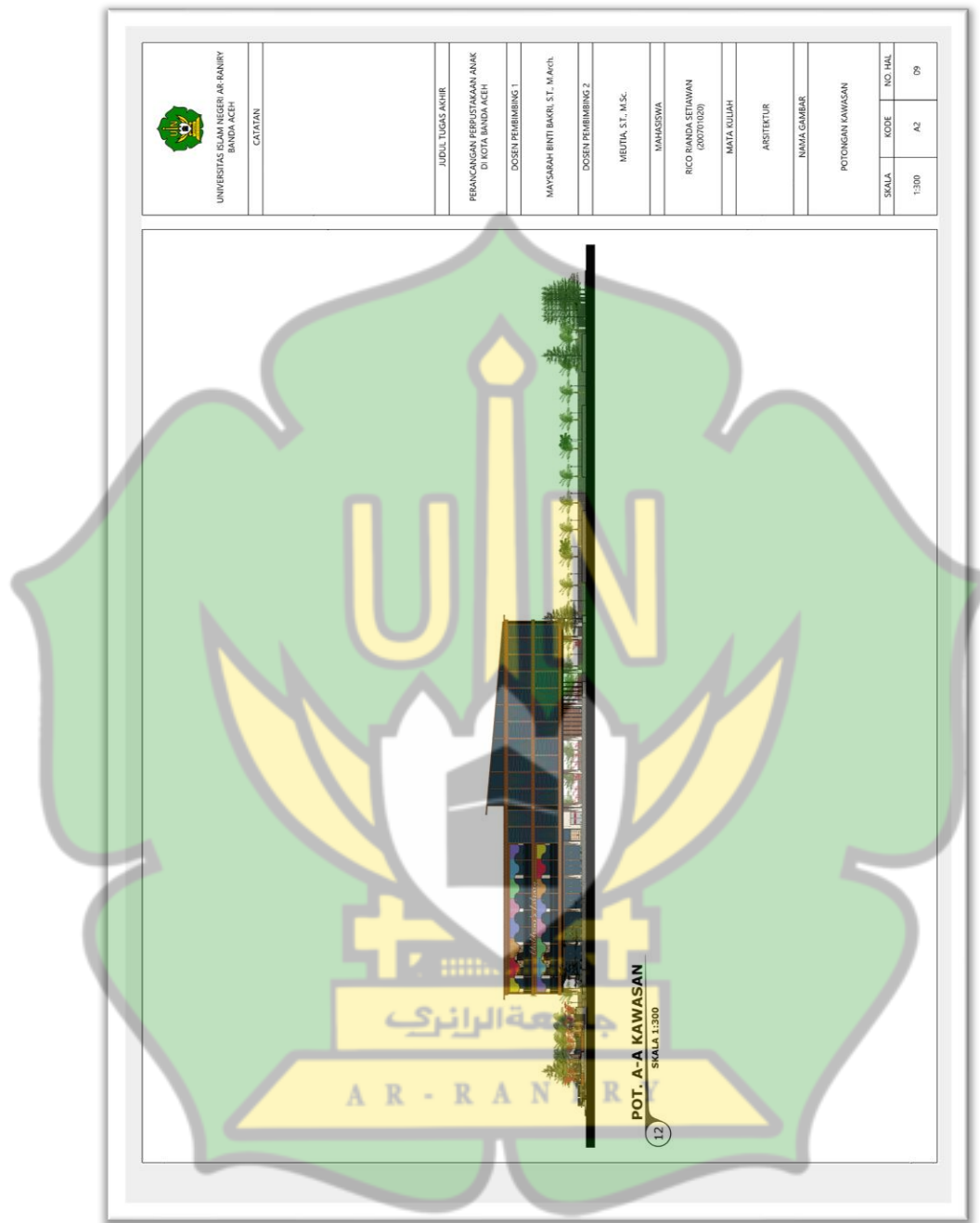
Gambar 6.7 Tampak Samping Kanan dan Tampak Samping Kiri
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.1.5 Potongan



Gambar 6.8 Potongan A-A dan Potongan B-B
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

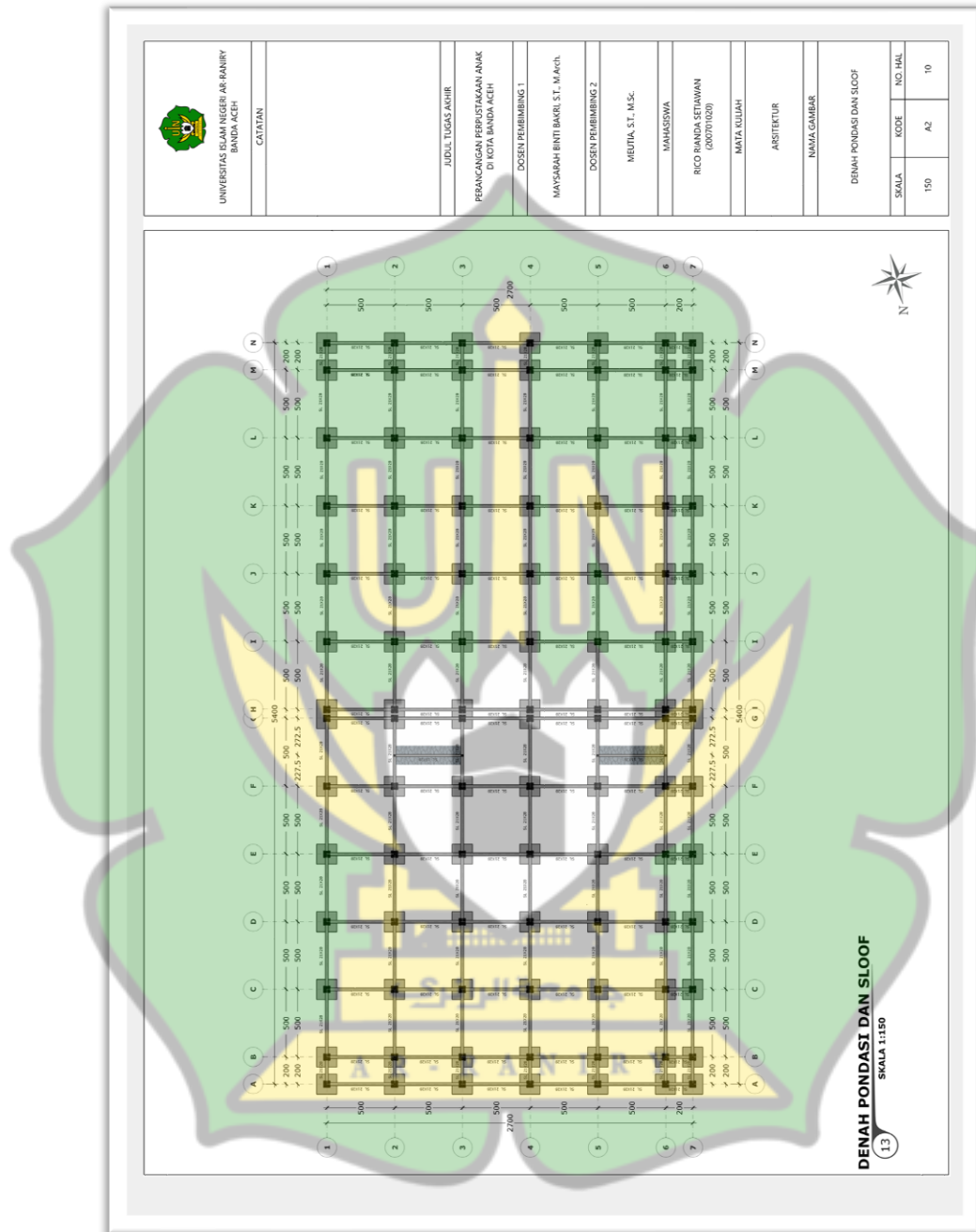
6.1.6 Potongan Kawasan



Gambar 6.9 Potongan A-A Kawasan
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.2 Gambar Struktural

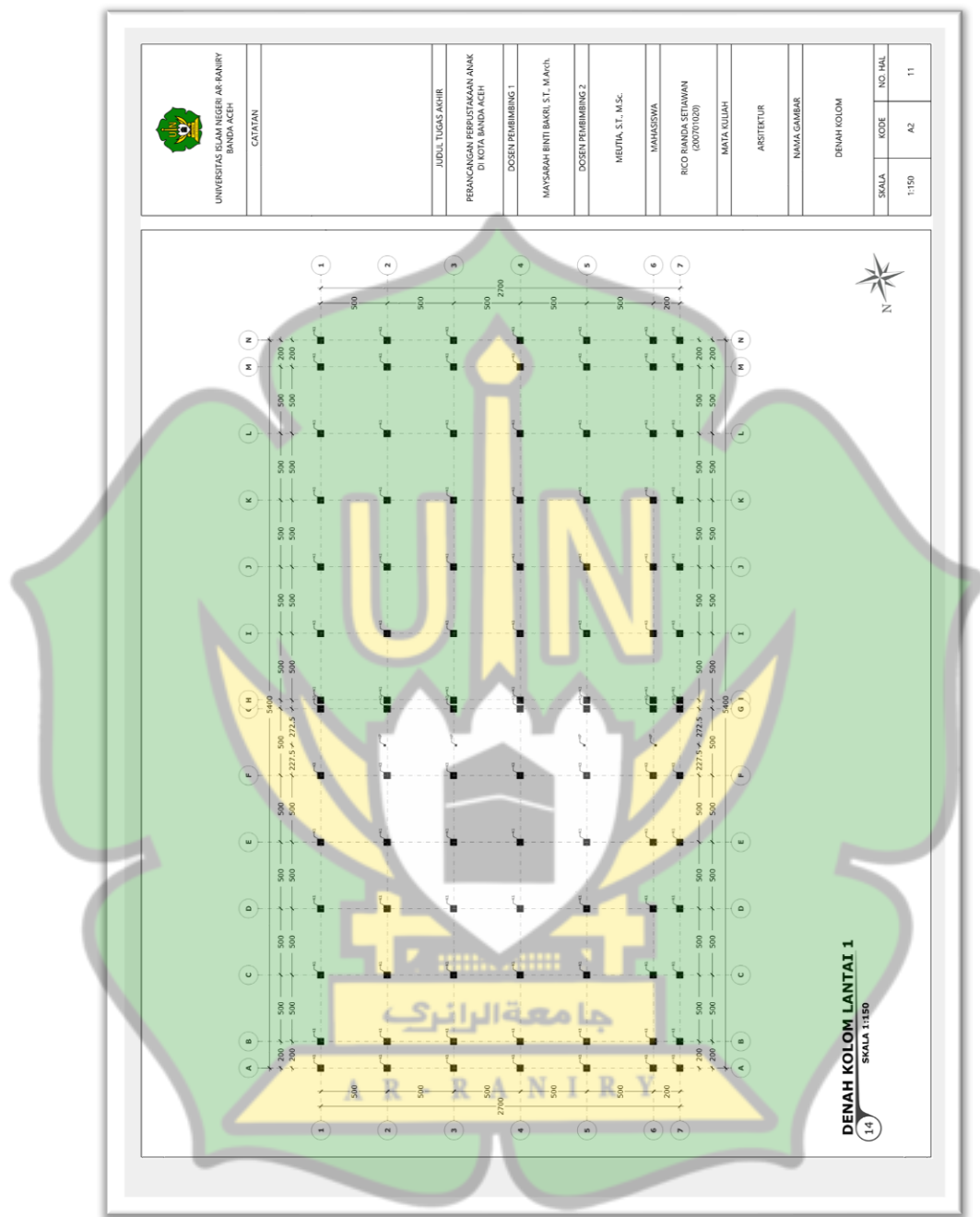
6.2.1 Denah Pondasi dan Sloof



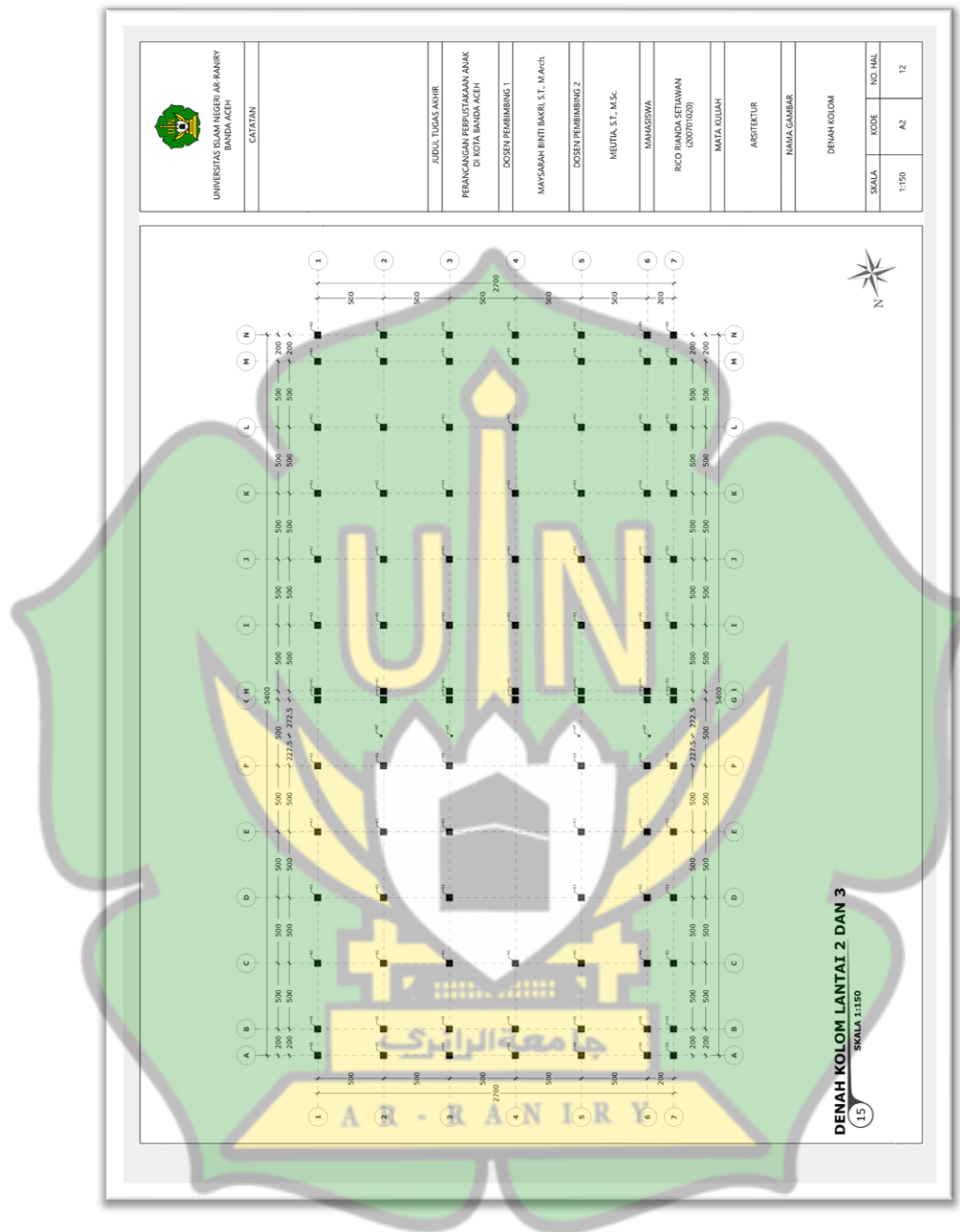
Gambar 6.10 Denah Pondasi dan Sloof

(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.2.2 Denah Kolom

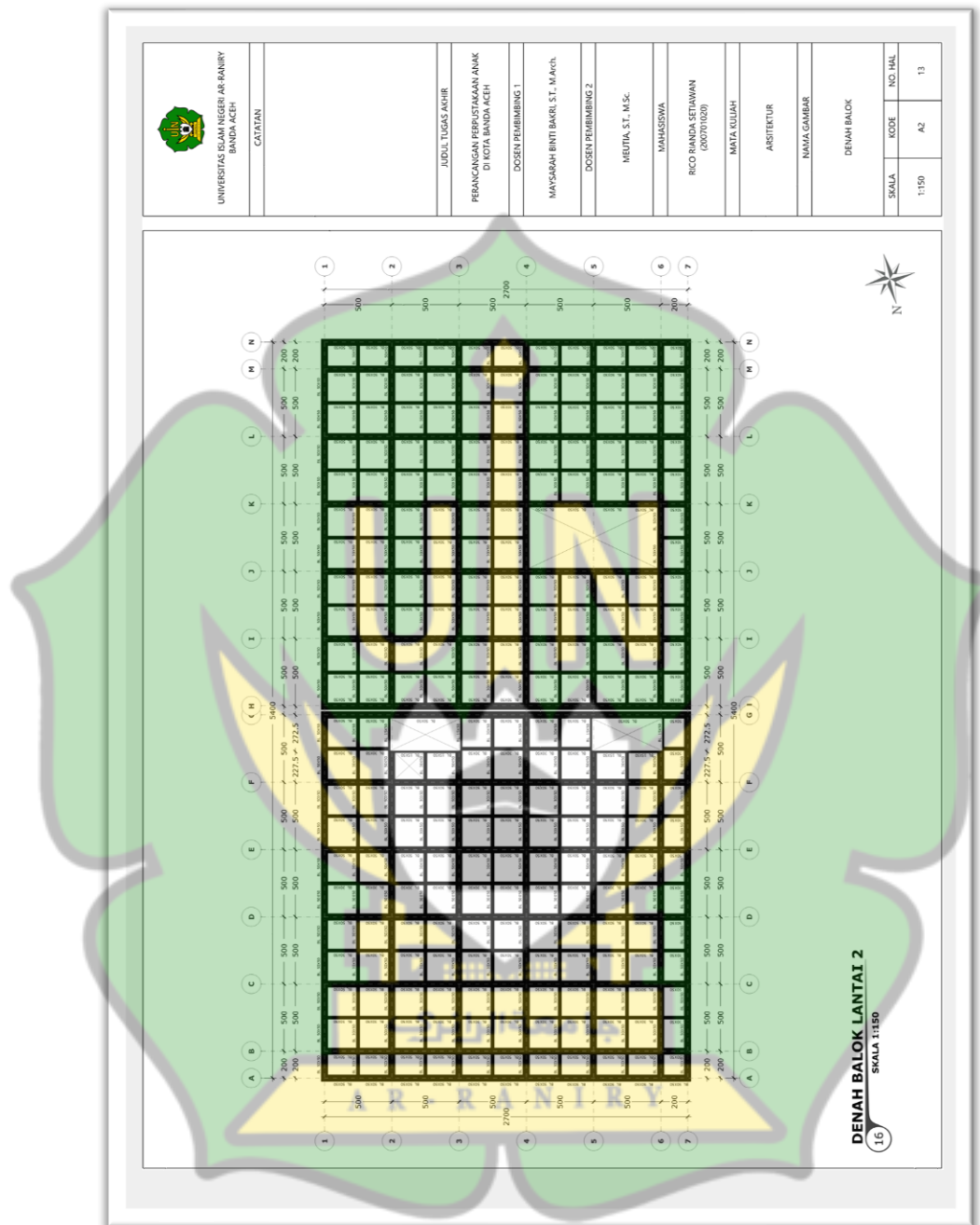


Gambar 6.11 Denah Kolom Lantai 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

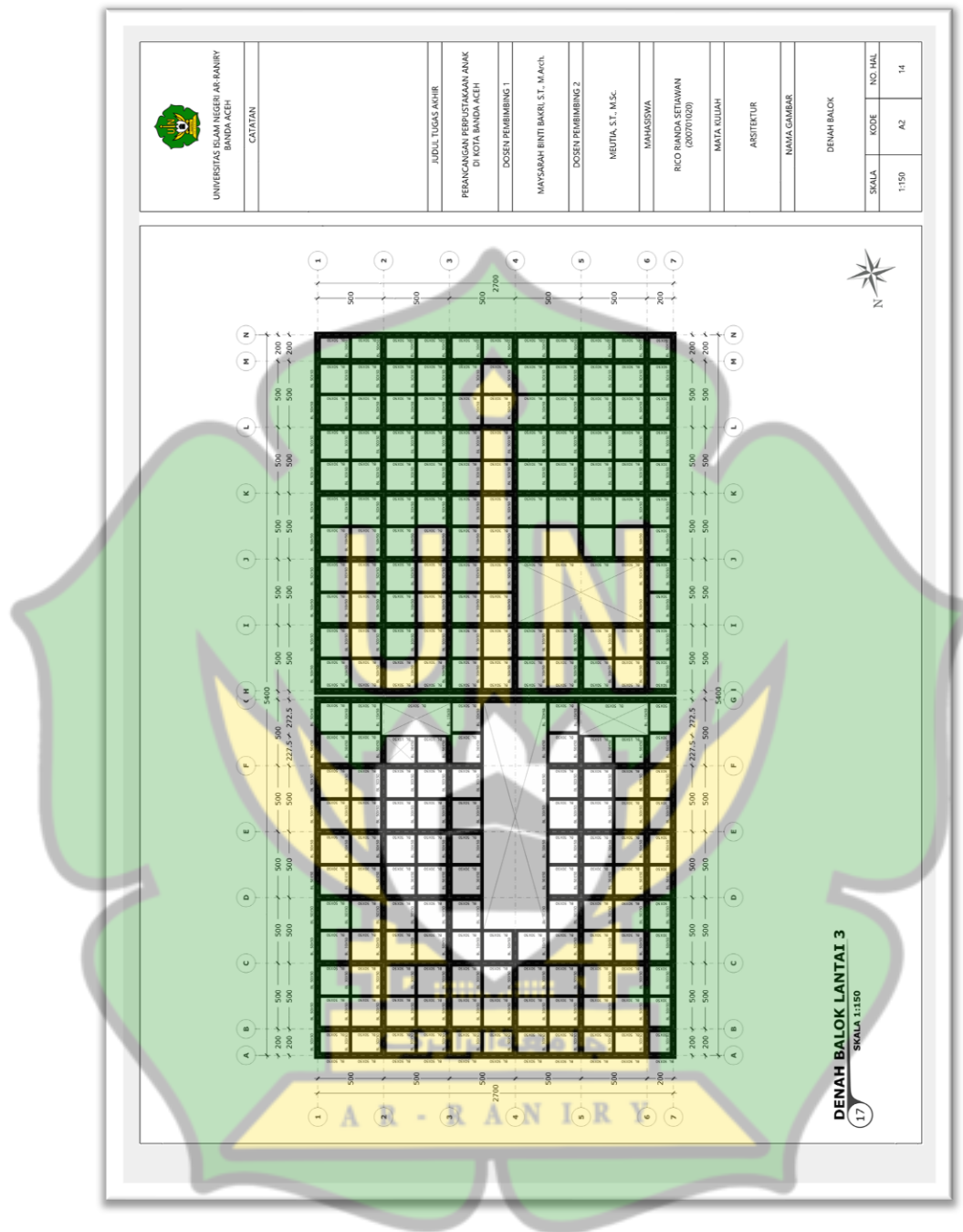


Gambar 6.12 Denah Kolom Lantai 2 dan 3
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.2.3 Denah Balok

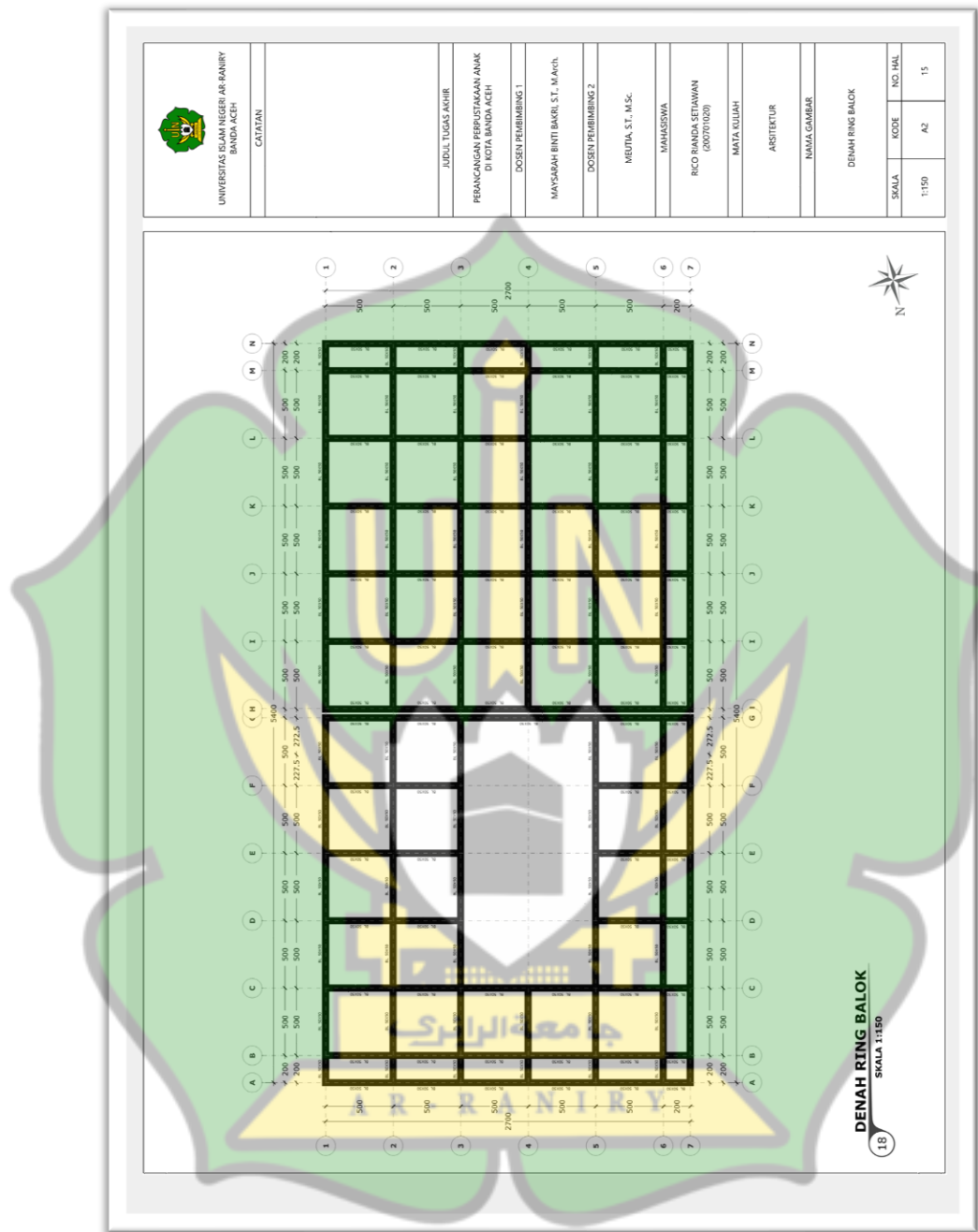


Gambar 6.13 Denah Balok Lantai 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



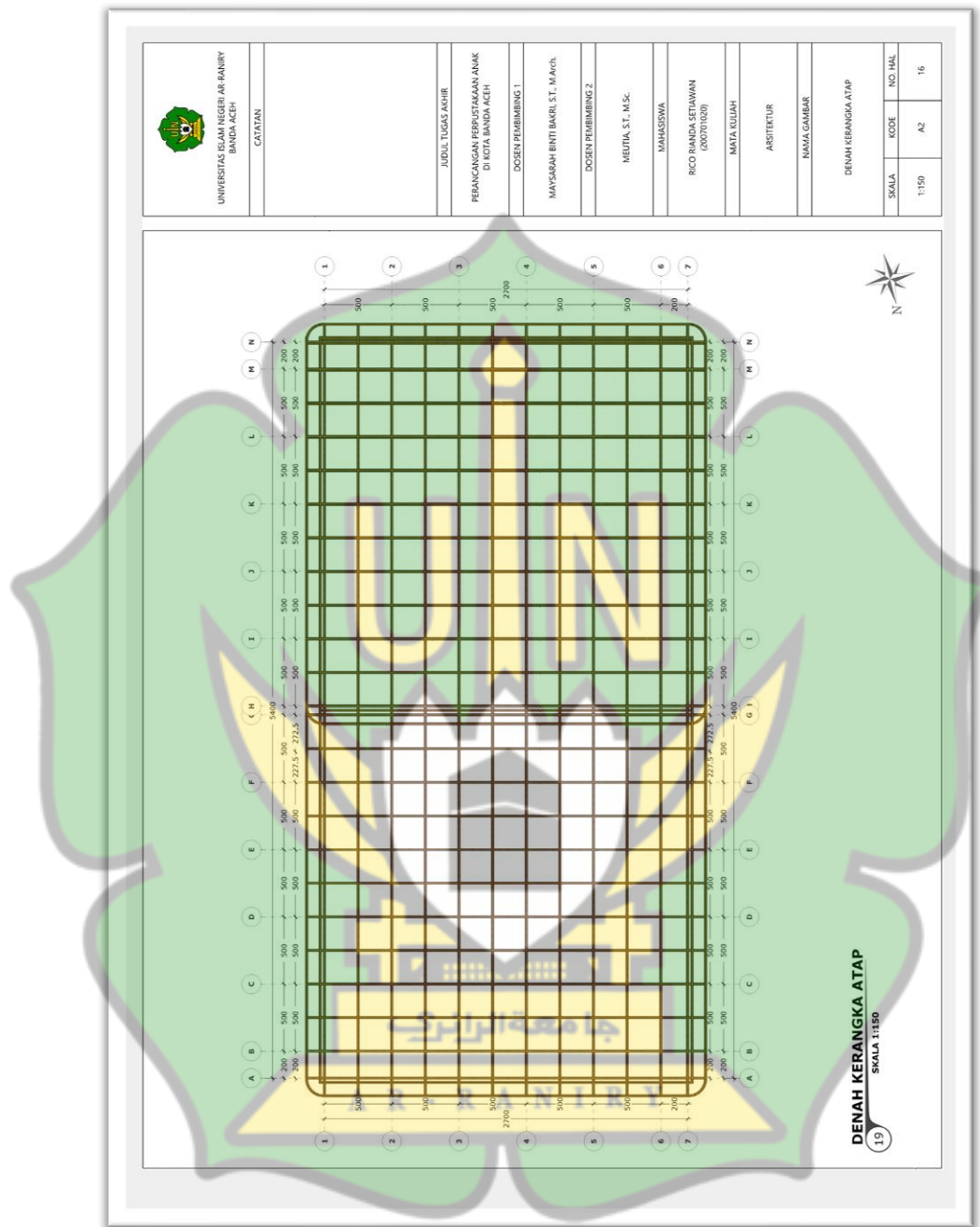
Gambar 6.14 Denah Balok Lantai 3
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.2.4 Denah Ring Balok



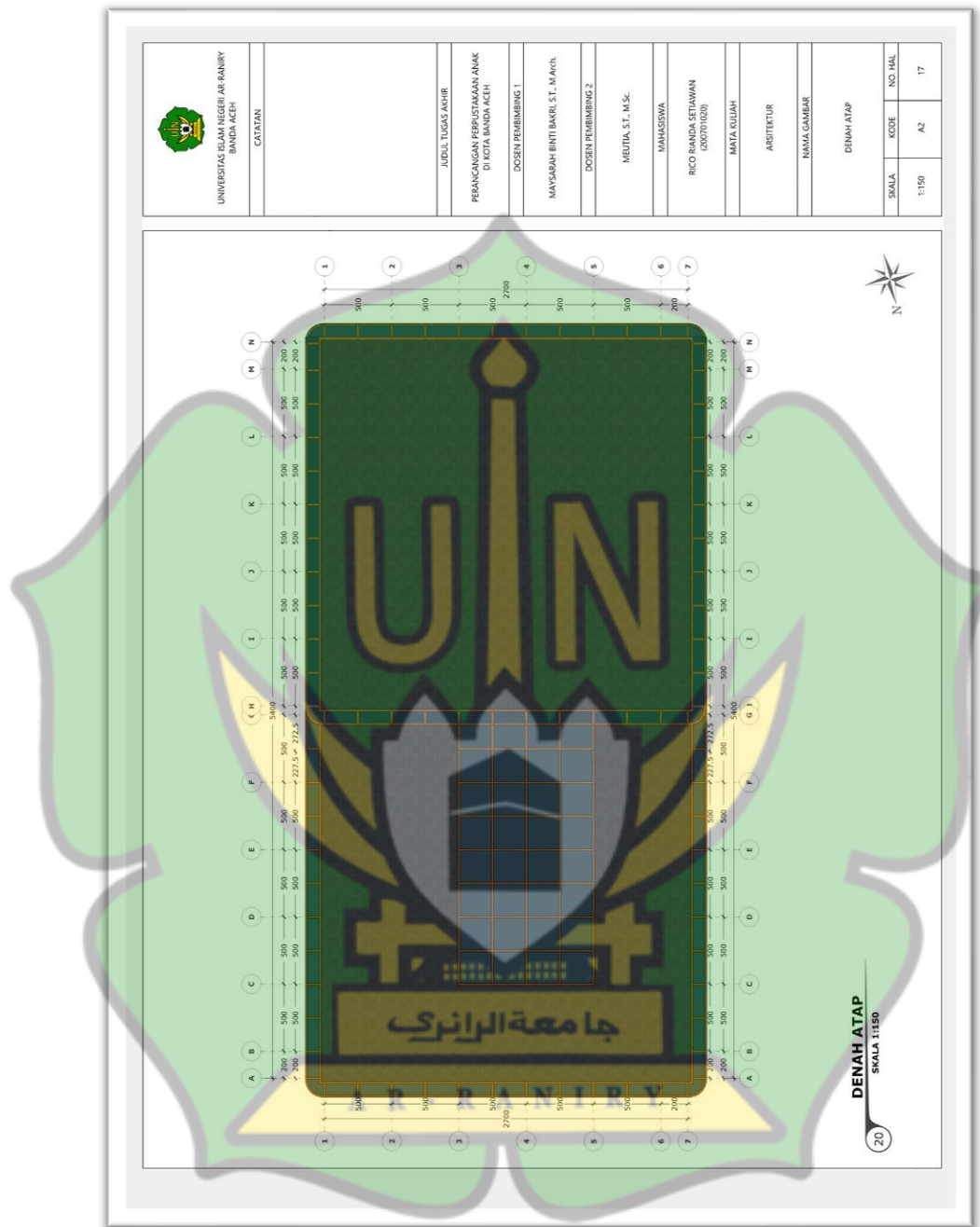
Gambar 6.15 Denah Ring Balok
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.2.5 Denah Kerangka Atap



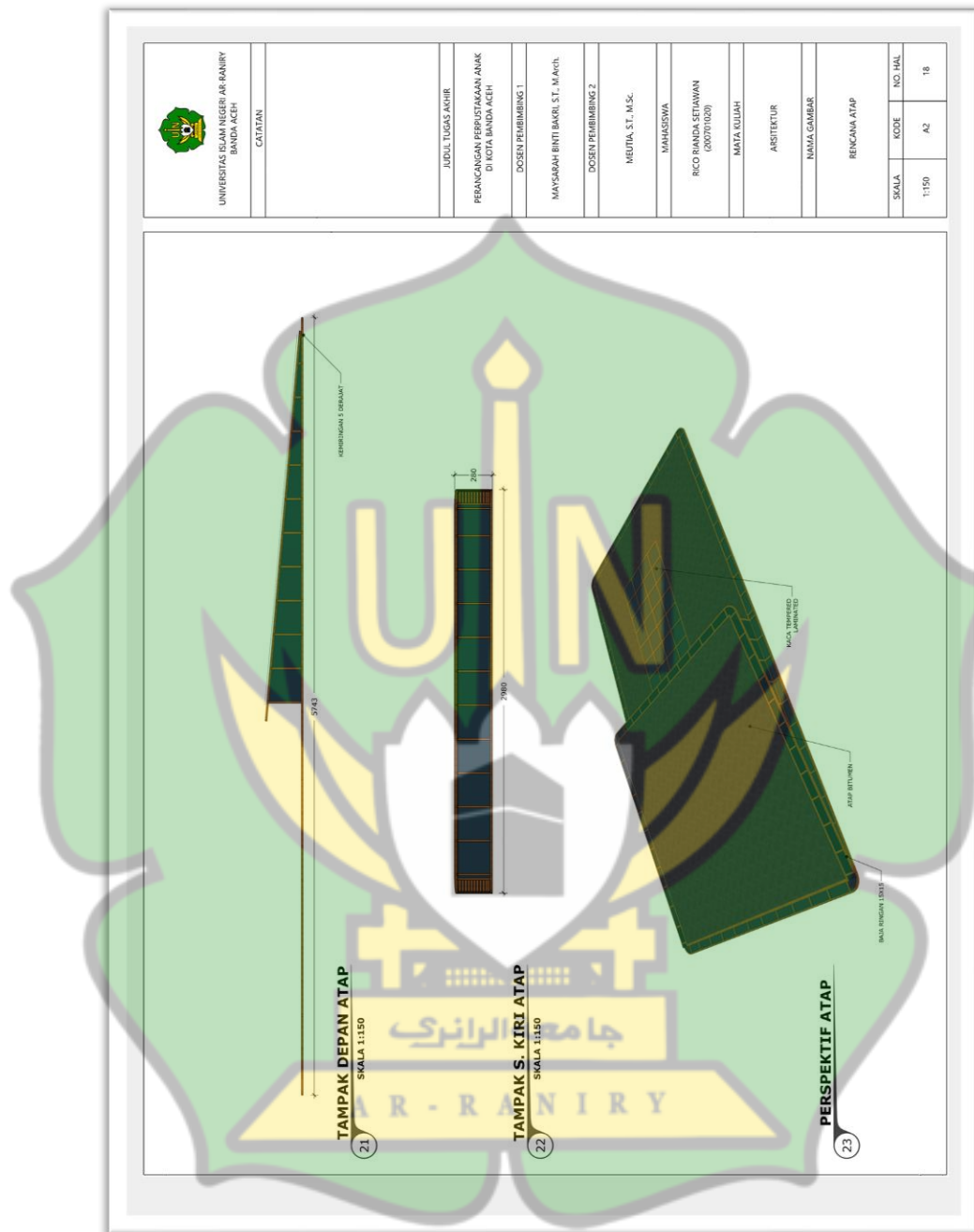
Gambar 6.16 Denah Kerangka Atap
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.2.6 Denah Atap



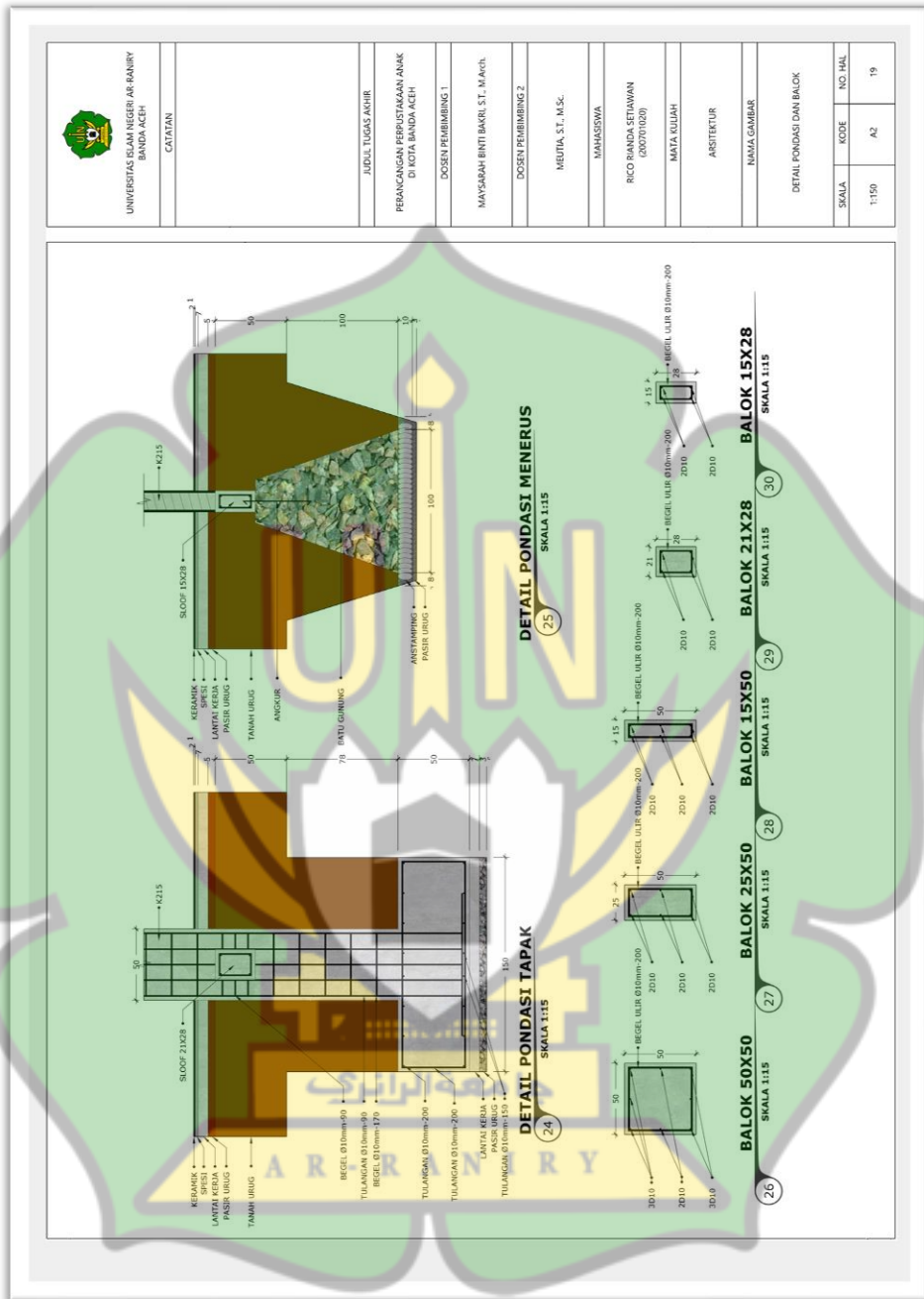
Gambar 6.17 Denah Atap
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.2.7 Rencana Atap



Gambar 6.18 Rencana Atap
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

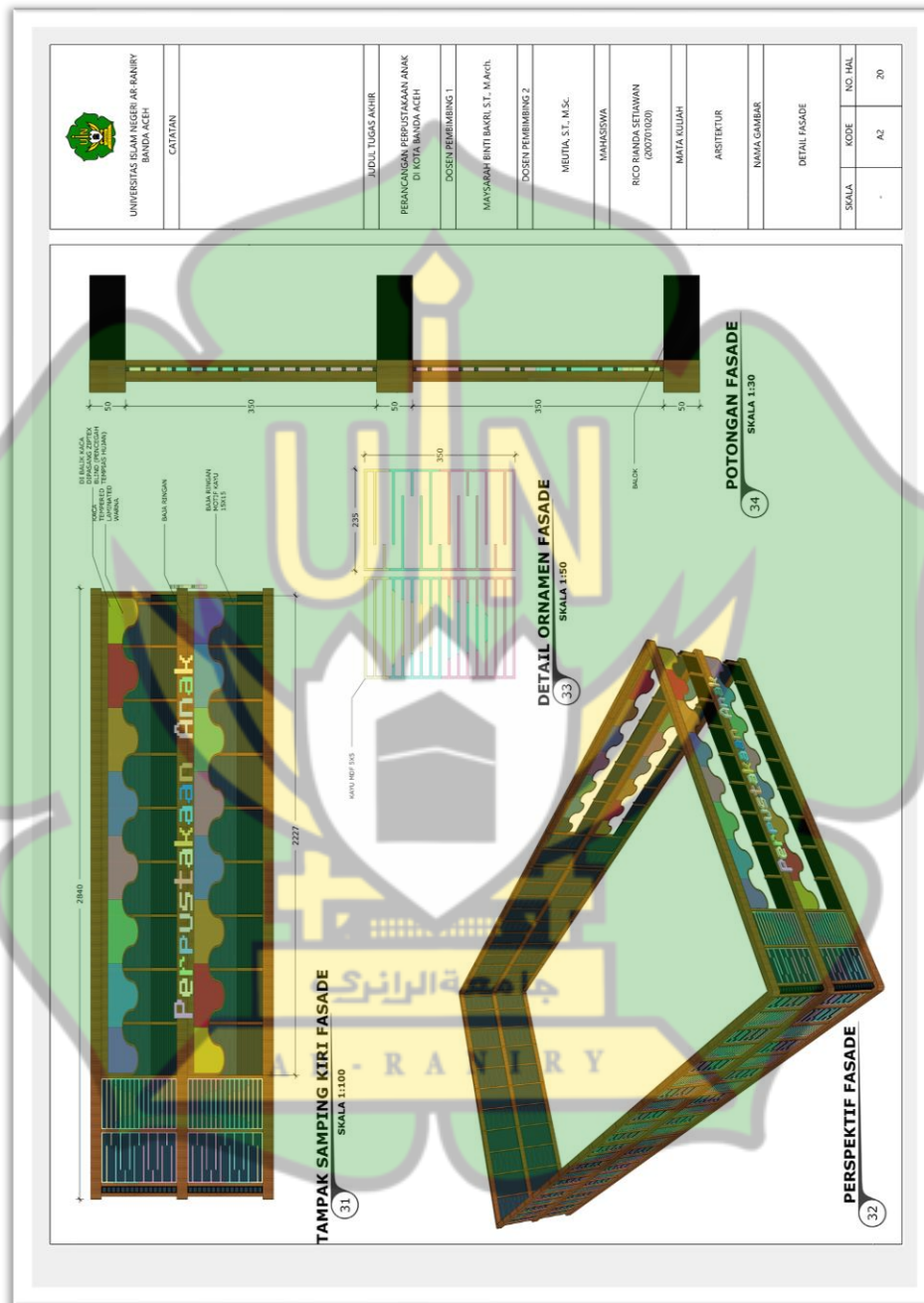
6.2.8 Detail Pondasi dan Balok



Gambar 6.19 Detail Pondasi dan Detail Balok
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

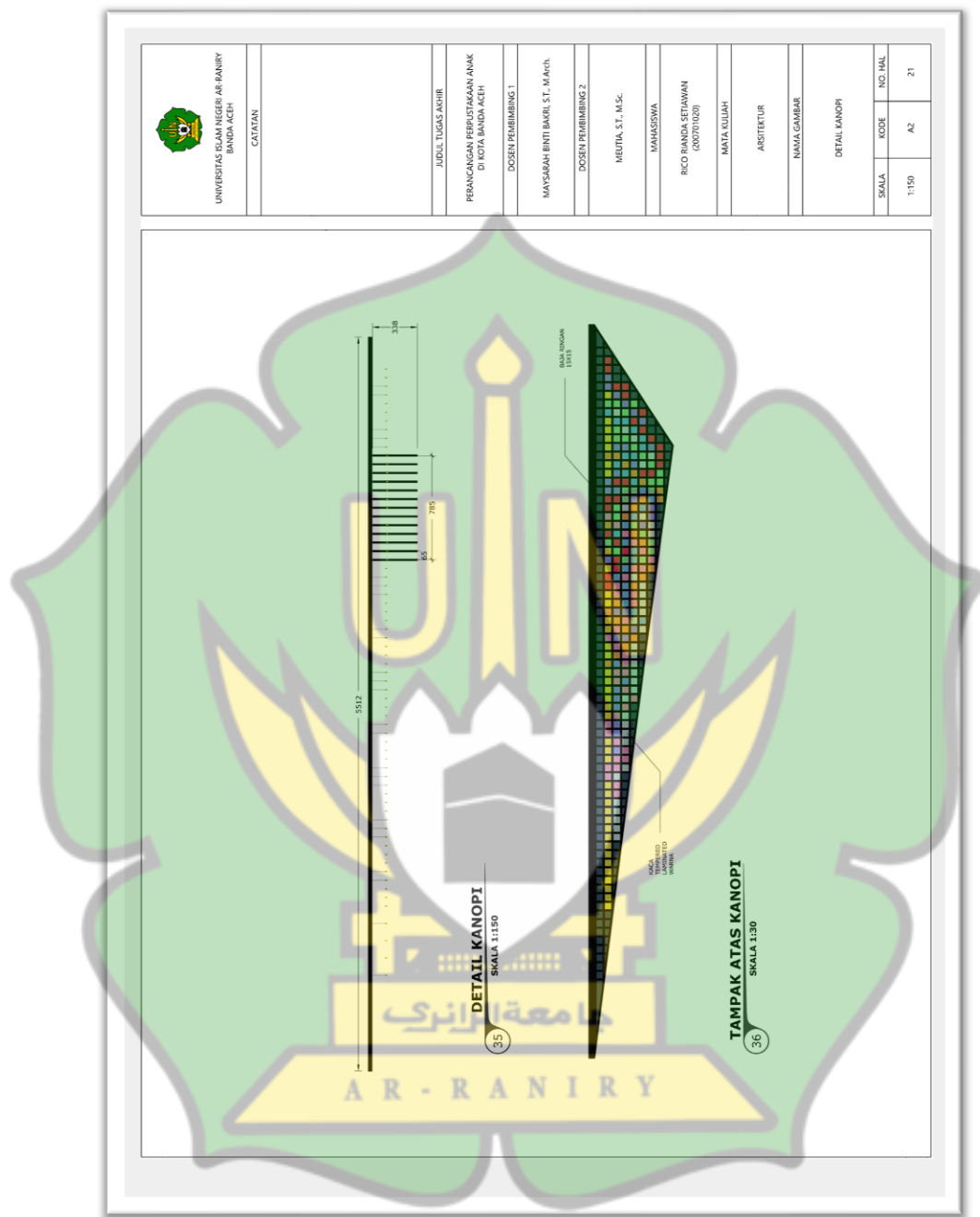
6.3 Gambar Detail Arsitektural

6.3.1 Detail Fasad



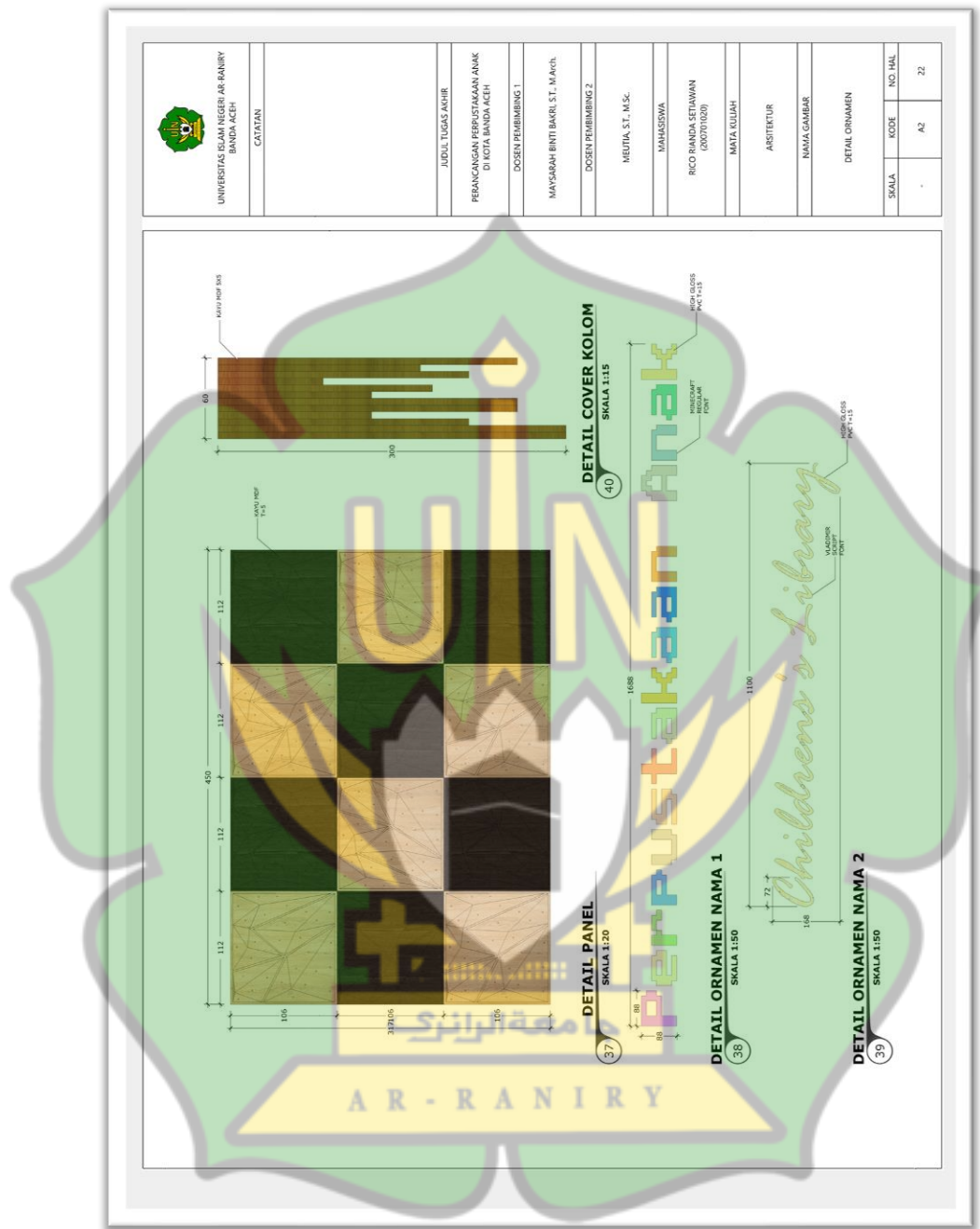
Gambar 6.20 Detail Fasad
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.2 Detail Kanopi



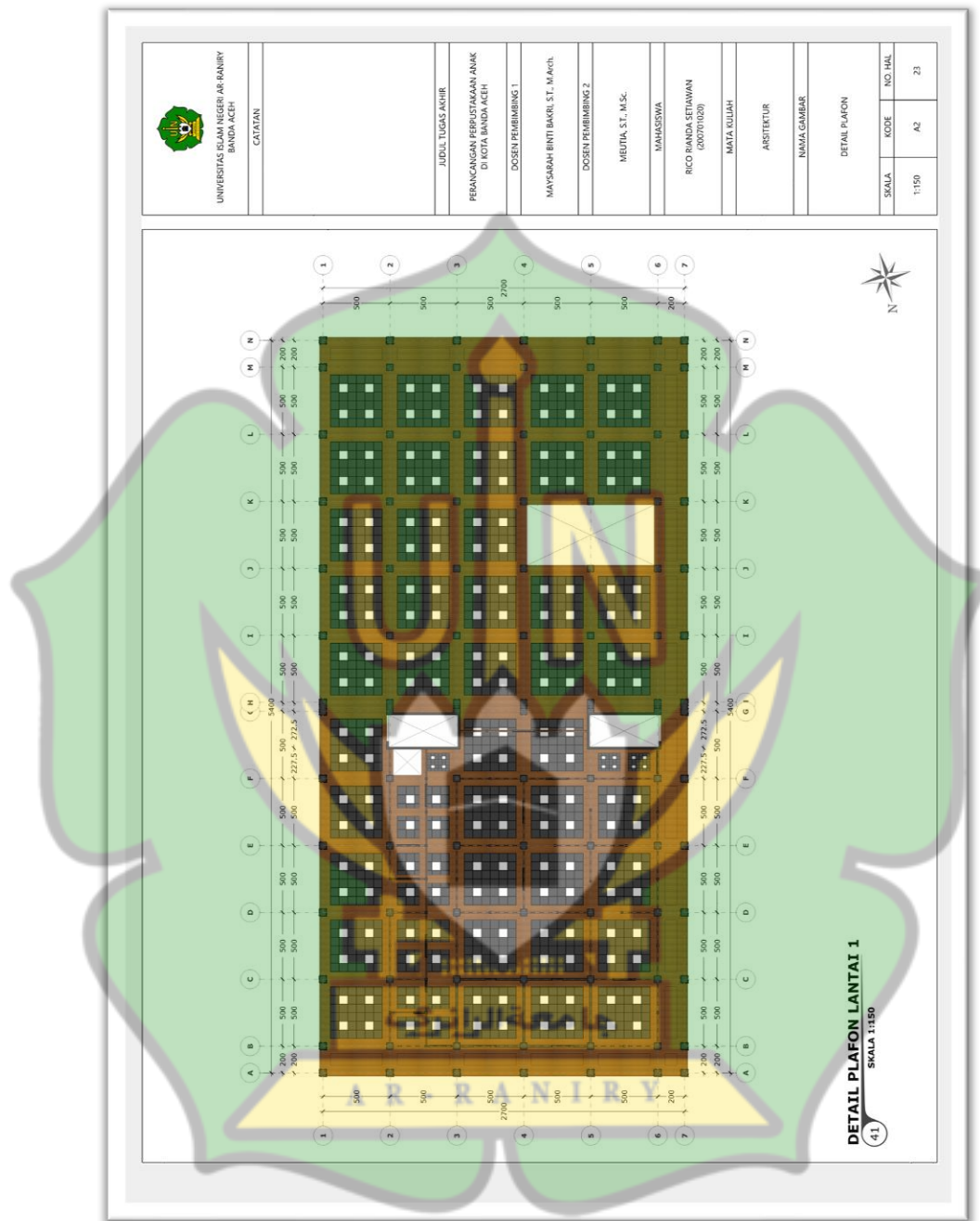
Gambar 6.21 Detail Kanopi
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.3 Detail Ornamen

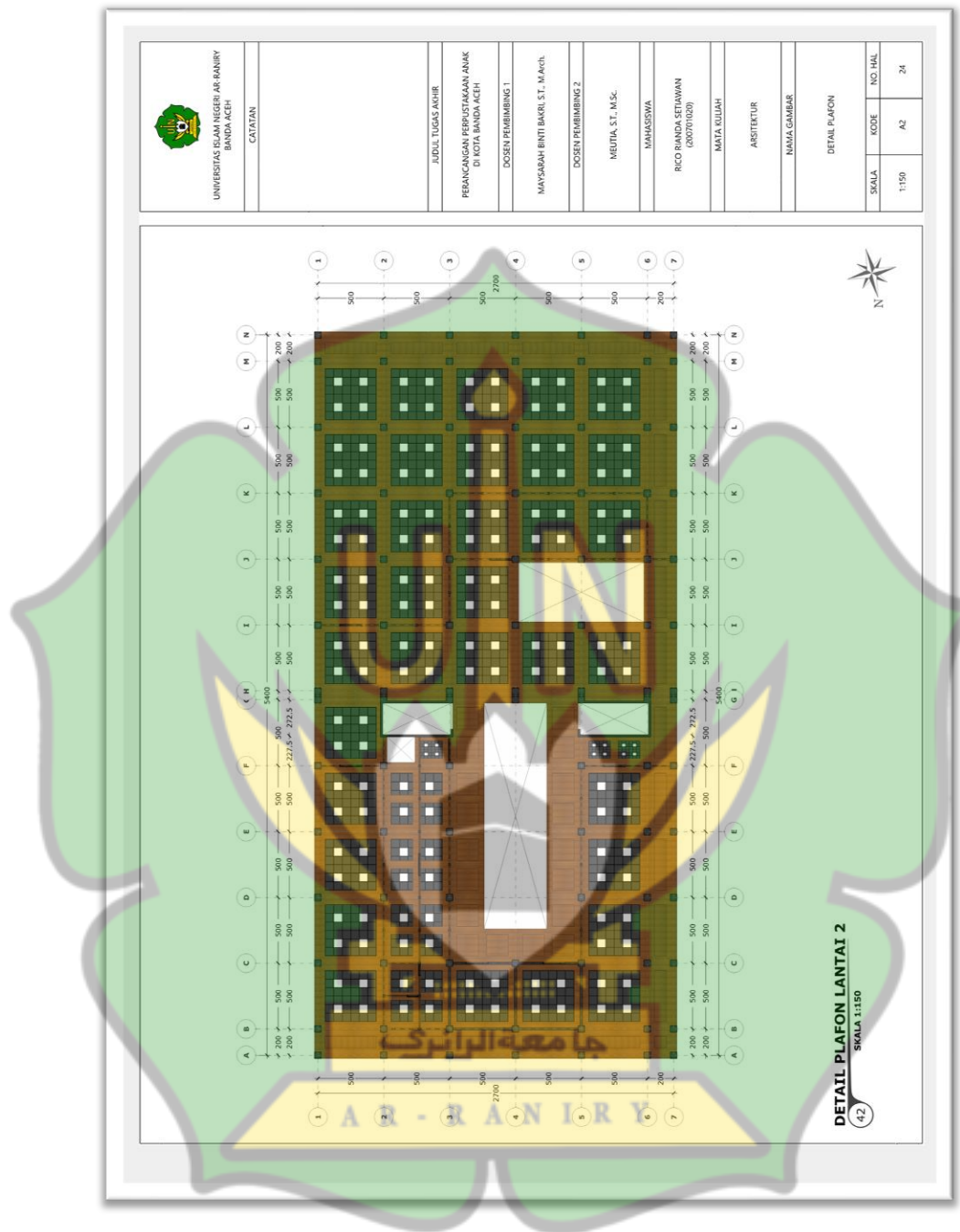


Gambar 6.22 Detail Ornamen
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

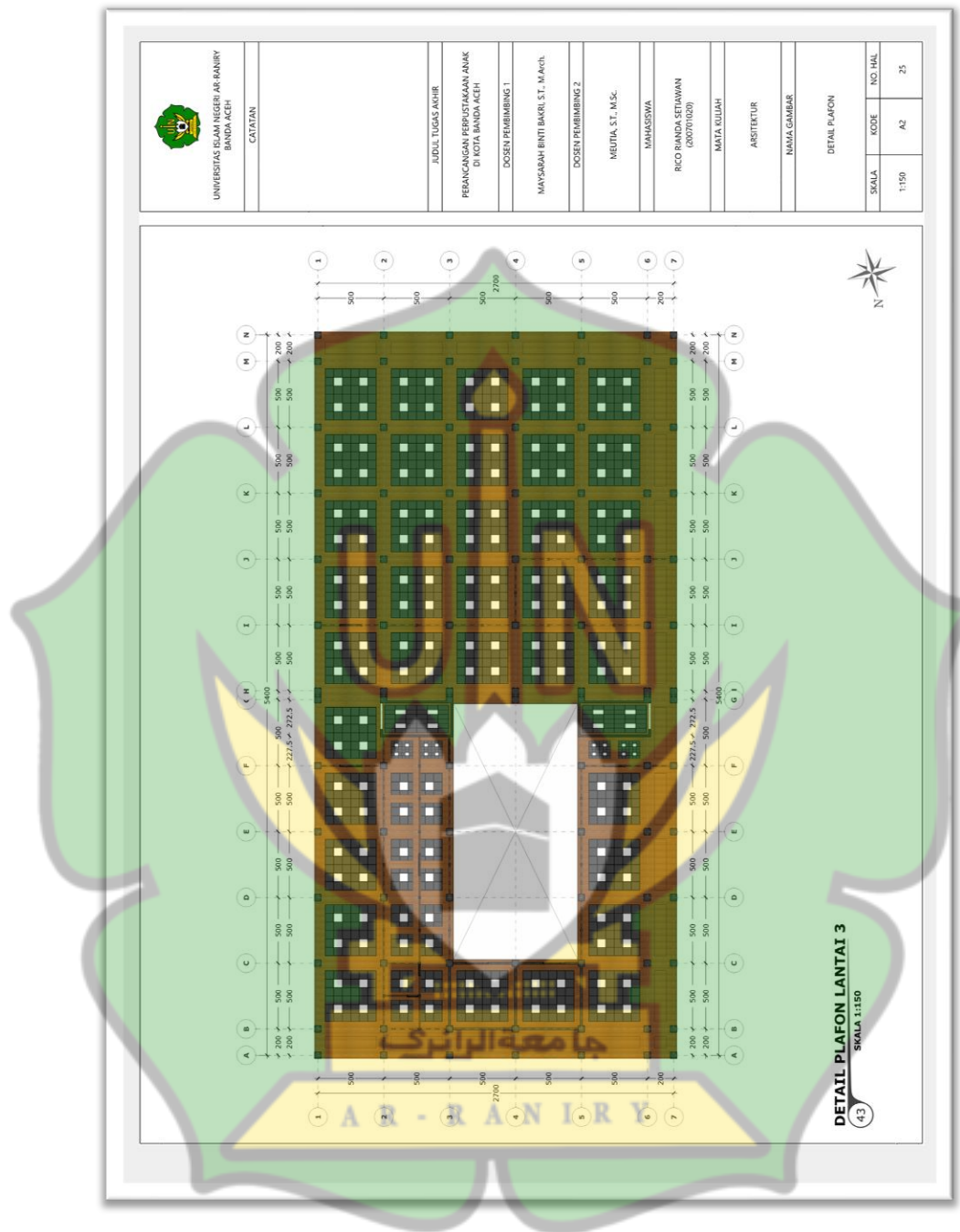
6.3.4 Detail Plafon



Gambar 6.23 Detail Plafon Lantai 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

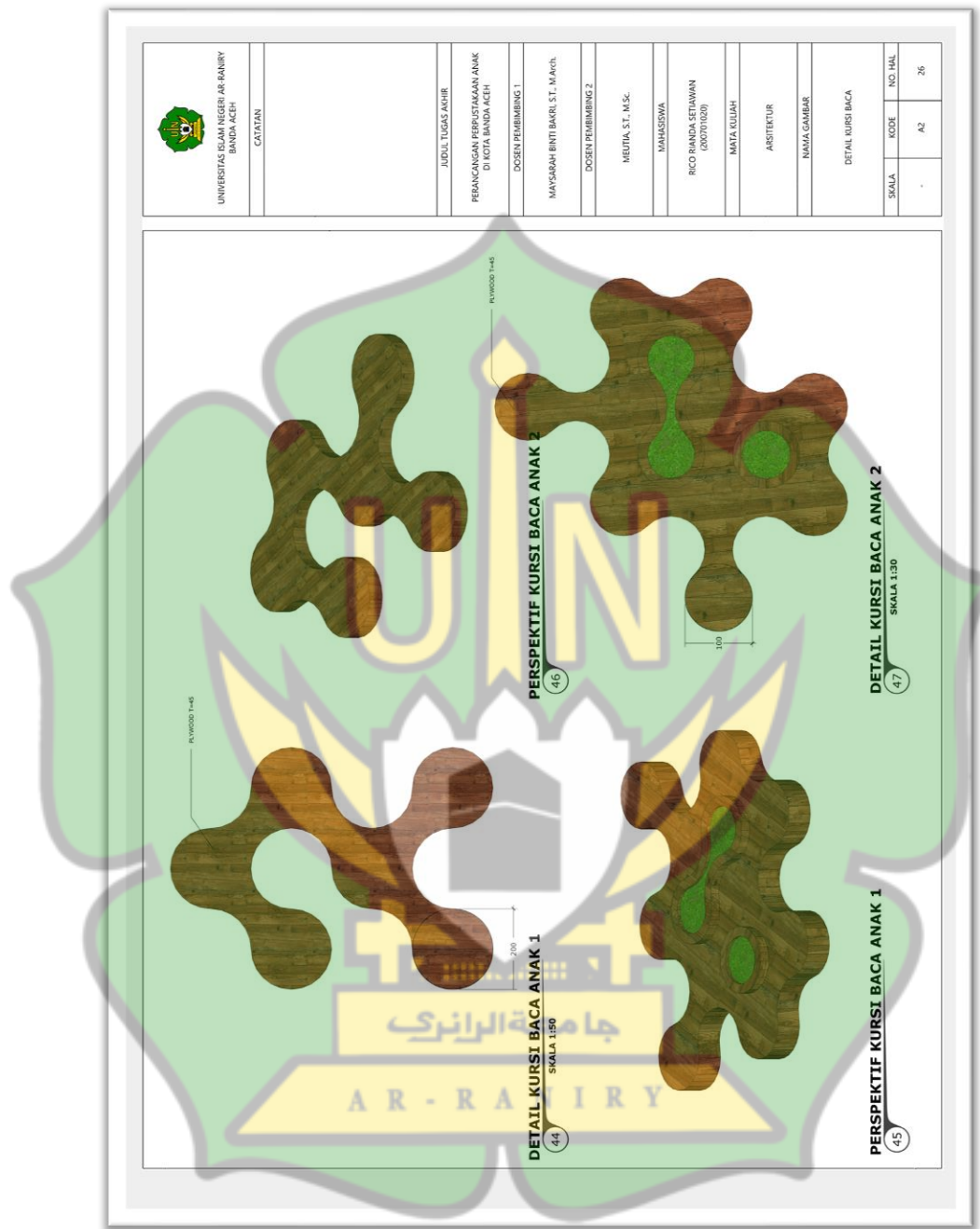


Gambar 6.24 Detail Plafon Lantai 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



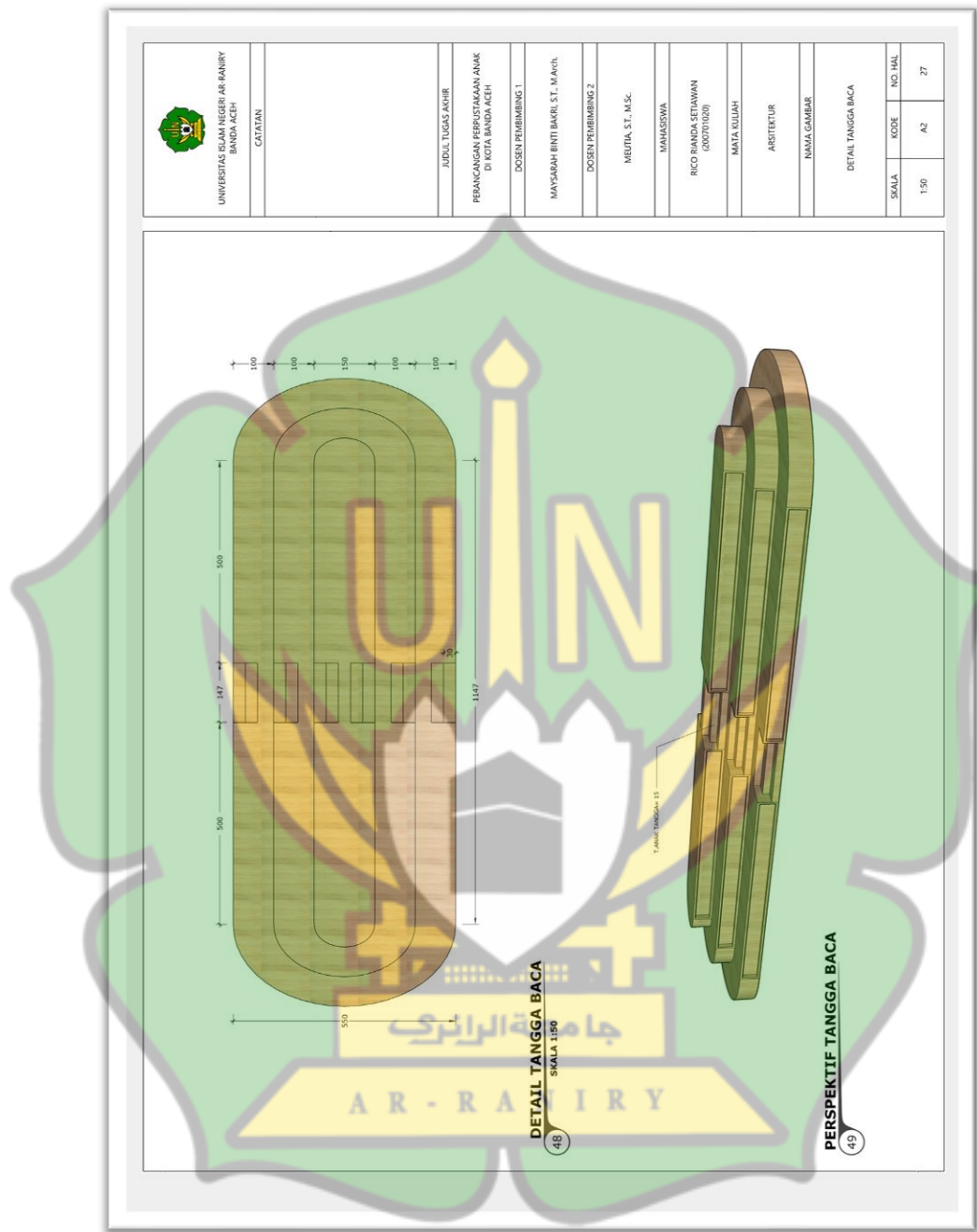
Gambar 6.25 Detail Plafon Lantai 3
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.5 Detail Kursi Baca



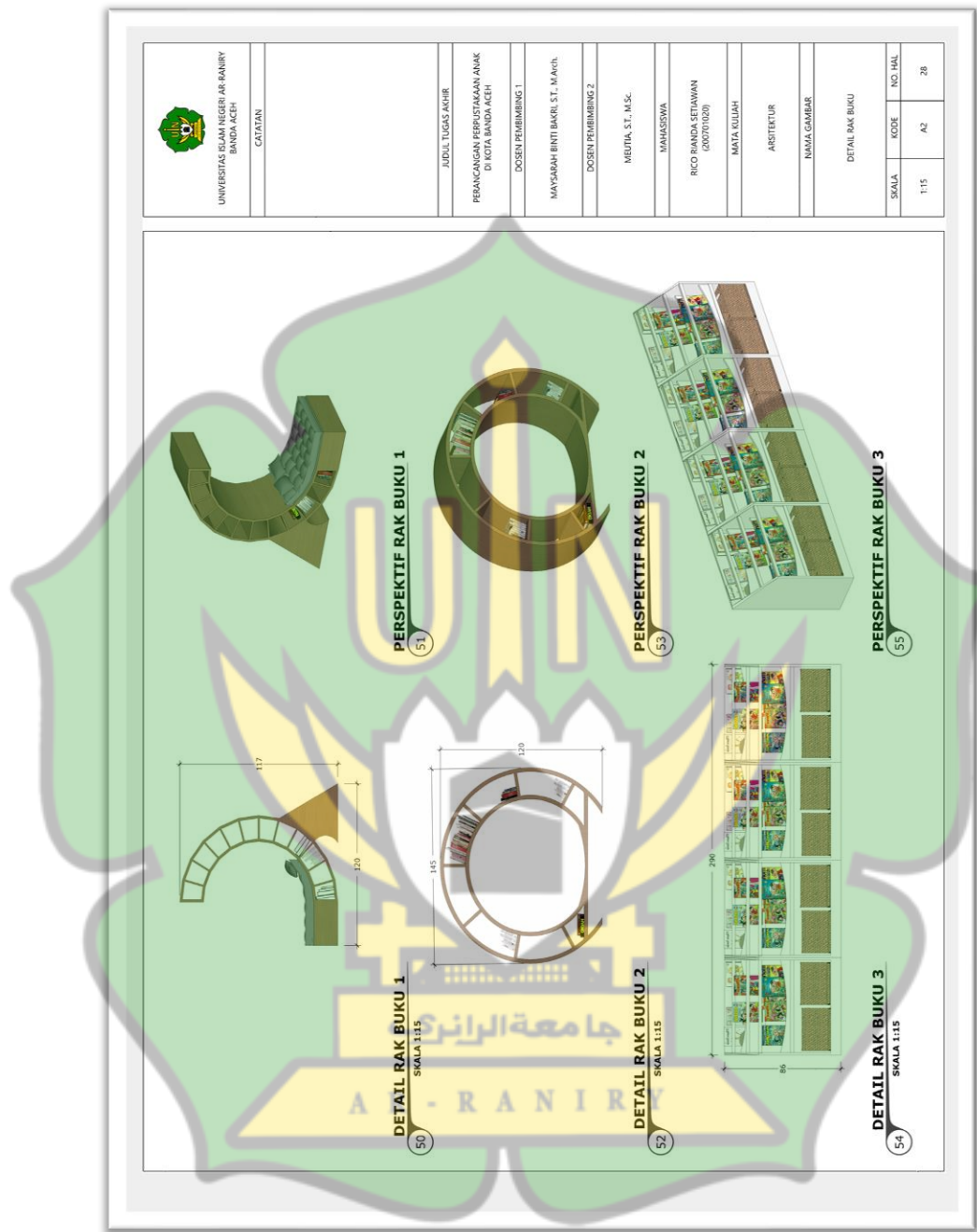
Gambar 6.26 Detail Kursi Baca
 (Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.6 Detail Rak Buku



Gambar 6.27 Detail Tangga Baca
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.7 Detail Rak Buku



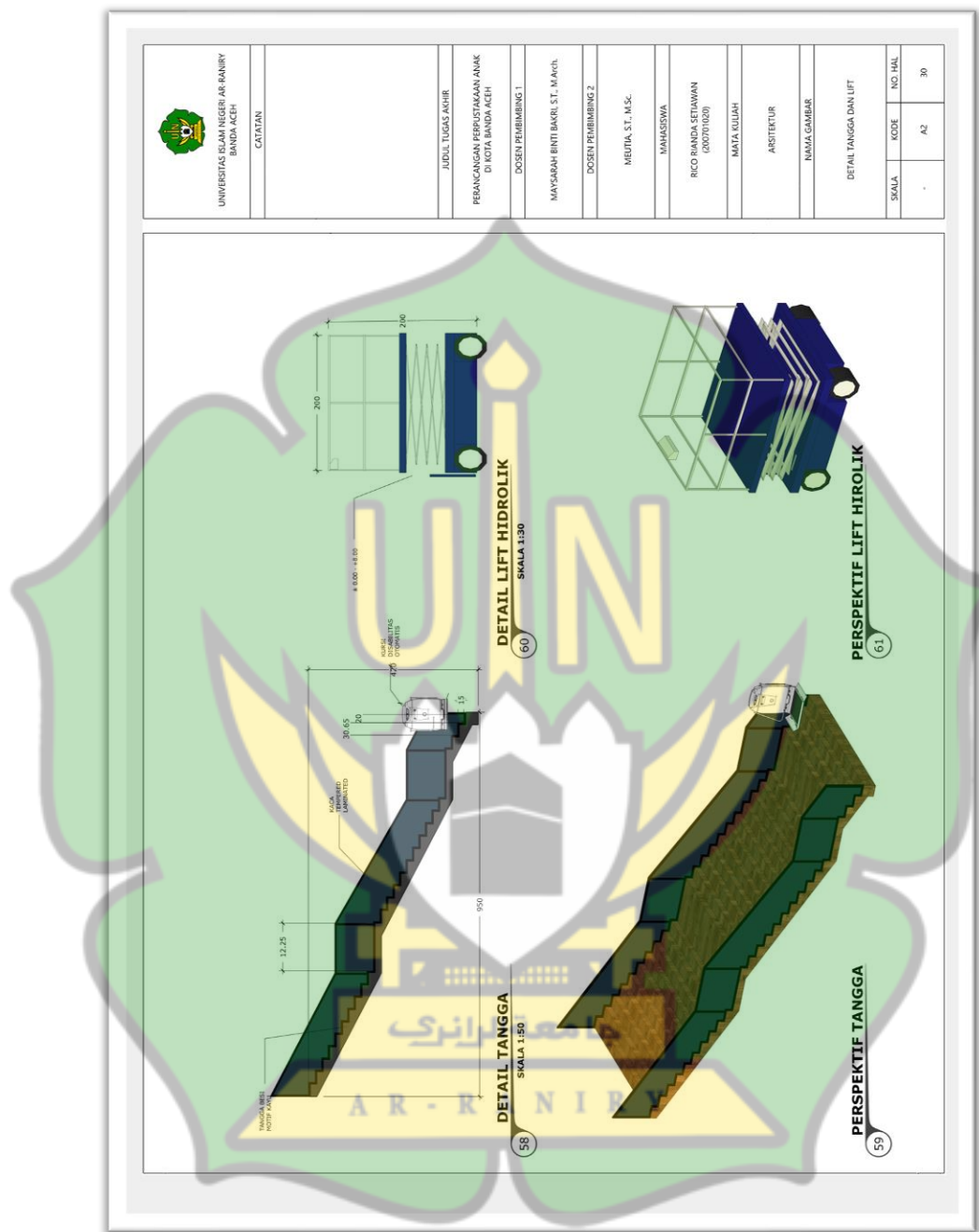
Gambar 6.28 Detail Rak Buku
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.8 Detail Taman



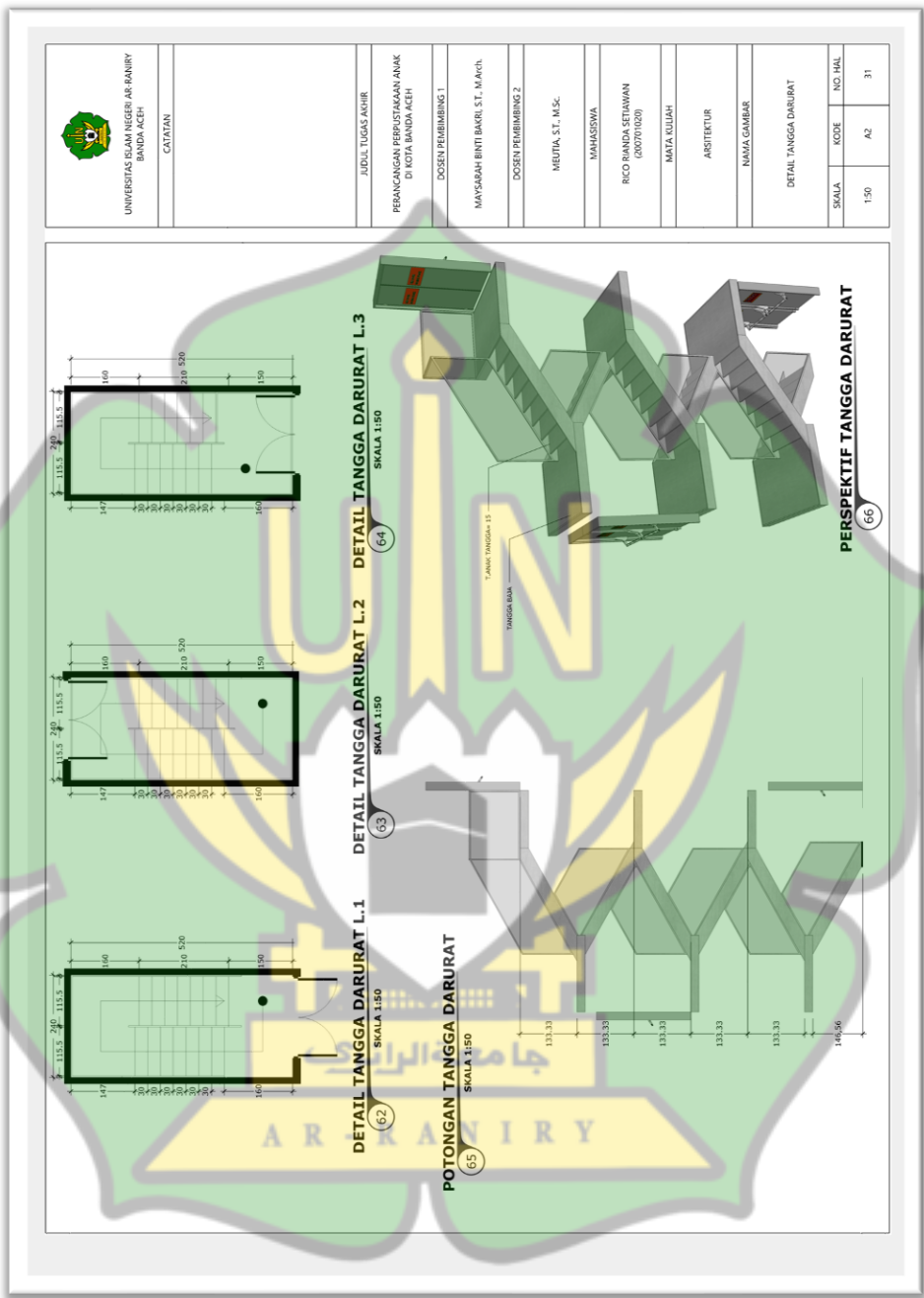
Gambar 6.29 Detail Taman
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.9 Detail Tangga dan Lift



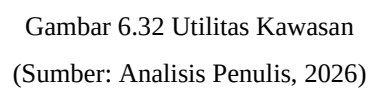
Gambar 6.30 Detail Tangga dan Detail Lift
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.3.10 Detail Tangga Darurat

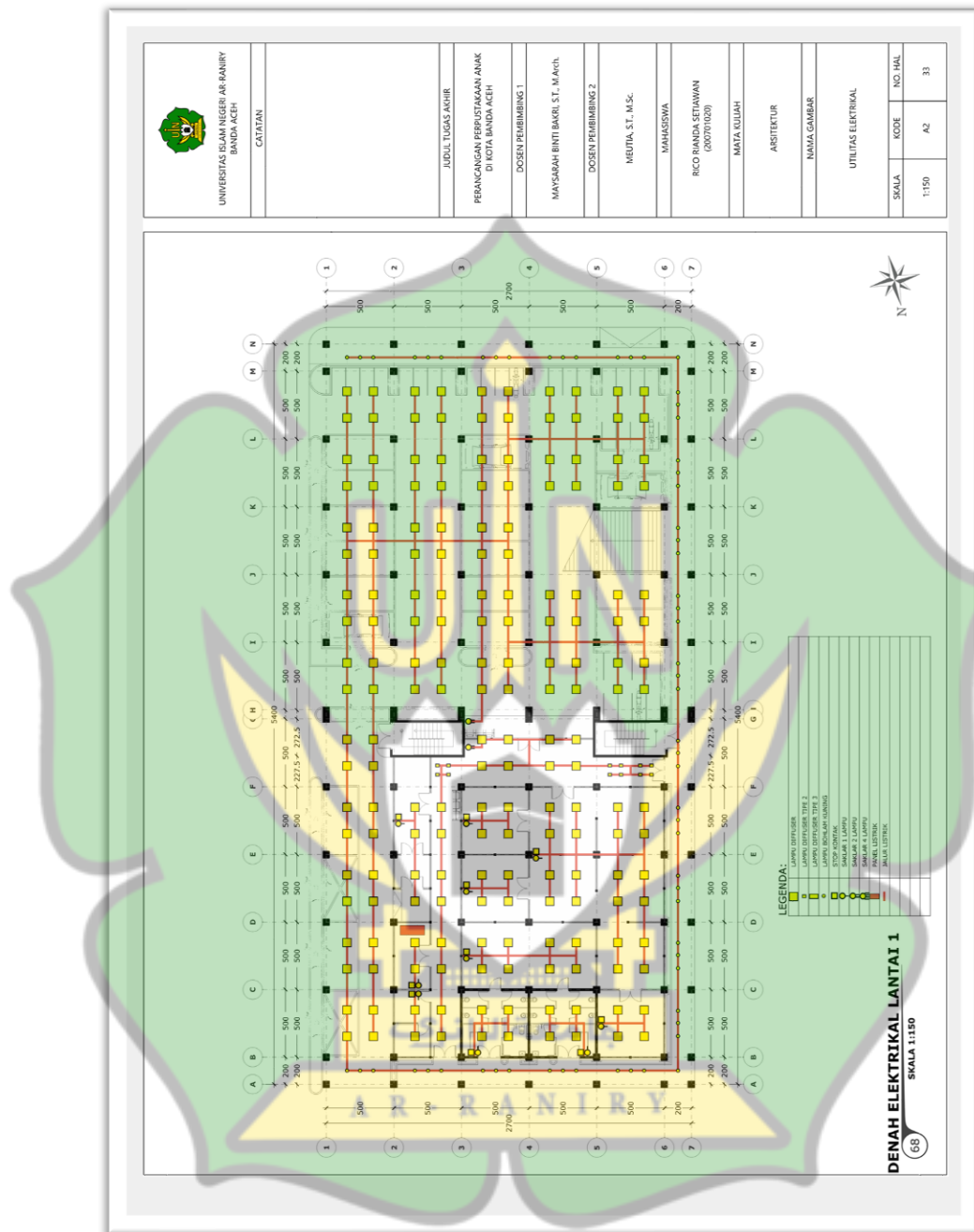


Gambar 6.31 Detail Tangga Darurat
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

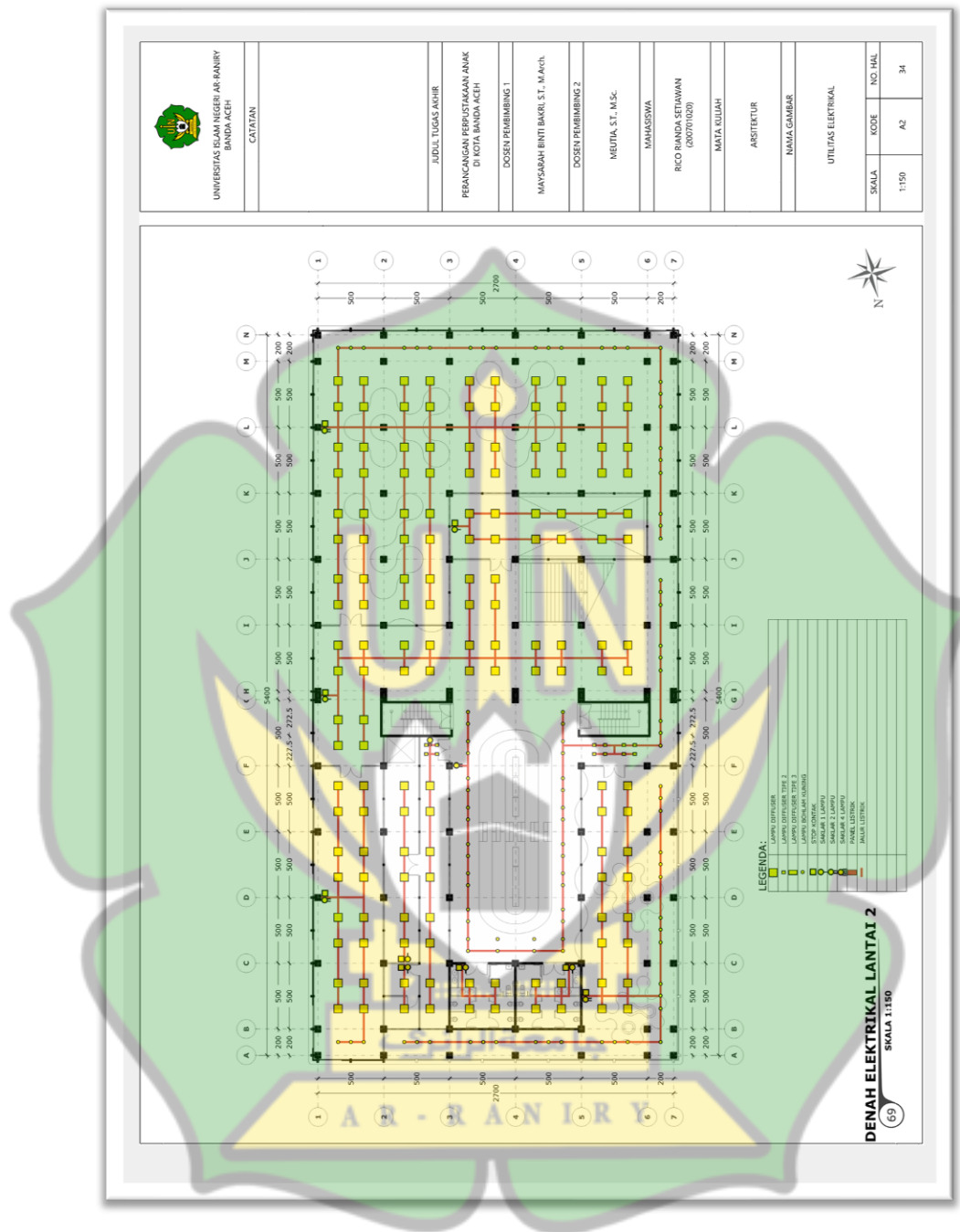
6.4.1 Utilitas Kawasan



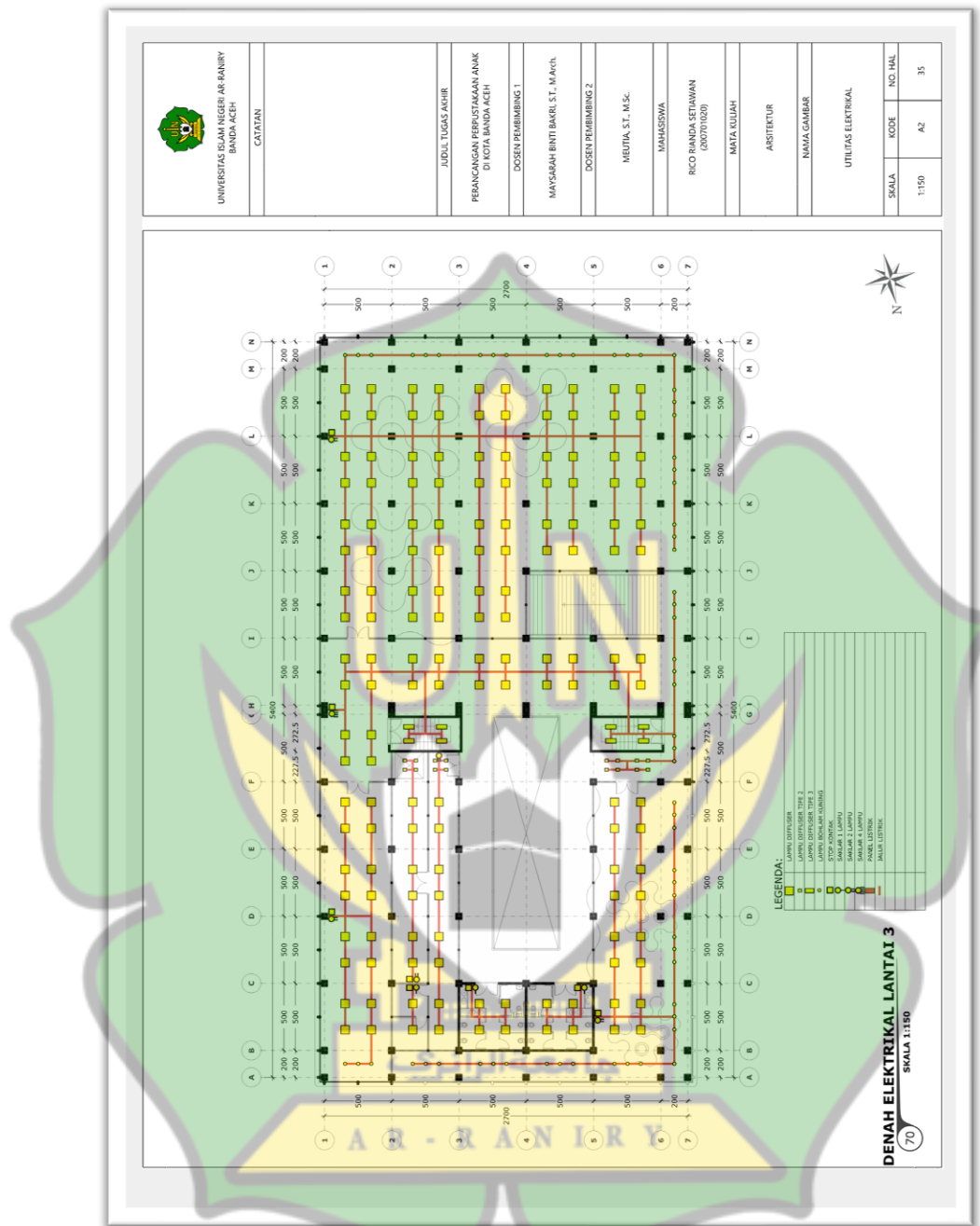
6.4.2 Utilitas Elektrikal



Gambar 6.33 Utilitas Elektrikal Lantai 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

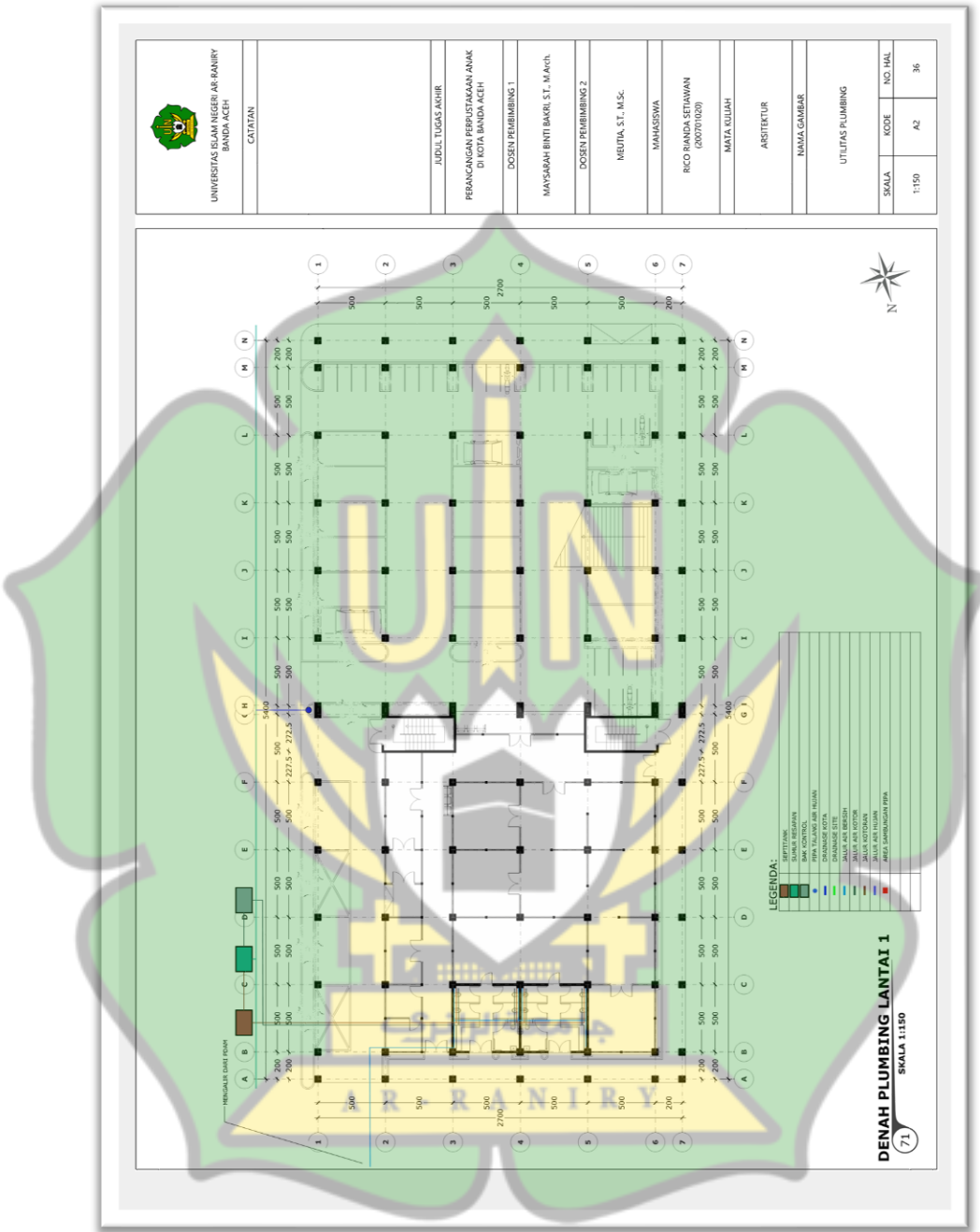


Gambar 6. 34 Utilitas Elektrikal Lantai 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



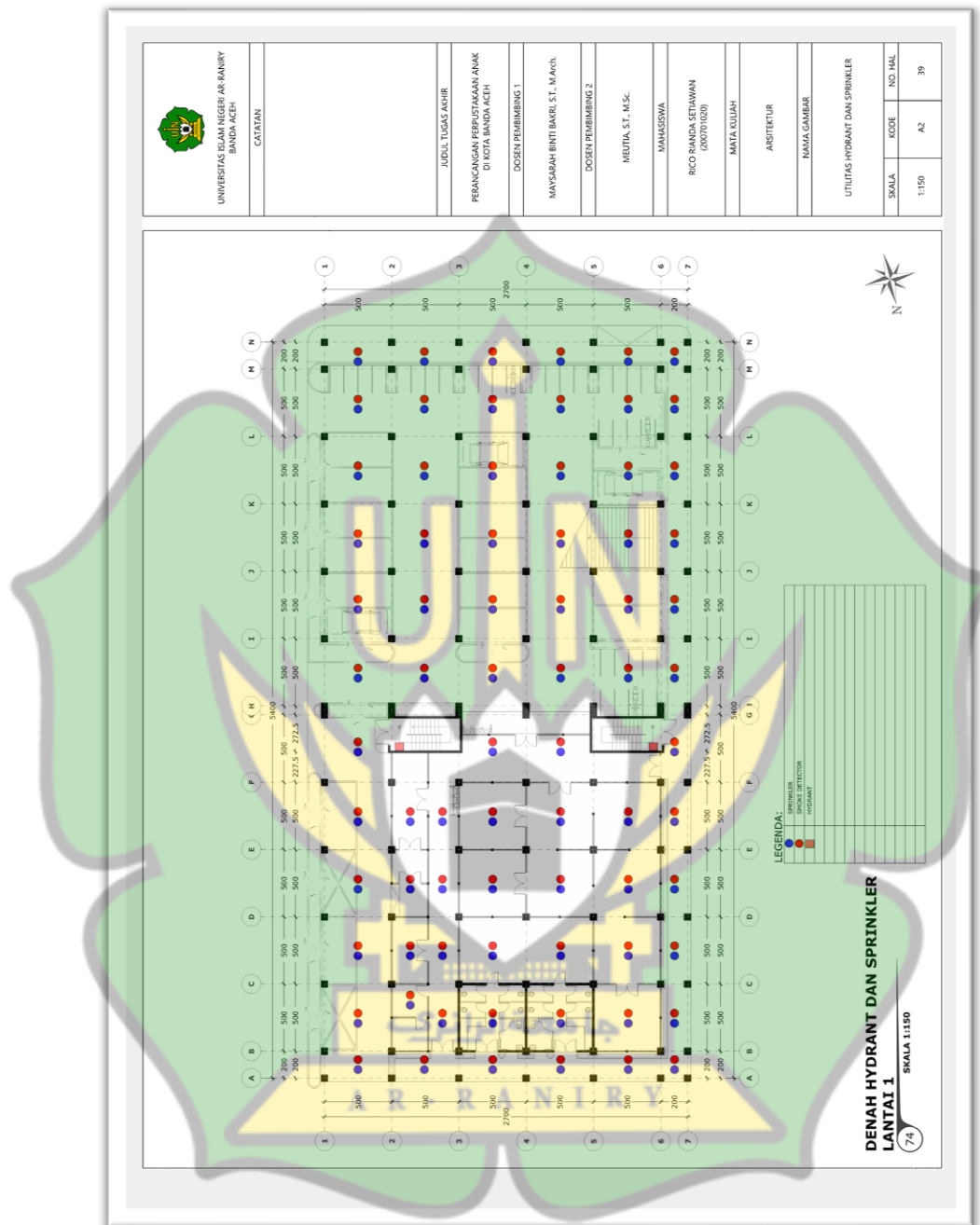
Gambar 6. 35 Utilitas Elektrikal Lantai 3
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.4.3 Utilitas *Plumbing*

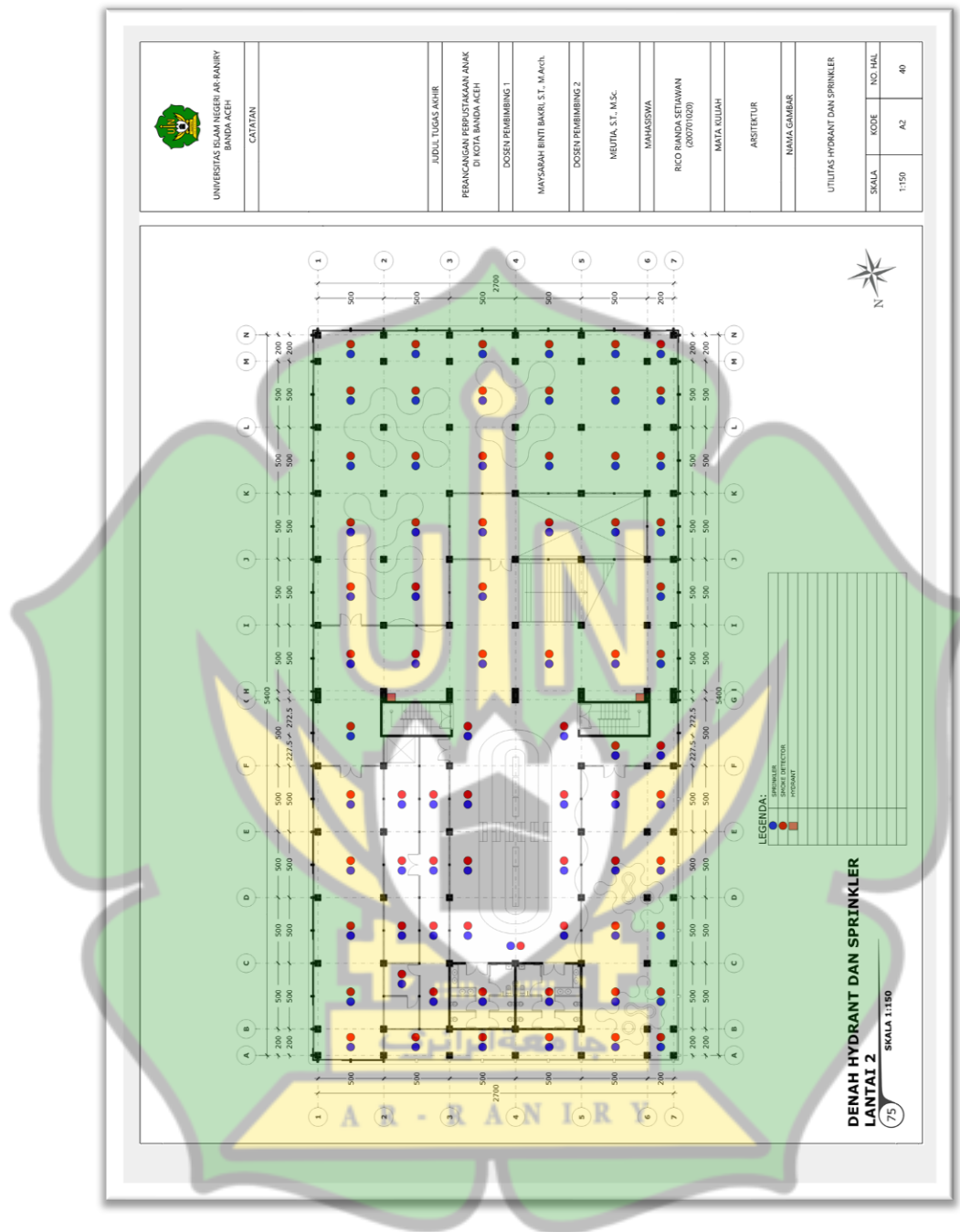


Gambar 6.36 Utilitas *Plumbing* Lantai 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

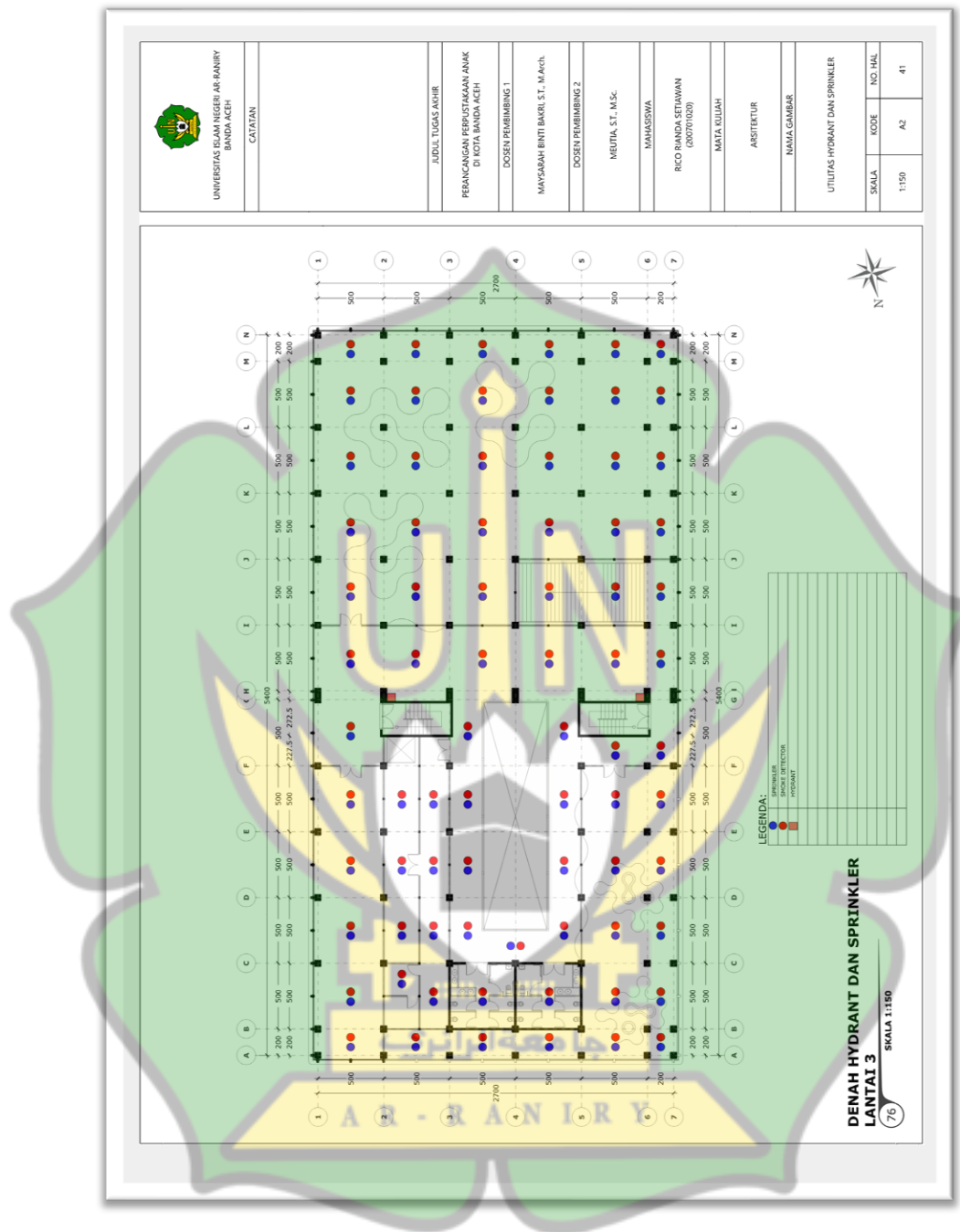
6.4.4 Utilitas Hydrant dan Sprinkler



Gambar 6.39 Utilitas *Hydrant* dan *Sprinkler* Lantai 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

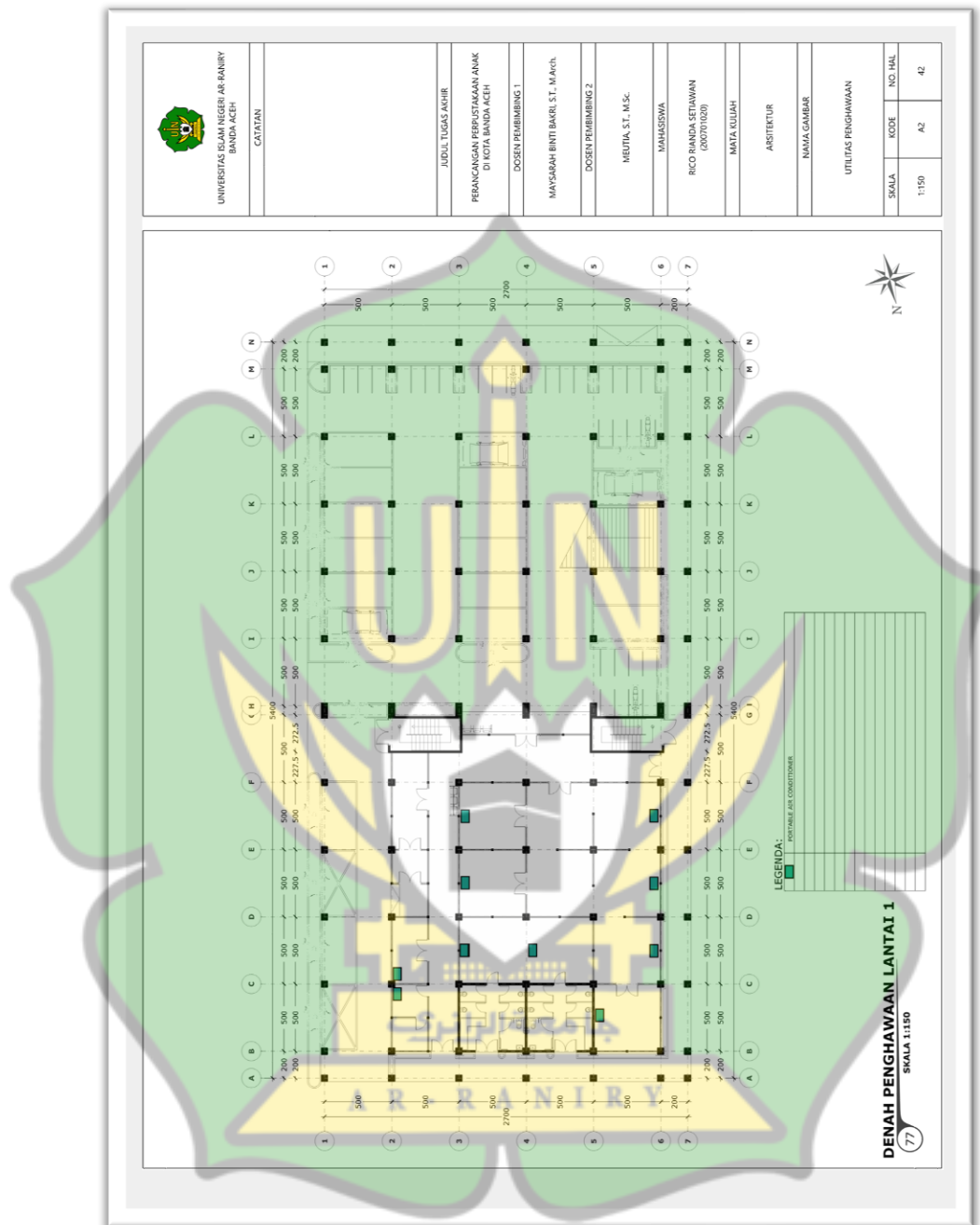


Gambar 6.40 Utilitas *Hydrant* dan *Sprinkler* Lantai 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

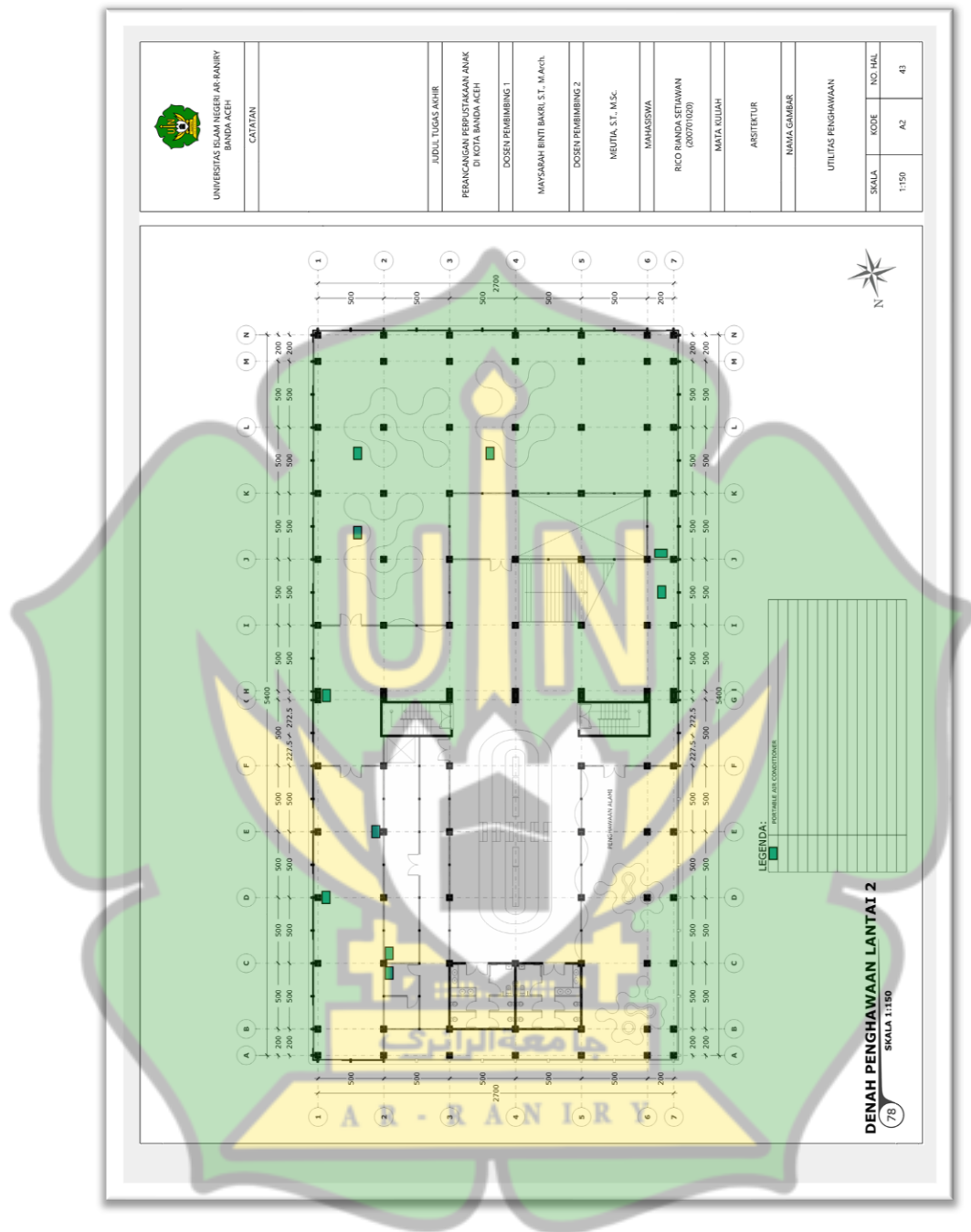


Gambar 6.41 Utilitas *Hydrant* dan *Sprinkler* Lantai 3
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

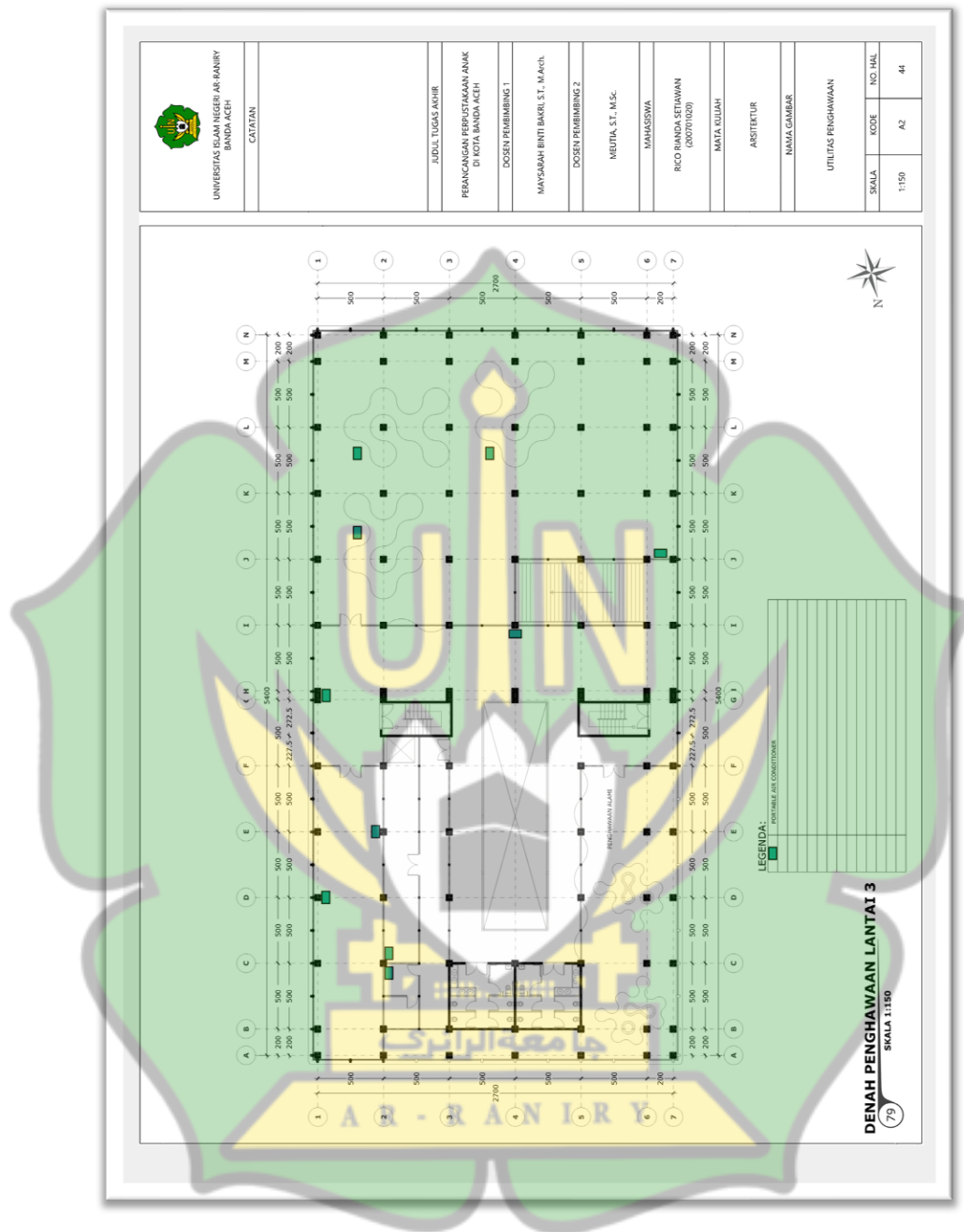
6.4.5 Utilitas Penghawaan



Gambar 6.42 Utilitas Penghawaan Lantai 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

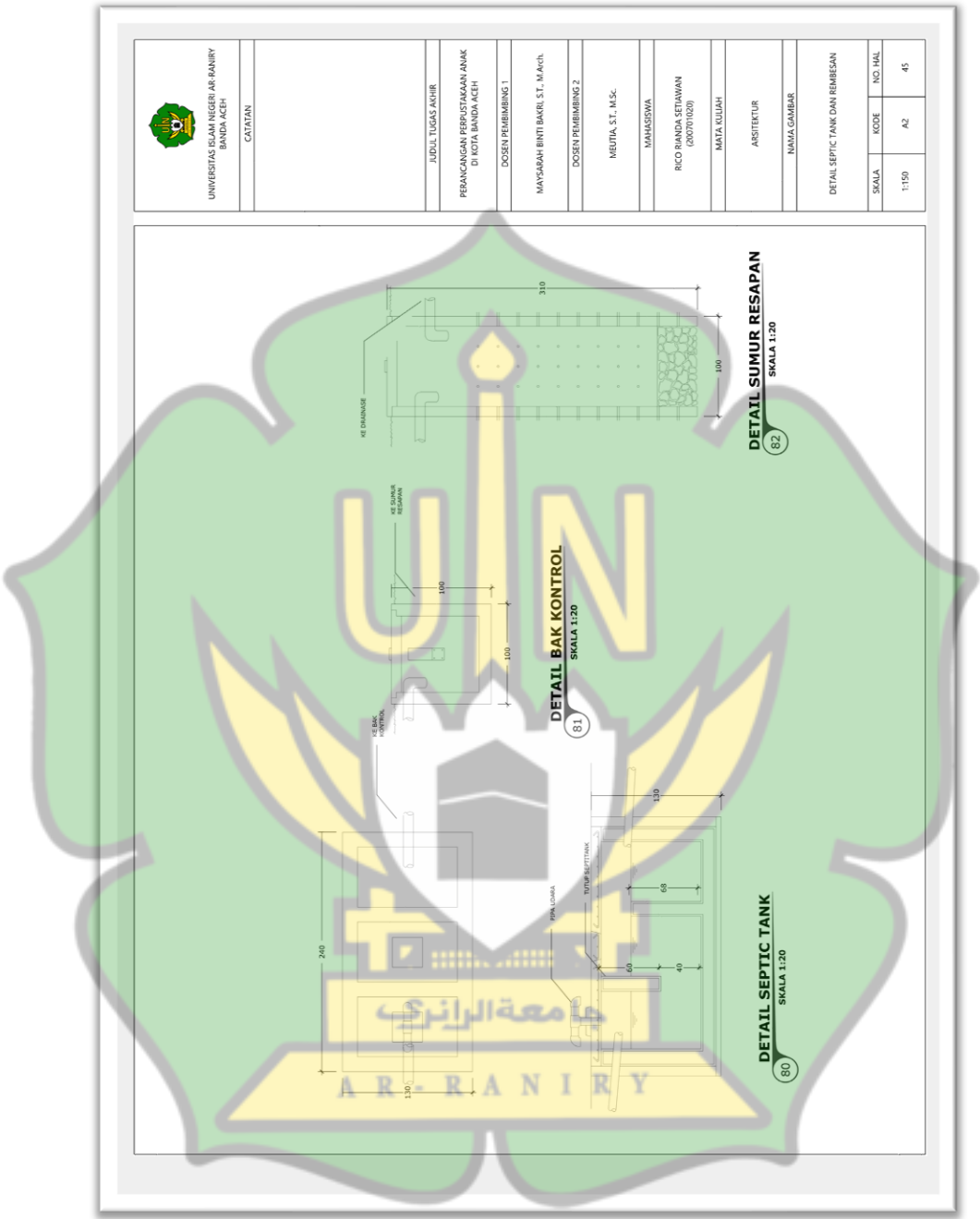


Gambar 6.43 Utilitas Penghawaan Lantai 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.44 Utilitas Penghawaan Lantai 3
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.4.6 Detail *Septic Tank* dan Rembesan



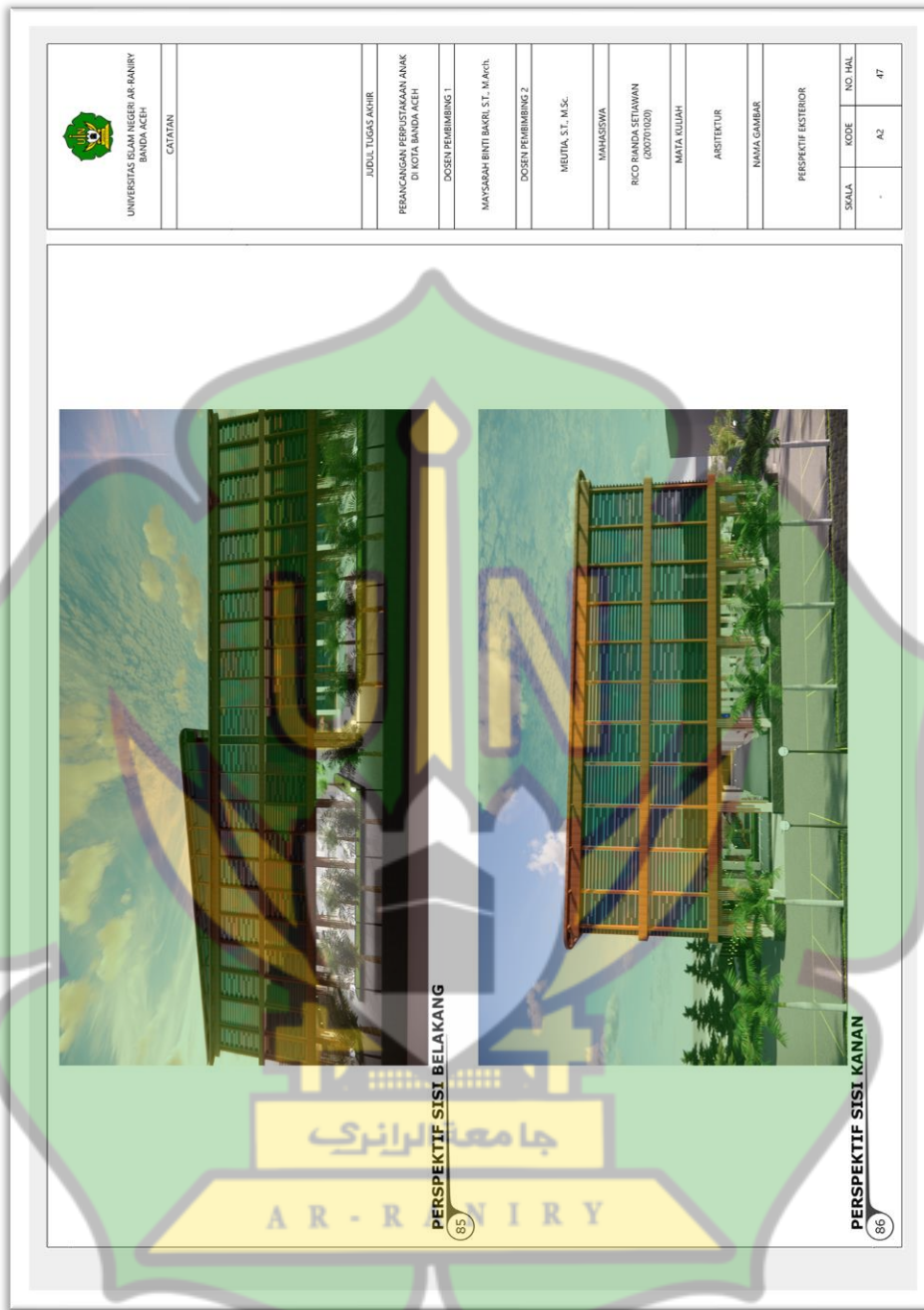
Gambar 6.45 Detail *Septic Tank* dan Detail Rembesan
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

6.5 Perspektif

6.5.1 Perspektif Eksterior



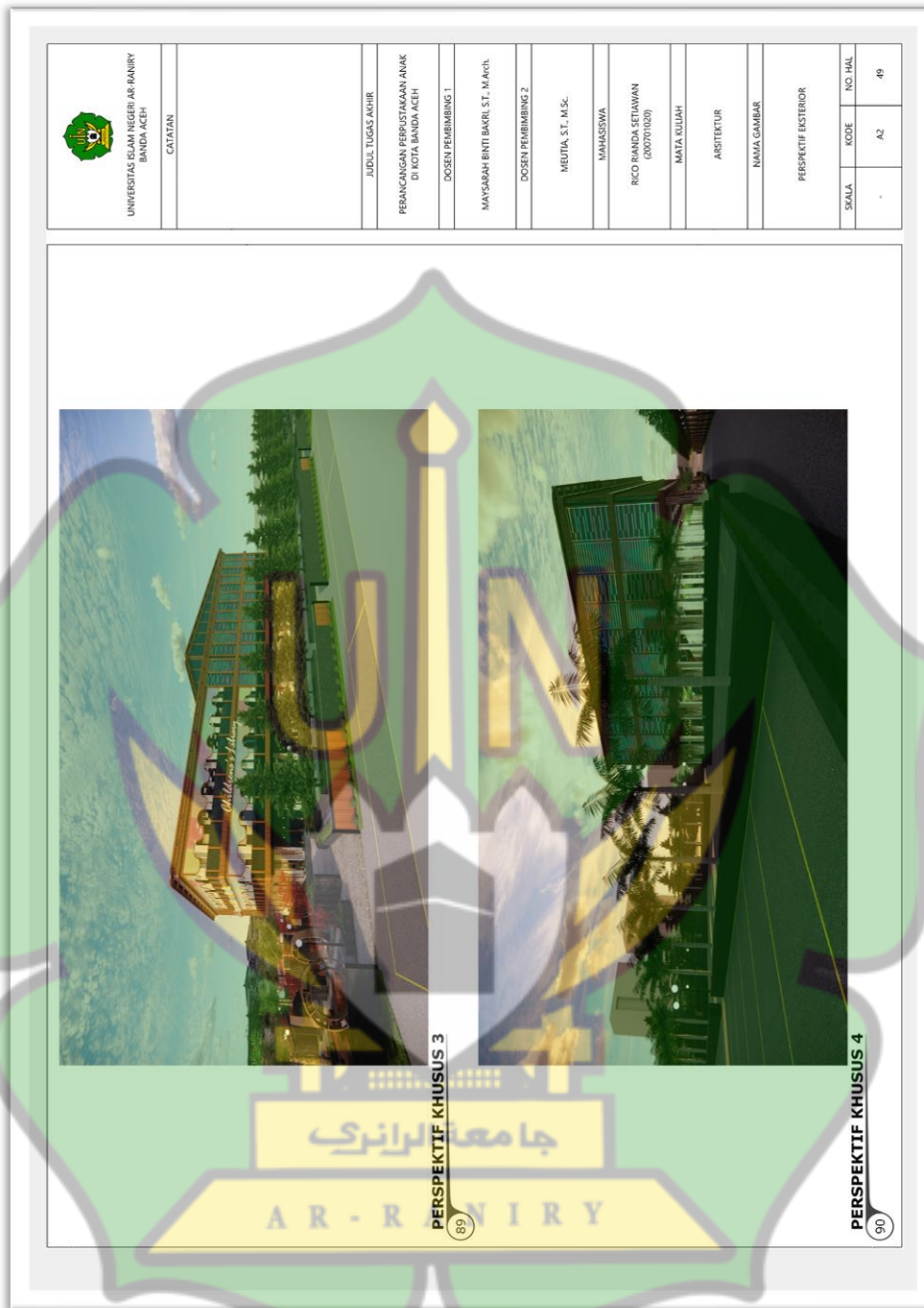
Gambar 6.46 Perspektif Sisi Depan dan Perspektif Sisi Kiri
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.47 Perspektif Sisi Belakang dan Perspektif Sisi Kanan
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.48 Perspektif Khusus 1 dan Perspektif Khusus 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH		
CATATAN		
JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN PERBESUKAN ANAK DI KOTA BANDA ACEH	
DOSEN PEMBIMBING 1		
MAYSARAH BINTI BAKRI, S.T., M. Arch.		
DOSEN PEMBIMBING 2		
NELUTIA, S.T., M.Sc.		
MAHASISWA		
RICO RIANDA SETIAWAN (200701020)		
MATA KULIAH		
ARISTEKTUR		
NAMA GAMBAR		
PERSPEKTIF EKSTERIOR		
SKALA	KODE	NO HAL
-	A2	49

Gambar 6.49 Perspektif Khusus 3 dan Perspektif Khusus 4
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.50 Perspektif Khusus 5 dan Perspektif Khusus 6
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

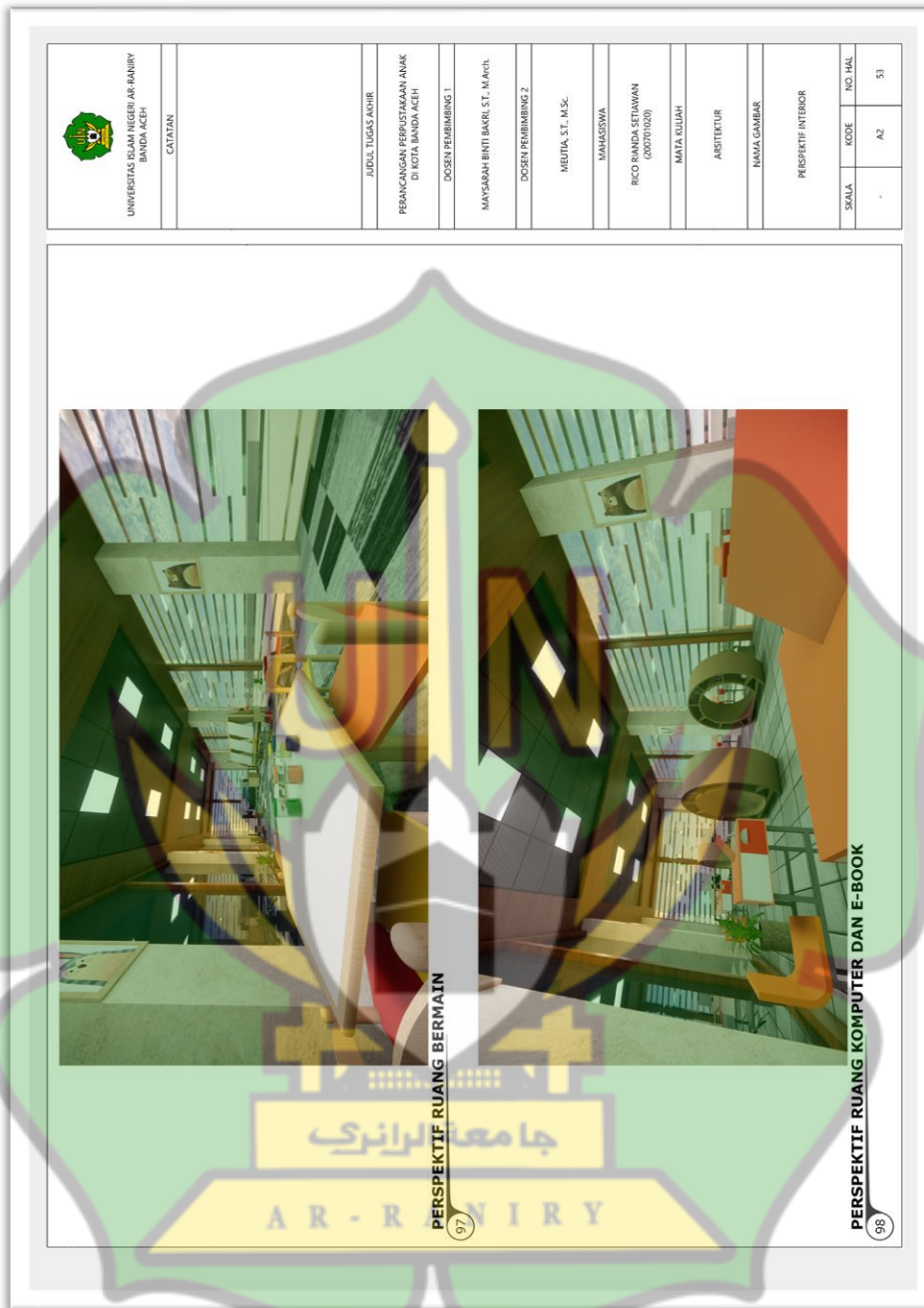


Gambar 6.51 Perspektif Khusus 7 dan Perspektif Khusus 8
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

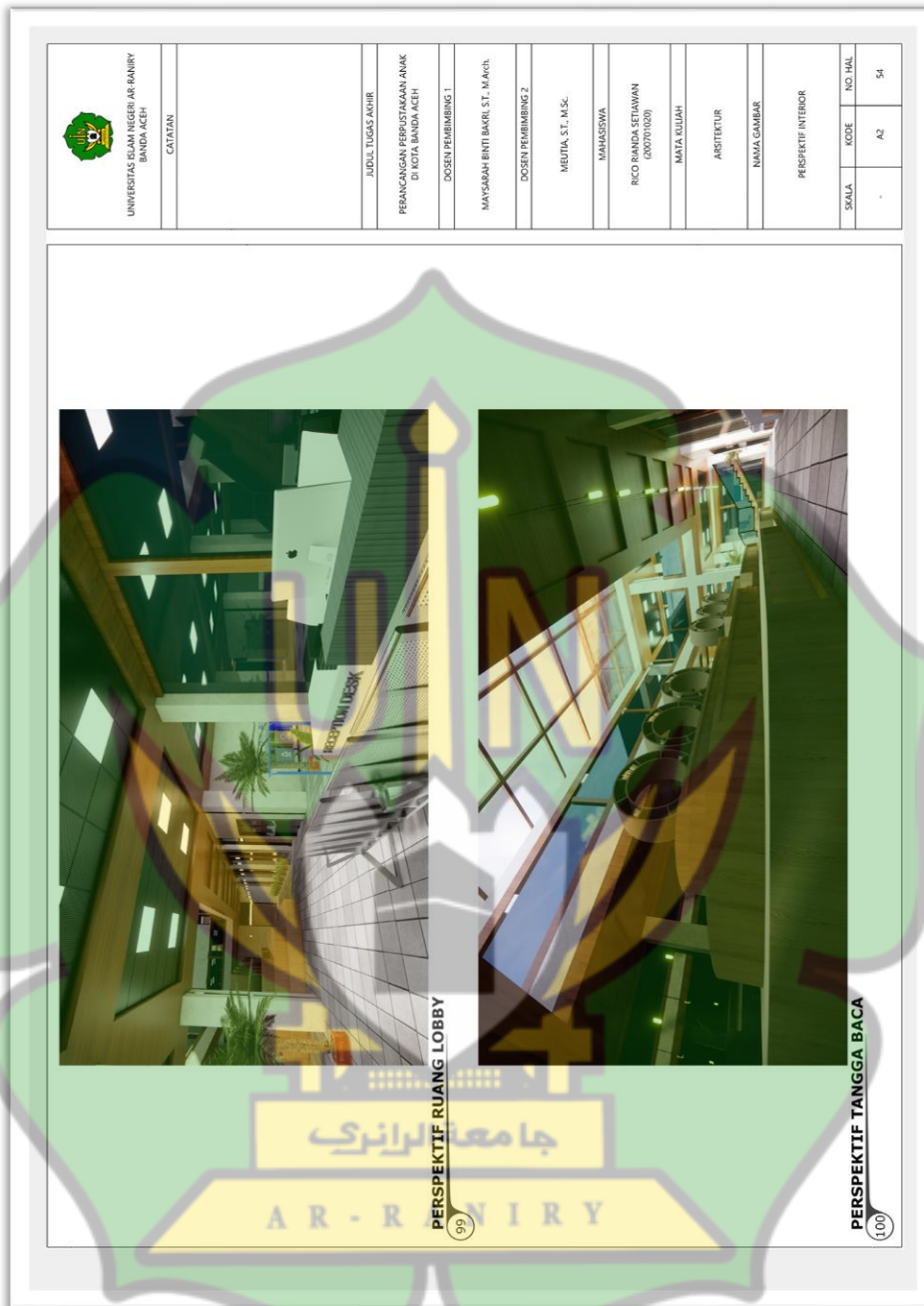
6.5.2 Perspektif Interior



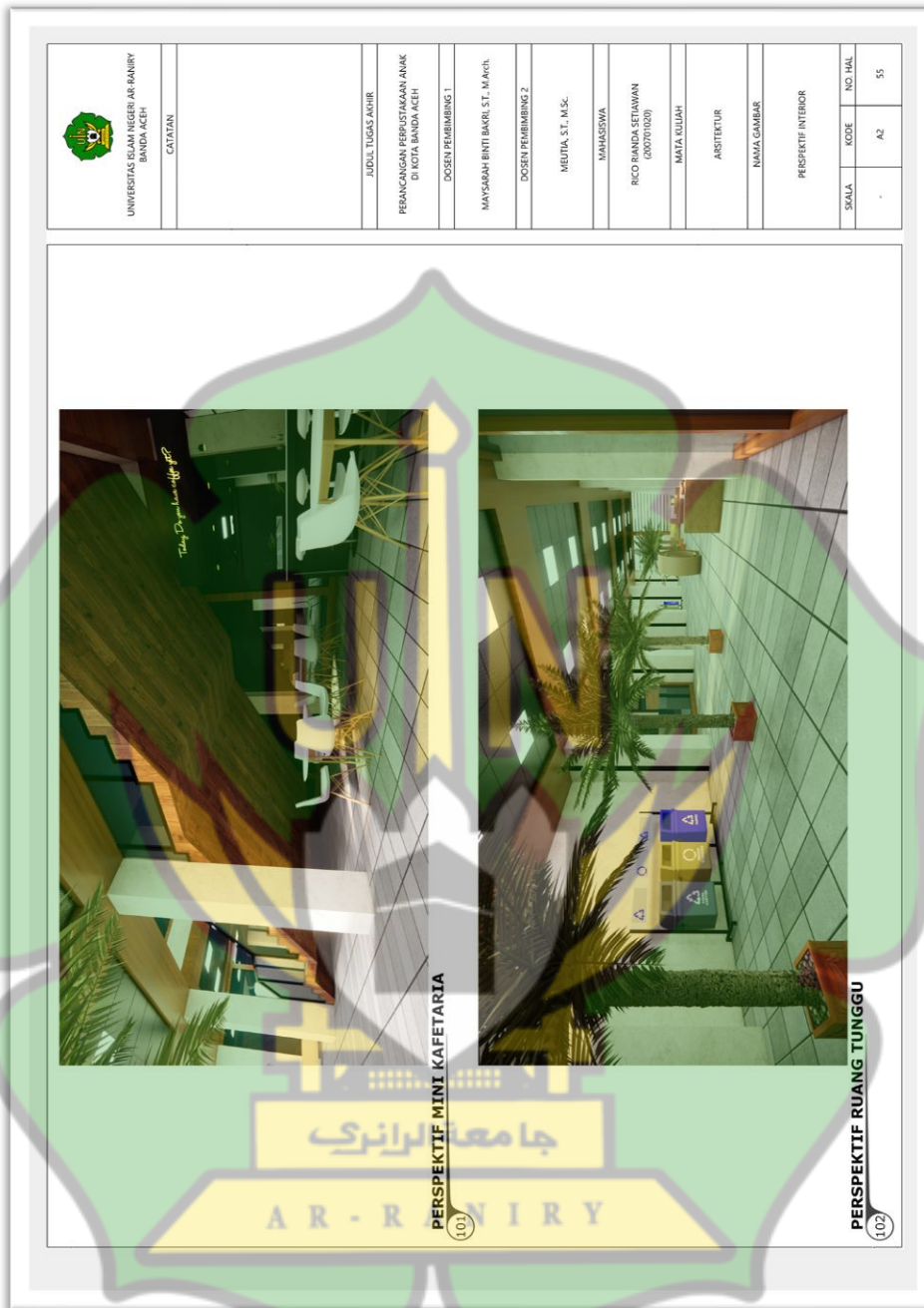
Gambar 6.52 Perspektif Ruang Baca *Indoor* dan Perspektif Ruang Baca *Outdoor*
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.53 Perspektif Ruang Bermain dan Perspektif Ruang Komputer dan *E-book*
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.54 Perspektif Ruang Lobby dan Perspektif Tangga Baca
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.55 Perspektif Mini Kafetaria dan Perspektif Ruang Tunggu
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.56 Perspektif Lorong Lantai 3 dan Perspektif Ruang Musala
(Sumber: Analisis Penulis, 2026)



Gambar 6.57 Perspektif Ruang Kerja *Staff*
 (Sumber: Analisis Penulis, 2026)

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Dhabi Children's Library. (n.d.). Visit Abu Dhabi. <https://visitabudhabi.ae/en/what-to-see/national-attractions/abu-dhabi-childrens-library>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh. (2021). Data jumlah anak usia 4-12 tahun di Aceh tahun 2021.
- Desmita. (2009). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Rosda.
- Early Childhood Education Journal*. (2018). *Interior design of early childhood education environments: A literature review*. *Early Childhood Education Journal*, 47, 43-51.
- Ernest, N. (1996). Data Arsitek Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Ernest, N. (2002). Data Arsitek Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Hacker, A. (2020, November 25). Architects.Architectmagazine.com. <https://www.architectmagazine.com/project-gallery/waunakee-intermediate-school>
- Ham, Samantha. (2011). "Researching the History of the Modern Interior". *Journal of Design History*, 24(3), 249–265. <https://doi.org/10.1093/jdh/epr028>
- Innauer-Matt Architekten. (n.d.). Am Engelbach Kindergarten, Lustenau. Floornature.com. <https://www.floornature.com/innauer-matt-architekten-am-engelbach-kindergarten-lustenau-16279/>
- LEGO House. (n.d.). About LEGO House. Legohouse.com. <https://legohouse.com/en-gb/explore/about-lego-house/>
- Library to grow electronic collection as public's reading habits change*. (2022, December 27). The Straits Times.

<https://www.straitstimes.com/singapore/new-two-storey-library-opens-at-bedok-govt-seeks-to-consult-public-on-digital-publication>

Louv, Richard. (2022). *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*.

Reza, Muhammad Rizky (2020). Perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh. UIN Ar-Raniry. Tersedia dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/15034/>

Mutia, Shinta (2022). Perancangan Perpustakaan Kota Langsa. UIN Ar-Raniry. Tersedia dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23079/>

Naibaho, T. I., & Hanafiah, U. I. M. (n.d.). Analisa Sirkulasi Ruang Gerak Pengguna Pada Area Baca di Perpustakaan Universitas Swasta. *Idealog Journal*.

Qanun Kota Banda Aceh Nomor 4 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh Tahun 2009- 2029.

Rasmussen, J.E. (2018). *Creating the Child-Friendly Library: Libraries Serving the Early Childhood Development Needs of Connecticut's Children, Ages Birth through Five*. *The Library Quarterly*, 88(1), 42-48. <https://doi.org/10.1086/694874>

Rezekina, P. (2023, September 14). Kunjungan di Perpustakaan Pustaka Wilayah Aceh Terus Meningkat. [Habaaceh.id](https://habaaceh.id).

Seuss, D. (1978). *I Can Read with My Eyes Shut!* New York: Random House Children's Books.

Suroso, A. (2020). Strategi Pengembangan Perpustakaan Ramah Anak. *Journal of Information & Library Studies*, 8(2), 211-224. <https://doi.org/10.24198/jkip.v8i2.26846>

Sutarno NS. (2006). *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Sagung Seto.

Sutarno NS. (2013). *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto.

The Glass House. (n.d.). *Explore the Glass House*. Theglasshouse.org.
<https://theglasshouse.org/explore/the-glass-house/overview/>

Tim PISA Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas. (2018). Kemahiran Membaca Anak Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 32(7).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.

