

**PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DI MEULABOH
ACEH BARAT
(PENDEKATAN ARSITEKTUR *CREATIVE CLASS*)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD RIZKY REZA
NIM. 160701141
Mahasiswa Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry**



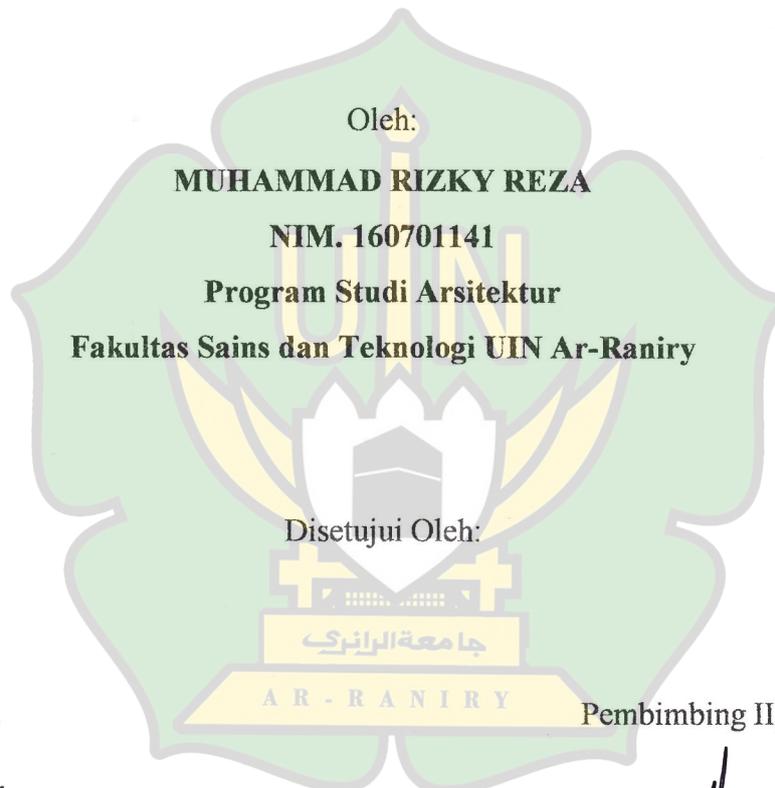
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR- RANIRY
BANDA ACEH
2020 M/1441H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DI MEULABOH, ACEH BARAT

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Arsitektur



Oleh:

MUHAMMAD RIZKY REZA

NIM. 160701141

Program Studi Arsitektur

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Muhammad Heru Arie Edytia, S.T.,M.Ars.
NIP. 19890328 201903 1008

Pembimbing II,

Atika Aditya, S.T.,M.UP.

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DI MEULABOH, ACEH BARAT

TUGAS AKHIR

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

Pada Hari/Tanggal: Kamis, 27 Agustus 2020

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,



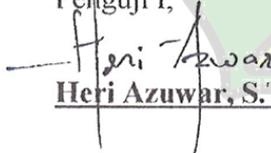
Muhammad Heru Arie Edytia, S.T.,M.Ars.
NIP. 19890328 201903 1008

Sekretaris,



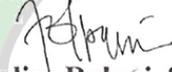
Atika Aditya, S.T.,M.UP.

Penguji I,



Heri Azuwar, S.T.M.T.

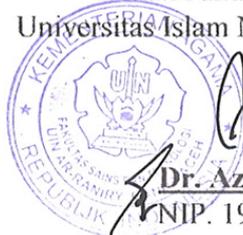
Penguji II,

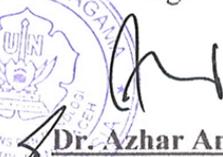


Marlisa Rahmi, S.T.M.Ars.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh




Dr. Azhar Amsal, M.Pd
NIP. 19680601 199503 1 004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizky Reza
NIM : 160701141
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Perancangan Perpustakaan Di Meulaboh, Aceh Barat

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi 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 atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab 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 UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 14 Oktober 2020



Yang Menyatakan

(Muhammad Rizky Reza)

ABSTRAK

Nama : Muhammad Rizky Reza
NIM : 160701141
Program Studi/ Fakultas : Arsitektur / Sains dan Teknologi (FST)
Judul : Perancangan Perpustakaan di Meulaboh, Aceh Barat
Tanggal sidang : 27 Agustus 2020
Pembimbing I : Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars.
Pembimbing II : Atika Aditya, S.T., M.UP.
Kata Kunci : Perpustakaan Umum, *Creative, Class*

Pendidikan adalah faktor penting dalam membentuk peradaban dan kemajuan dari sebuah kota. Jejak peradaban manusia pada beberapa zaman ditandai dengan kemampuan berfikir, kemampuan intelektual dalam menciptakan dan mengembangkan ide-ide serta inovasi baru. Oleh karena itu dalam proses pengembangannya dibutuhkan fasilitas yang mampu menwadahi pusat edukasi dan kreativitas masyarakat yaitu perpustakaan.

Kota Meulaboh, Aceh Barat merupakan daerah yang sangat membutuhkan sarana perpustakaan. Sebuah kota yang memiliki beberapa sekolah dan universitas, seperti Universitas Teuku Umar, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku di Rundeng, dan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa.

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

Kata Kunci: Perpustakaan Umum, *Creative, Class*

ABSTRACT

Education is an essential factor to create the civilization and the development of a city. The trace of human civilization in the past eras marked by capability of intellectual thinking to create and develop the ideas and the new innovations. Therefore, the development process requires a library as the facility which is adequate to provide the education center and a society's creativity.

Meulaboh city, West Aceh is an area that really needs the library. The city has several schools and colleges, like the University of Teuku Umar, STAIN at Rundeng and IPBB.

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

Keywords: *Public Library, Creative, Class*



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, selanjutnya salawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yang telah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang berilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DI MEULABOH, ACEH BARAT”** yang dilaksanakan guna melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1 pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan yang setinggi-tingginya dan dengan ketulusan hati yang sedalam-dalamnya kepada Ayahanda Helmi Rustam dan Ibunda Mursyidah yang selalu memberikan motivasi, nasehat, perhatian, kasih sayang, serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Bapak Rusydi, ST., M.Pd selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
2. Ibu Nurul Fakriah, S.T., M.Arch. selaku Koordinator Tugas Akhir,
3. Bapak Muhammad Heru Arie Edytia, ST.,M.Ars, dan Ibu Atika Aditya S.T.,M.UP selaku dosen pembimbing, penulis berterimakasih atas segala

ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini,

4. Bapak/Ibu dosen beserta para staff pada Pogram Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
5. Seluruh teman-teman Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terutama angkatan 2016 terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan waktunya sehingga pengerjaan laporan ini bisa sedikit lebih cepat.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga, hanya kepada Allah SWT penulis bermohon semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dan menjadi amal untuk tabungan di akhir nantinya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan laporan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 14 Oktober 2020

Penulis,



Muhammad Rizky Reza
NIM. 160701141

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR KEASLIAN LAPORAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Pendekatan Perancangan.....	3
1.5 Batasan Perancangan.....	3
1.6 Kerangka Berfikir.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	6
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan	6
2.1.1 Pengertian Perpustakaan	6
2.1.2 Fungsi Perpustakaan.....	7
2.1.3 Jenis Perpustakaan.....	8
2.2 Tinjauan Objek Perpustakaan	10
2.3 Tinjauan Objek Arsitektural.....	20
2.4 Alternatif Lokasi Perancangan.....	30
2.5 Studi Kelayakan Tapak	33
2.6 Studi Banding Objek Sejenis	39
BAB III ELABORASI TEMA.....	44
3.1 Pengertian Kreatif	44
3.2 Tingkatan Kreativitas	45
3.3 Teori Kreativitas.....	46
3.4 Elemen-Elemen Berpikir Kreatif	48
3.5 Metode Mengembangkan Kreativitas Dengan Teknik Brainstorming.....	49
3.6 Kehidupan Kreatif Orang-Orang Yang Kreatif.....	49
3.7 Definisi Dan Prinsip <i>Class (Learning)</i>	50
3.8 Definisi Persepsi (<i>Perception</i>)	50

3.9	Faktor Yang Terdapat Pada Persepsi (<i>Perception</i>)	51
3.10	Jenis Persepsi (<i>Perception</i>)	52
3.11	Teori Gestalt Terhadap Persepsi (<i>Perception</i>).....	53
3.12	Pendekatan Kreatif Pada Perpustakaan Fakultas Teknik Universitas Gajah Mada.....	53
3.13	Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Sekolah Kreatif di Surakarta	56
3.14	Psikologi Warna Terhadap Pengguna Perpustakaan.....	58
3.15	Interpretasi Tema	63
3.16	Studi Banding Tema Sejenis	66
	3.16.1 <i>School Of The Arts, Singapore</i>	66
	3.16.2 Konsep Desain.....	67
	3.16.3 <i>LASALLE College Of The Arts, Singapore</i>	70
	3.16.4 Konsep Desain.....	71
	3.16.5 Bandung Creative Center, Indonesia.....	74
BAB IV	ANALISIS	79
4.1	Kondisi Lingkungan.....	79
	4.1.1 Lokasi Perancangan.....	79
	4.1.2 Batasan Analisis Tapak	79
	4.1.3 Peraturan Pemerintah	81
4.2	Kondisi Eksisting Tapak	84
4.3	Analisis Tapak.....	87
	4.3.1 Analisis Klimatologi	87
	4.3.2 Analisis Kebisingan.....	91
	4.3.3 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian.....	94
	4.3.4 Analisis Vegetasi.....	96
	4.3.5 Analisis Kontur	97
	4.3.6 Analisis <i>View</i>	98
	4.3.7 Analisis Tanggap Bencana	99
4.4	Analisis Fungsional.....	100
	4.4.1 Analisis Fungsi	100
	4.4.2 Analisis Pengguna	101
	4.4.3 Hubungan antar ruang makro.....	110
	4.4.4 Hubungan antar ruang mikro.....	110
	4.4.5 Besaran Ruang.....	112
BAB V	KONSEP PERANCANGAN	125
5.1	Konsep Dasar	125
5.2	Rencana Tapak	127
	5.2.1 Zonasi dan Sifat Ruang	127
	5.2.2 Tata Letak.....	128
	5.2.3 Pencapaian.....	130
	5.2.4 Sirkulasi.....	131
5.3	Konsep Bangunan/Gubahan Massa.....	132

5.3.1	Konsep Bangunan	132
5.3.2	Gubahan Massa	133
5.4	Konsep Ruang Dalam	134
5.5	Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas	137
5.5.1	Konsep Struktur.....	137
5.5.2	Konsep Konstruksi	140
5.5.3	Konsep Utilitas	141
5.6	Konsep Lansekap	147
 BAB VI APLIKASI DESAIN.....		149
6.1	Layout Plan	149
6.2	Arsitektur	150
6.2.1	Denah Per Lantai	150
6.2.2	Denah Atap.....	152
6.2.3	Tampak Bangunan.....	153
6.2.4	Potongan Bangunan.....	154
6.2.5	Potongan Kawasan	155
6.2.6	Detail Fasade	156
6.2.7	Rencana Kusen dan Detail	157
6.2.8	Denah Plafond dan Detail	165
6.2.9	Rencana Pola Lantai dan Detail	167
6.2.10	Rencana Void, Tangga dan Detail.....	170
6.2.11	Rencana Ramp, Lift dan Detail	172
6.2.12	Detail Arsitektur	174
6.3	Struktur.....	176
6.3.1	Denah Pondasi dan Detail	176
6.3.2	Denah Sloof, Balok dan Kolom	178
6.3.3	Denah Ring Balok	182
6.3.4	Denah Plat Lantai dan Detail	183
6.3.5	Rencana Atap	186
6.3.6	Tabel Penulangan All	187
6.4	Mekanikal, Elektrikal, dan Plumbing.....	188
6.4.1	Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar dan Stop Kontak.....	188
6.4.2	Rencana Instalasi Air Bersih	191
6.4.3	Rencana Air Kotor, Hujan dan Kotoran.....	194
6.4.4	Rencana Penghawaan	196
6.5	3D Perspektif Eksterior	198
6.5.1	View Depan.....	198
6.5.2	View Samping	198
6.5.3	View Belakang	199
6.5.4	3D Khusus	199
6.6	3D Perspektif Interior.....	200
6.6.1	View Ruang Andalan	200
6.7	Banner	204



DAFTAR GAMBAR

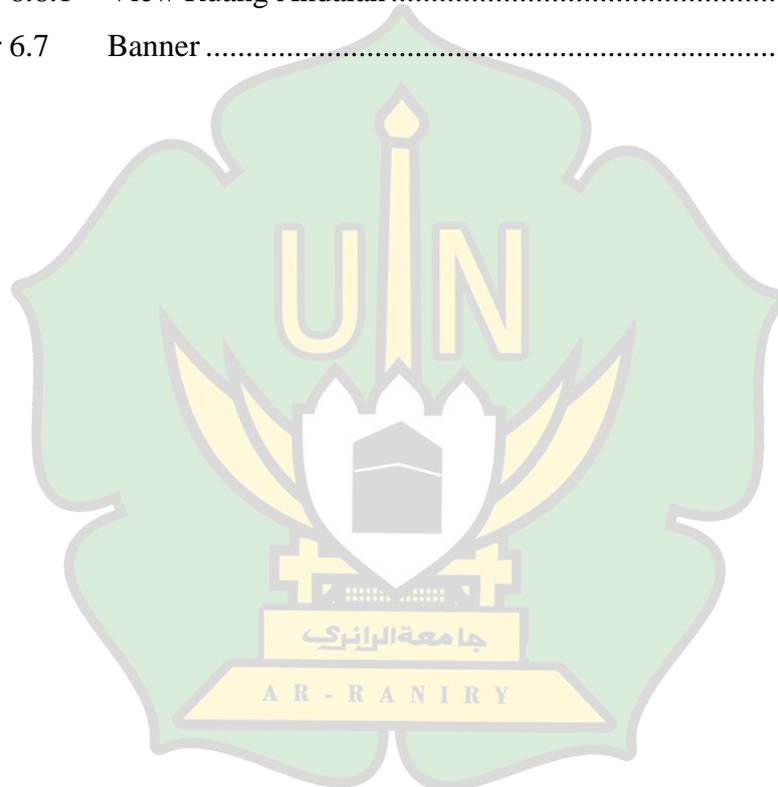
Gambar 2.1	Skema Tata Ruang Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota....	21
Gambar 2.2	Pengaturan Meja Untuk Ruang Perpustakaan	21
Gambar 2.3	Ukuran Standar Kursi dan Meja Ruang Perpustakaan.....	22
Gambar 2.4	Ukuran Standar Orang Membaca Buku	22
Gambar 2.5	Ukuran Standar Jarak <i>Furniture</i> dengan Meja Baca.....	23
Gambar 2.6	Ukuran Standar Ruang Baca Perpustakaan.....	23
Gambar 2.7	Ukuran Standar Ruang Baca dan <i>Furniture</i> Perpustakaan	24
Gambar 2.8	Ukuran Standar Meja dan Kursi Baca.....	24
Gambar 2.9	Model Meja Baca Tampak Depan.....	25
Gambar 2.10	Model Meja Baca	25
Gambar 2.11	Model Meja Baca	26
Gambar 3.1	Tampilan LibX	56
Gambar 3.2	Kotak Pencarian Cepat Versi <i>Mobile</i> Pada Laman Web Perpustakaan	56
Gambar 3.3	Pergerakan Anak yang Mempengaruhi Pengolahan Zona Kegiatan	57
Gambar 3.4	Massa Sekolah Kreatif	58
Gambar 3.5	Skema Psikologi Warna	59
Gambar 3.6	Skema Penyusunan Fungsi Dengan Ruangan Yang Lebih Fleksibel	64
Gambar 3.7	Lokasi <i>School of The Arts, Singapore</i>	66
Gambar 3.8	Interior <i>School of The Arts, Singapore</i>	67
Gambar 3.9	<i>School of The Arts, Singapore</i>	69
Gambar 3.10	<i>School of The Arts, Singapore</i>	69
Gambar 3.11	Lokasi <i>LASALLE College of the Arts, Singapore</i>	70
Gambar 3.12	Bangunan <i>LASALLE College of the Arts, Singapore</i>	71
Gambar 3.13	Bangunan <i>LASALLE College of the Arts, Singapore</i>	72
Gambar 3.14	Panel Kaca Tempat Ekspresi dan Inspirasi <i>LASALLE</i> <i>College of the Arts, Singapore</i>	73
Gambar 3.15	Pusat Interaksi di <i>LASALLE College of the Arts, Singapore</i> .	73

Gambar 3.16	Sketsa <i>LASALLE College of the Arts, Singapore</i>	73
Gambar 3.17	Lokasi Bandung Creative Center, Indonesia.....	74
Gambar 3.18	Bangunan Bandung Creative Center, Indonesia	75
Gambar 3.19	Proses Konstruksi Bandung Creative Center, Indonesia.....	76
Gambar 3.20	Interior Bandung Creative Center, Indonesia.....	76
Gambar 3.21	Interior Bandung Creative Center, Indonesia.....	77
Gambar 3.22	Interior Bandung Creative Center, Indonesia.....	77
Gambar 4.1	Peta Lokasi Perancangan.....	79
Gambar 4.2	Peta Kota Meulaboh, Aceh Barat.....	79
Gambar 4.3	Skema Batasan Tapak	80
Gambar 4.4	Grafik curah hujan yang tercatat pada Stasiun Meteorologi Dan Geofisika Cut Nyak Dhien Tahun 2018	89
Gambar 4.5	Situasi Kondisi Kebisingan Tapak.....	91
Gambar 4.6	Tingkat Kebisingan pada Tapak.....	92
Gambar 4.7	Peletakan Zonasi Tanggap Kebisingan	93
Gambar 4.8	Ilustrasi <i>Secondary Skin</i>	93
Gambar 4.9	Akses dan Pencapaian ke Lokasi	94
Gambar 4.10	Akses dan Pencapaian ke Lokasi	95
Gambar 4.11	Eksisting Vegetasi pada Tapak	96
Gambar 4.12	Eksisting Kontur pada Tapak	97
Gambar 4.13	Potongan Kontur pada Tapak.....	97
Gambar 4.14	Eksisting View pada Tapak.....	98
Gambar 4.15	Ilustrasi Struktur Pondasi Tahan Gempa	99
Gambar 4.16	Ilustrasi Denah Tanggap Gempa Bumi	100
Gambar 4.17	Jalur Evakuasi Bencana Tsunami dan Gempa Bumi	100
Gambar 4.18	Skematik Hubungan Ruang Makro.....	110
Gambar 4.19	Skematik Hubungan Ruang Pelayanan Utama	110
Gambar 4.20	Skematik Hubungan Ruang Pengelolaan Perpustakaan.....	111
Gambar 4.21	Skematik Hubungan Ruang Penunjang Perpustakaan	111
Gambar 4.22	Skematik Hubungan Ruang Servis Perpustakaan	111
Gambar 5.1	Alur Program.....	127

Gambar 5.2	Zonasi Ruangan.....	128
Gambar 5.3	Volume Bangunan Menghadap Selatan-Utara.....	128
Gambar 5.4	Batasan Luas Lahan	129
Gambar 5.5	Sirkulasi dan Peletakan Bangunan.....	129
Gambar 5.6	Program Ruang Makro.....	130
Gambar 5.7	Program Ruang Mikro	130
Gambar 5.8	Akses dan Pencapaian ke Lokasi	130
Gambar 5.9	Sirkulasi Pengunjung dan Servis Makro.....	131
Gambar 5.10	Sirkulasi Kendaraan	131
Gambar 5.11	Sirkulasi Pengguna.....	132
Gambar 5.12	Diagram Sirkulasi Bangunan	132
Gambar 5.13	Gubahan Massa	133
Gambar 5.14	Ilustrasi Ruang Diskusi dan Bersantai	134
Gambar 5.15	Ilustrasi <i>Stage Performance</i>	134
Gambar 5.16	Ilustrasi <i>Exhibition Galery</i>	135
Gambar 5.17	Ilustrasi <i>Exhibition Galery</i>	135
Gambar 5.18	Ramp Sebagai Rak Buku	136
Gambar 5.19	Ruang Baca dengan Pencahayaan Alami.....	136
Gambar 5.20	Ruang Baca Anak dengan Wahana Permainan.....	136
Gambar 5.21	Ruang Baca Anak dengan Wahana Permainan.....	137
Gambar 5.22	Ilustrasi Pondasi Tanggap Gempa.....	138
Gambar 5.23	Ilustrasi Penggunaan Struktur <i>Rigid Frame</i>	139
Gambar 5.24	Ilustrasi Desain Kolom Tanggap Gempa	139
Gambar 5.25	Ilustrasi Denah Tanggap Gempa.....	140
Gambar 5.26	Skematik air bersih pada bangunan.....	141
Gambar 5.27	Skematik Instalasi Pembuangan Air Kotor	142
Gambar 5.28	Skematik Instalasi Listrik.....	143
Gambar 5.29	Skematik Instalasi Listrik.....	143
Gambar 5.30	Skematik Instalasi <i>Fire Detector</i>	144
Gambar 5.31	Skematik Instalasi <i>Sprinkler</i>	145
Gambar 5.32	Skematik <i>Fire Hydrant</i>	145

Gambar 5.33	Skematik Instalasi <i>Fire Escape</i>	146
Gambar 5.34	Skematik Instalasi Sampah	147
Gambar 5.35	Ilustrasi Outdoor Stage.....	147
Gambar 5.36	Ilustrasi Taman Bermain	147
Gambar 5.37	Ilustrasi <i>Sculpture</i>	148
Gambar 6.1	Layout Plan	149
Gambar 6.2	Arsitektur	150
Gambar 6.2.1	Denah Per Lantai.....	150
Gambar 6.2.2	Denah Atap.....	152
Gambar 6.2.3	Tampak Bangunan	153
Gambar 6.2.4	Potongan Bangunan	154
Gambar 6.2.5	Potongan Kawasan	155
Gambar 6.2.6	Detail Fasade.....	156
Gambar 6.2.7	Rencana Kusen dan Detail	157
Gambar 6.2.8	Denah Plafond dan Detail	165
Gambar 6.2.9	Rencana Pola Lantai dan Detail	167
Gambar 6.2.10	Rencana Void, Tangga dan Detail	170
Gambar 6.2.11	Rencana Ramp, Lift dan Detail.....	172
Gambar 6.2.12	Detail Arsitektur.....	174
Gambar 6.3	Struktur.....	176
Gambar 6.3.1	Denah Pondasi dan Detail	176
Gambar 6.3.2	Denah, Sloof, Balok, dan Kolom	178
Gambar 6.3.3	Denah Ring Balok	182
Gambar 6.3.4	Denah Plat Lantai dan Detail	183
Gambar 6.3.5	Rencana Atap	186
Gambar 6.3.6	Tabel Penulangan All.....	187
Gambar 6.4	Mekanikal, Elektrikal, dan Plumbing.....	188
Gambar 6.4.1	Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar, dan Stop Kontak	188
Gambar 6.4.2	Rencana Instalasi Air Bersih.....	191
Gambar 6.4.3	Rencana Air Kotor, Hujan dan Kotoran.....	194
Gambar 6.4.4	Rencana Penghawaan.....	196

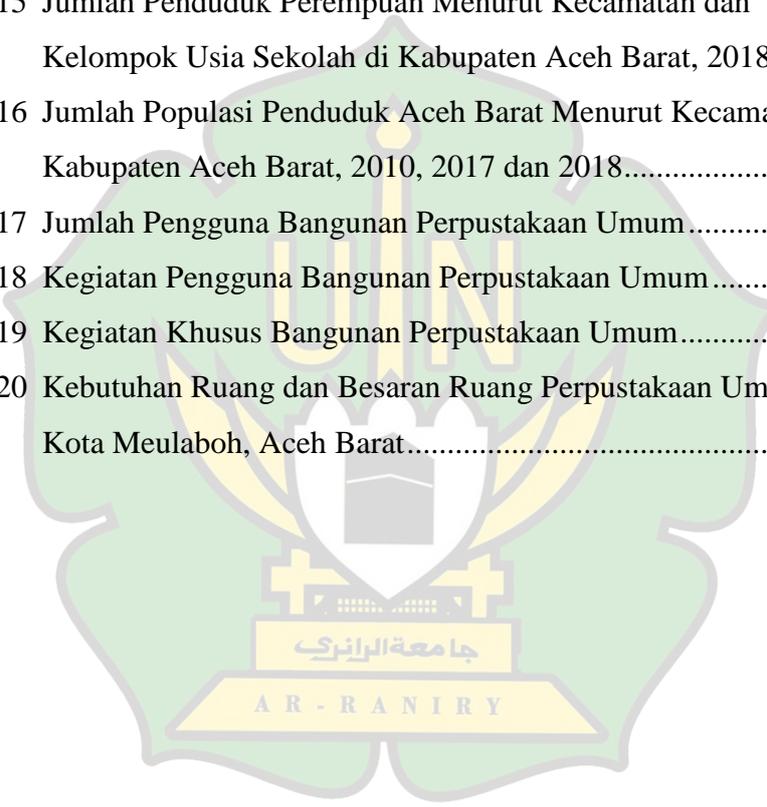
Gambar 6.5	3D Perspektif Eksterior	198
Gambar 6.5.1	View Depan.....	198
Gambar 6.5.2	View Samping.....	198
Gambar 6.5.3	View Belakang.....	199
Gambar 6.5.4	3D Khusus.....	199
Gambar 6.6	3D Perspektif Interior.....	200
Gambar 6.6.1	View Ruang Andalan.....	200
Gambar 6.7	Banner	204



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis Perpustakaan.....	10
Tabel 2.2	Jumlah Kegiatan Pemustaka Pelajar dan Mahasiswa Pada Dinas Arsip dan Perpustakaan.....	12
Tabel 2.3	Jumlah Kegiatan Pemustaka PNS dan Sastra Pada Dinas Arsip dan Perpustakaan.....	13
Tabel 2.4	Standar Layanan Minimal Perpustakaan Kabupaten	16
Tabel 2.5	Standar Layanan Minimal Perpustakaan Kabupaten	18
Tabel 2.6	Standar Layanan Minimal Perpustakaan Kabupaten	20
Tabel 2.7	Alternatif Lokasi Perancangan	32
Tabel 2.8	Alternatif Lokasi Perancangan 1	34
Tabel 2.9	Alternatif Lokasi Perancangan 2	36
Tabel 2.10	Alternatif Lokasi Perancangan 3	38
Tabel 2.11	Studi banding objek sejenis.....	42
Tabel 3.1	Sektor-sektor yang terbagi pada <i>LASALLE College of The Arts, Singapore</i>	74
Tabel 4.1	Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kota	82
Tabel 4.2	Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kota	83
Tabel 4.3	Kondisi Hidrologi.....	84
Tabel 4.4	Kondisi Kontur.....	85
Tabel 4.5	Kondisi Vegetasi	86
Tabel 4.6	Kondisi Utilitas	87
Tabel 4.7	Prasarana Penunjang	87
Tabel 4.8	Kondisi Sosial dan Budaya	87
Tabel 4.9	Rata-rata suhu udara dan kelembaban udara yang tercatat pada Stasiun Meteorologi dan Geofisika Cut Nyak Dhien Tahun 2018.....	88
Tabel 4.10	Rata-Rata Tekanan Udara, Kecepatan Angin dan Penyinaran Matahari. Tercatat pada Stasiun Meteorologi dan Geofisika Cut Nyak Dhien Tahun 2018	89
Tabel 4.11	Curah Hujan yang tercatat pada Stasiun Meteorologi dan	

Geofisika Cut Nyak Dhien tahun 2018	90
Tabel 4.12 Data Jumlah Mahasiswa dan Dosen Universitas Teuku Umar 2018.....	102
Tabel 4.13 Data Jumlah Mahasiswa dan Dosen STAIN Meulaboh 2018.....	102
Tabel 4.14 Jumlah Penduduk Laki-Laki Menurut Kecamatan dan Kelompok Usia Sekolah di Kabupaten Aceh Barat, 2018	103
Tabel 4.15 Jumlah Penduduk Perempuan Menurut Kecamatan dan Kelompok Usia Sekolah di Kabupaten Aceh Barat, 2018	104
Tabel 4.16 Jumlah Populasi Penduduk Aceh Barat Menurut Kecamatan di Kabupaten Aceh Barat, 2010, 2017 dan 2018.....	105
Tabel 4.17 Jumlah Pengguna Bangunan Perpustakaan Umum.....	106
Tabel 4.18 Kegiatan Pengguna Bangunan Perpustakaan Umum.....	108
Tabel 4.19 Kegiatan Khusus Bangunan Perpustakaan Umum.....	109
Tabel 4.20 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang Perpustakaan Umum Kota Meulaboh, Aceh Barat.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah pertanda peradaban dalam membentuk karakter dari sebuah kota. Jejak peradaban manusia pada beberapa zaman ditandai dengan kemampuan berfikir, kemampuan intelektual dalam menciptakan dan mengembangkan ide-ide serta inovasi baru. Memfasilitasi jejak peradaban yang baik dibutuhkan sarana yaitu, perpustakaan untuk menunjang kemampuan edukasi dan kreativitas dari generasi pada zaman ini.

Kota Meulaboh, Aceh Barat merupakan daerah yang sangat membutuhkan sarana perpustakaan. Sebuah kota yang memiliki beberapa sekolah dan universitas, seperti Universitas Teuku Umar, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku di Rundeng, dan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa.

Akhir-akhir ini peran masyarakat untuk meningkatkan minat membaca sudah mulai hadir di Meulaboh dengan berbagai pendekatan salah satunya pojok baca di beberapa cafe/warung kopi. Pojok baca ini bekerjasama dengan pihak Dinas Arsip dan Perpustakaan.¹ Program ini disambut baik oleh beberapa kelompok masyarakat, meskipun positif tetapi tetap ada pihak masyarakat yang belum terlalu antusias dengan program ini. Hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa Universitas Teuku Umar menyatakan bahwa masyarakat masih belum terlalu peduli dengan membaca karena dianggap terlalu formal dengan sistem, meski begitu perpustakaan diharapkan dapat menciptakan inovasi baru sesuai dengan karakter masyarakat kota Meulaboh yang suka dengan hal-hal yang baru dilihat. Membaca dengan minum kopi bisa menjadi alternatif perancangan karena kota Meulaboh merupakan penggagas kopi khop/kopi tubruk.

¹ Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa Universitas Teuku Umar sebanyak 5 orang.

Menurut data dari BPS (Badan Pusat Statistik) Aceh Barat menyatakan bahwa pengunjung yang datang ke Dinas Arsip dan Perpustakaan pada tahun 2018 untuk pelajar berjumlah 7.998 dari jumlah penduduk 99.583 jiwa yang ada di Aceh Barat.² Data-data ini mengindikasikan bahwa masih banyak masyarakat yang belum terlalu peduli dengan membaca dan ini menunjukkan bahwa ada hal yang kurang menarik sehingga masyarakat masih belum sepenuh hati untuk meningkatkan keinginan membacanya.

Perpustakaan diharapkan dapat menciptakan wadah-wadah yang mendukung pengembangan program edukasi dan kreativitas, sehingga perpustakaan tidak hanya soal membaca tetapi ada proses *learning* melalui bentuk yang lain. Membuat ide-ide atau gagasan baru dengan sistem yang lebih kompatibel dan sesuai dengan karakter masyarakat. Tujuan akhirnya adalah perpustakaan dapat menjadi pusat rekreatif dan menjadi gaya hidup, dibutuhkan oleh seluruh masyarakat tanpa memandang status sosialnya.

Berdasarkan problema yang terjadi, sangat meyakinkan bahwa perpustakaan harus dibangun di Meulaboh, Aceh Barat. Pasti ada proses panjang yang harus dilewati, membentuk karakter baru bagi masyarakat melalui gemar ke perpustakaan akan menjadi sebuah tantangan. Semua pihak harus saling berkorelasi dan bersinergi untuk membangun sebuah peradaban edukasi yang mumpuni, oleh karena itu pendekatan pada perancangan perpustakaan di Meulaboh, Aceh Barat adalah pendekatan Arsitektur *Creative Class*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana merumuskan konsep perencanaan perpustakaan dengan pendekatan arsitektur *Creative Class*?
2. Bagaimana menciptakan wadah perpustakaan yang dibutuhkan di kota Meulaboh?
3. Bagaimana mengaplikasikan minat baca dengan kemasan yang baru sesuai dengan karakter masyarakat di kota Meulaboh?

² Data dari Badan Pusat Statistik Aceh Barat tahun 2019

1.3 Tujuan Perancangan

1. Merumuskan konsep perencanaan perpustakaan sesuai dengan pendekatan Arsitektur *Creative Class*.
2. Menciptakan wadah perpustakaan sebagai pusat edukasi dan informasi bagi masyarakat di wilayah kota meulaboh.
3. Mengaplikasikan ide-ide baru sehingga minat baca masyarakat terutama generasi muda di era globalisasi akan meningkat.

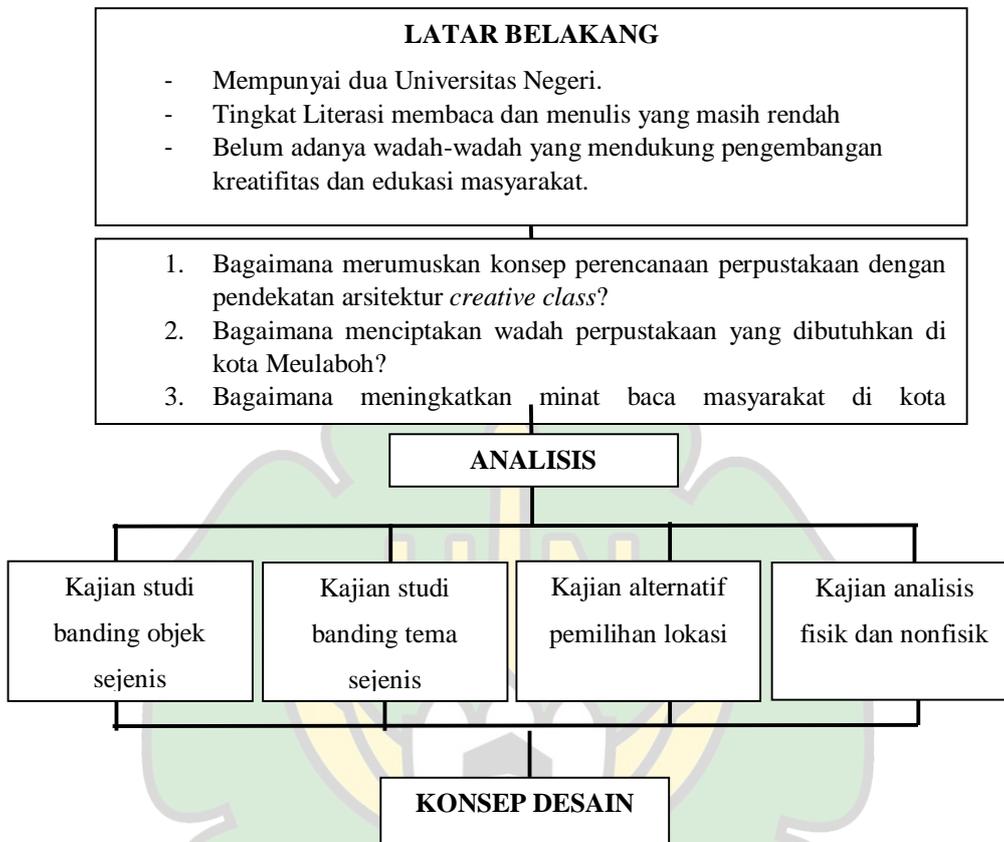
1.4 Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang dirancang pada perpustakaan umum di kota Meulaboh yaitu Arsitektur *Creative Class*. Pendekatan ini dimaksudkan untuk memwadhahi fasilitas dan sarana perpustakaan yang tidak hanya sebuah ruangan baca tetapi mencoba untuk menciptakan ruang-ruang kreatif yang hadir diperpustakaan. Ruang-ruang kreatif ini akan menjadi minat baca yang lain dengan nuansa yang berbeda. Perpustakaan ini pada akhirnya mencoba memwadhahi masyarakat dengan segala aspek permasalahannya. Ditengah kemajuan teknologi tentunya perpustakaan ini harus mampu menjadi pusat informasi (*information center*) dan penggerak edukasi masyarakat.

1.5 Batasan Perancangan

1. Peraturan pemerintah dan daerah setempat.
2. Batasan tema adalah Arsitektur *Creative Class*.
3. Penerapan arsitektur pada perpustakaan untuk semua kalangan masyarakat.

1.6 Kerangka Berfikir



1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I : Pendahuluan

Meliputi: latar belakang perancangan, maksud dan tujuan perancangan, identifikasi masalah, pendekatan perancangan, batasan perancangan, kerangka pikir, sistematika pembahasan.

BAB II : Deskripsi Objek Rancangan

Meliputi: deskripsi tentang kajian umum objek perancangan; memuat studi literatur mengenai objek rancangan, tinjauan khusus; terdiri dari minimal 3 alternatif *site* perancangan yang terdiri dari lokasi, luas lahan, dan potensi, serta pemilihan terhadap alternatif tapak dan studi banding perancangan sejenis: terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan fungsi yang sama.

BAB III : Elaborasi Tema

Meliputi: pengertian tema, interpretasi tema, studi banding tema sejenis;

terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan tema yang jelas.

BAB IV : Analisa

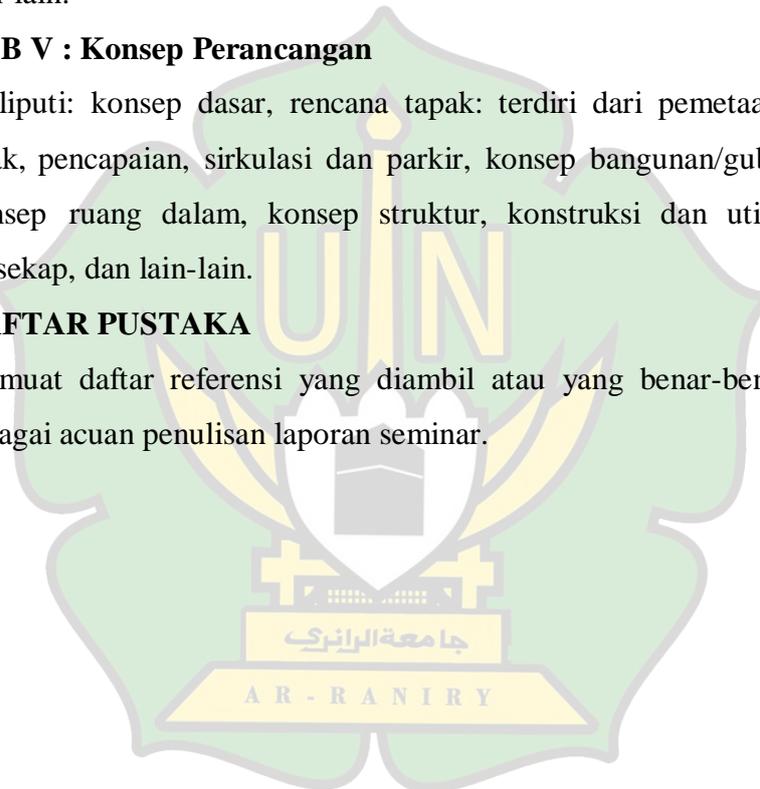
Meliputi: analisa kondisi lingkungan; terdiri dari lokasi, kondisi dan potensi lahan, prasarana, karakter lingkungan, analisa tapak, analisa fungsional: terdiri dari jumlah pemakai, organisasi ruang, besaran ruang, dan persyaratan teknis lainnya, analisa struktur, konstruksi dan utilitas, dan lain-lain.

BAB V : Konsep Perancangan

Meliputi: konsep dasar, rencana tapak: terdiri dari pemetaan lahan, tata letak, pencapaian, sirkulasi dan parkir, konsep bangunan/gubahan massa, konsep ruang dalam, konsep struktur, konstruksi dan utilitas, konsep lansekap, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat daftar referensi yang diambil atau yang benar-benar digunakan sebagai acuan penulisan laporan seminar.



BAB II

DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan

2.1.1 Pengertian Perpustakaan

Secara etimologis perpustakaan berasal dari kata pustaka menurut data dari Kamus Umum Bahasa Indonesia pustaka memiliki arti kitab atau buku. Menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990:112) pustaka adalah kumpulan buku yang tersimpan disuatu tempat tertentu milik suatu instansi tertentu. Perpustakaan berdasarkan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya.

Perpustakaan adalah sebuah wadah yang diperuntukan kepada masyarakat (pemustaka) untuk dapat mengakses buku, majalah, dan data-data yang berkaitan dengan informasi, pengetahuan, dan hal-hal yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan literasi membaca dan menulis. Perpustakaan secara umum dikenal sebagai sebuah ruang koleksi besar yang dibiayai dan dioperasikan oleh sebuah lembaga, institusi, dan dimanfaatkan oleh masyarakat untuk meningkatkan kemampuan intelektual maupun meningkatkan kreativitas.

Menurut Sulistio Basuki (1991:3) dalam bukunya menyatakan bahwa Perpustakaan yaitu “sebuah ruangan atau gedung yang dipergunakan untuk menyimpan buku atau bahan pustakaan lainnya yang disusun menurut sistem tertentu”.

Jadi pengertian perpustakaan secara umum adalah sebuah bangunan fisik yang didalamnya memuat ruang-ruang untuk menyimpan dan mengakses berbagai jenis koleksi baik yang tercetak maupun tidak tercetak, diperuntukan untuk masyarakat dan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat.

2.1.2 Fungsi Perpustakaan

Perpustakaan berfungsi sebagai wadah yang mampu menjadi sumber informasi dalam hal meningkatkan kemampuan intelektual dan kemampuan literasi. Menurut Yusuf (1995: 23) ada tiga fungsi perpustakaan umum yaitu:

1. Fungsi Informatif (*Informative Function*), yaitu diharapkan perpustakaan umum dapat menjawab segala pertanyaan (*question*) yang diajukan dari segenap individual masyarakat. Sumber informasi ini berpotensi memberitahukan atau memberikan informasi kepada seluruh lapisan masyarakat yang membutuhkannya.
2. Fungsi Edukatif (*Educative Function*), yaitu segala informasi yang dimiliki perpustakaan umum dimaksudkan untuk mendidik segenap anggota masyarakat dalam hal memanfaatkan perpustakaan.
3. Fungsi Rekreatif (*Recreational Function*), koleksi yang disediakan perpustakaan umum banyak yang berisi informasi ringan, artinya tidak mendalam seperti halnya pada perpustakaan khusus. Hal ini sesuai dengan kondisi masyarakat yang beragam, baik pada tingkat pengetahuan, pendidikan, maupun usianya.

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

1. Penyimpanan (*Storage*), memiliki kewajiban untuk menyimpan koleksi (informasi) dan mengakomodir seluruh informasi atau buku-buku yang terdapat didalam perpustakaan.
2. Informasi (*Information*), berupa layanan yang menyajikan beragam informasi untuk pemustaka.

3. Pendidikan (*Education*), menyajikan sarana untuk proses edukasi dan sebagai tempat untuk meningkatkan kemampuan dalam hal literasi membaca dan menulis.
4. Rekreasi (*Recreation*), masyarakat dapat mengakses sumber informasi hiburan berupa: novel, puisi, cerpen, dan lain-lain.
5. Kreativitas dan Kebudayaan (*Creativity and Culture*), berfungsi untuk mewadahi kreativitas dan pengembangan kebudayaan yang ada pada masyarakat melalui aktifitas seperti: pameran, pertunjukan, seminar, mural, dan sebagainya.

2.1.3 Jenis Perpustakaan

Taman pustaka atau perpustakaan memiliki beberapa jenis yang berbeda setiap fungsi dan tujuannya. Menurut Sulistio Basuki (1991: 42-52) perpustakaan memiliki beberapa jenis, yaitu:

No	Jenis Perpustakaan	Definisi
1	Perpustakaan Internasional	Perpustakaan International yaitu Perpustakaan yang didirikan oleh 2 negara atau lebih, dimana Perpustakaan merupakan bagian dari sebuah organisasi international.
2	Perpustakaan Nasional	Perpustakaan Nasional merupakan perpustakaan utama yang didirikan di ibukota negara dan paling komprehensif dalam melayani keperluan informasi dan para penduduk.
3	Perpustakaan Umum	Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang dibiayai oleh dana umum terbuka untuk umum atau terbuka bagi siapa saja tanpa memandang jenis kelamin, agama,

		ras, usia, pandangan politik dan pekerjaan.
4	Perpustakaan Sekolah	Perpustakaan sekolah yaitu perpustakaan yang terdapat pada sebuah sekolah dan dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan dengan tujuan membantu sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.
5	Perpustakaan Pribadi	Perpustakaan swasta atau perpustakaan pribadi yaitu perpustakaan yang dikelola oleh pihak swasta atau pribadi yaitu perpustakaan yang dikelola oleh pihak swasta atau pribadi dengan tujuan melayani keperluan bahan pustakan bagi kelompok, keluarga, atau individu tertentu.
6	Perpustakaan Khusus	Perpustakaan khusus merupakan perpustakaan yang terdapat di sebuah departemen, lembaga negara, lembaga penelitian organisasi masa, industri maupun perusahaan swasta. Perpustakaan khusus mempunyai koleksi buku yang hanya terbatas pada beberapa disiplin ilmu saja dan keanggotaan perpustakaan terbatas pada sejumlah anggota yang ditentukan oleh kebijakan perpustakaan.

7	Perpustakaan Perguruan Tinggi	Perpustakaan perguruan tinggi ialah perpustakaan yang terdapat dilingkungan perguruan tinggi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat perguruan tinggi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat perguruan tinggi yaitu para dosen, mahasiswa, dan staff pegawai yang terdapat di lingkungan perguruan tinggi tersebut.
---	-------------------------------	--

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Perpustakaan
(Sumber: Standar Nasional Perpustakaan, 2011)

Perpustakaan yang akan dirancang di Meulaboh, Aceh Barat adalah perpustakaan yang dapat mencakupi seluruh lapisan masyarakat dengan berbagai profesi pekerjaan, tingkat usia, dan tanpa memandang status kehidupan dan tingkat ekonomi. Perpustakaan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pengetahuan bagi masyarakat dan menambah tingkat kepedulian masyarakat terhadap generasi muda dalam membangun sebuah kemajuan kota melalui penanaman pengetahuan intelektual untuk bibit bibit generasi muda mendatang.

Dari hasil uraian diatas, maka perpustakaan yang akan dirancang adalah jenis Perpustakaan Umum dimana dapat mencakupi segala jenis kalangan atau golongan masyarakat yang ada di Aceh Barat khususnya di Kota Meulaboh.

2.2 Tinjauan Objek Perpustakaan

1. Tinjauan Non Arsitektural

Persyaratan pendirian perpustakaan umum yang memiliki ruang lingkup Kabupaten/Kota berdasarkan SNP (Standar Nasional Perpustakaan) tahun 2011 mengacu kepada koleksi perpustakaan, standar sarana prasarana,

standar pelayanan perpustakaan, standar tenaga perpustakaan, standar penyelenggaraan dan pengelolaan.

Standar ini merupakan hasil amanat dari Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, khususnya pada pasal 7 tentang standar nasional perpustakaan. Standar ini dapat menjadi pedoman penulis dalam merumuskan rancangan perpustakaan umum di Meulaboh, Aceh Barat.

Bersumber dari data Badan Pusat Statistik Aceh Barat, jumlah **pengunjung (k), peminjam (p), dan penukaran buku (t)** oleh pelajar dan mahasiswa pada Dinas Arsip dan Perpustakaan yang ada di Meulaboh pada tahun 2018 adalah:

Bulan	Pelajar			Mahasiswa		
	k	p	T	k	p	t
Januari	568	326	272	881	429	432
Februari	512	342	254	1.067	581	538
Maret	638	353	305	1.383	653	647
April	684	347	326	1.289	673	643
Mei	573	421	277	1.276	681	651
Juni	682	327	308	1.298	653	592
Juli	764	375	347	1.293	592	574
Agustus	753	361	369	1.154	576	683
September	676	323	355	1.487	688	676
Oktober	693	326	343	1.307	673	694
November	781	351	351	1.545	742	710

Desember	674	328	326	1.558	774	834
(2018)	7.998	4.180	3.833	15.538	7.715	7.674
(2017)	7.686	3.721	3.580	15.352	7.481	7.426
(2016)	7.783	3.980	3.803	15.056	8.074	6.982

Tabel 2.2 Jumlah Kegiatan Pemustaka Pelajar dan Mahasiswa Pada Dinas Arsip Dan Perpustakaan
(Sumber: Aceh Barat Dalam Angka, 2019)

Sedangkan untuk PNS dan Swasta/Umum bersumber dari data Badan Pusat Statistik Aceh Barat, jumlah **pengunjung (k)**, **peminjam (p)**, dan **penukaran buku (t)** pada Dinas Arsip dan Perpustakaan yang ada di Meulaboh pada tahun 2018 adalah:

Bulan	PNS			Swasta/Umum		
	k	p	T	k	p	t
Januari	132	76	63	106	44	68
Februari	126	57	48	73	38	43
Maret	108	49	43	89	39	72
April	123	52	57	76	48	64
Mei	137	67	62	115	67	82
Juni	133	74	68	107	108	53
Juli	146	83	73	86	39	48
Agustus	158	75	78	110	58	65
September	142	86	81	89	97	43
Oktober	148	93	83	93	83	58

November	128	83	58	110	76	76
Desember	116	92	76	87	88	83
(2018)	1.597	887	790	1.141	785	755
(2017)	1.394	679	660	1.033	494	474
(2016)	1.324	663	661	773	405	368

Tabel 2.3 Jumlah Kegiatan Pemustaka PNS Dan Swasta Pada Dinas Arsip Dan Perpustakaan
(Sumber: Aceh Barat Dalam Angka, 2019)

Berdasarkan perhitungan jumlah penduduk pada tahun 2018 yang ada di Aceh Barat yaitu sebanyak 205.971 jiwa yang terdiri dari 104.504 laki-laki dan 101.467 perempuan. Penduduk terbanyak berada di kecamatan Johan Pahlawan yang menjadi pusat Ibukota Aceh Barat yaitu sebanyak 66.601 jiwa. Jumlah ini dapat mengindikasikan bahwa pusat aktivitas yang cukup aktif dilakukan di aceh barat yaitu terdapat di kota Meulaboh tepatnya di Kecamatan Johan Pahlawan.

Untuk mengetahui standar pembangunan Perpustakaan Umum di tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan SNP 003:2011 dapat dilihat pada uraian berikut ini:

1. Koleksi Perpustakaan

a. Usia Koleksi

Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota minimal memiliki usia koleksi terkini minimal lima tahun terakhir atau sekurang-kurangnya 10% dari total koleksi keseluruhan.

b. Jenis Koleksi

Jenis koleksi yang disimpan dan dimiliki oleh perpustakaan yaitu, koleksi anak, koleksi remaja, dewasa, koleksi referensi anak, koleksi referensi remaja atau dewasa, koleksi khusus, surat kabar, majalah, dan koleksi non cetak. Kompilasi yang dimiliki oleh perpustakaan harus dapat mengakomodasikan semua kebutuhan

masyarakat, termasuk kebutuhan penyandang cacat. Perpustakaan menyediakan koleksi terbitan lokal dan koleksi muatan lokal. Koleksi perpustakaan terdiri dari berbagai disiplin ilmu sesuai kebutuhan masyarakat. Komposisi dan total dari masing-masing jenis koleksi disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan kebijakan pembangunan daerah.

c. Koleksi Referensi

Perpustakaan menyediakan bahan perpustakaan referensi. Koleksi bahan perpustakaan referensi sekurang-kurangnya terdiri dari ensiklopedia, direktori, *handbook*/manual, kamus, majalah indeks

d. Perawatan Koleksi

- 1) Pembasmian serangga perusak bahan pustaka. Perpustakaan melakukan fumigasi setiap 3 (tiga) tahun sekali.
- 2) Pengendalian kondisi ruangan (cahaya kelembaban) Untuk mengendalikan kondisi koleksi, perpustakaan menjaga temperatur, cahaya dan kelembaban ruangan.
- 3) Penjilidan Perpustakaan dilakukan untuk bahan pustaka surat kabar dan majalah sekurang kurangnya 1 (satu) kali setahun.
- 4) Perbaikan bahan perpustakaan Perpustakaan melakukan perbaikan bahan pustaka yang sudah rusak 1 (satu) kali setahun.

2. Standar Sarana Prasarana

a. Gedung

- 1) Bersumber data dari buku Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan tahun 2011 total luas ruang yang dibutuhkan untuk sebuah perpustakaan umum tingkat kabupaten atau kota minimum: 600 m².
- 2) Perpustakaan diharapkan dapat memenuhi standar kesehatan, keselamatan, kenyamanan, ketenangan, keindahan, pencahayaan, keamanan, dan sirkulasi udara.

- 3) Perencanaan gedung dapat memungkinkan terjadinya pengembangan fisik.
- 4) Memperhatikan kekuatan dan memenuhi persyaratan konstruksi lantai untuk ruang koleksi perpustakaan (minimal 400 kg/m²), dan dilengkapi atau difasilitasi sarana kepentingan umum seperti toilet, dan area parkir.

b. Lokasi/Lahan

- 1) Berada pada lokasi yang mudah dilihat, dikenal, dan di jangkau masyarakat.
- 2) Di bawah kepemilikan atau kekuasaan pihak pemerintah daerah.
- 3) Memiliki status hukum yang jelas.
- 4) Jauh dari lokasi rawan bencana.

c. Ruang Perpustakaan

Ruang perpustakaan sekurang-kurangnya terdiri dari ruang koleksi, ruang baca, ruang kepala, ruang staf, ruang pengolahan, ruang serba guna, area publik (mushola dan toilet tidak berada didalam ruang koleksi).

d. Sarana Layanan dan Sarana Kerja

Perpustakaan menyediakan sarana perpustakaan sekurang-kurangnya meliputi:

Fasilitas	Jumlah
Rak buku	30 buah
Rak majalah	3 buah
Rak audio visual	2 buah
Rak buku referensi	7 buah
Meja baca	100 buah

Meja kerja	20 buah
Laci katalog	2 buah
Kursi baca	100 buah
Perangkat komputer	5 unit
Alat baca tunanetra	5 unit
AC	1 buah
Rak display buku baru	1 buah
Rak surat kabar	2 buah
Jaringan internet	
Lemari penitipan tas	2 buah

Tabel 2.4 Standar Layanan Minimal Perpustakaan Kabupaten
(Sumber: Standar Nasional Perpustakaan, 2011)

e. Penyediaan Komputer Internet

- 1) Setiap 10.000 jumlah penduduk, minimal disediakan 1 (satu) unit komputer yang terhubung dengan internet.
- 2) Perpustakaan memanfaatkan dan mendayagunakan sarana komputer untuk mengembangkan e-library (perpustakaan digital) dan kepentingan pelayanan akses informasi.

3. Standar Pelayanan Perpustakaan

a. Jam Buka

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

b. Jenis Layanan

Perpustakaan menyelenggarakan jenis layanan sekurang kurangnya meliputi: layanan sirkulasi, layanan membaca ditempat, layanan referensi, layanan bercerita, layanan keliling (mobil keliling), dan layanan bimbingan pemustaka.

c. Keanggotaan Sebagai Persentase penduduk

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

d. Kepuasan Pemustaka

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

4. Standar Tenaga Perpustakaan

a. Jumlah Tenaga

Jumlah tenaga perpustakaan umum kabupaten/kota memiliki jumlah tenaga (staf) minimal 1 (satu) orang per 5000 penduduk di wilayah kewenangan.

b. Jumlah Tenaga Berkualifikasi

Jumlah tenaga (staf) yang memiliki kualifikasi didalam bidang perpustakaan minimal 1 (satu) orang per 15.000 penduduk diwilayah kewenangan.

c. Kualifikasi Kepala Perpustakaan

Kepala Perpustakaan Umum dalam lingkup Kabupaten/Kota minimal telah menyelesaikan pendidikan S1/Diploma perpustakaan atau S1/Diploma non perpustakaan dengan pelatihan bidang perpustakaan.

d. Status Tenaga Pengelola Perpustakaan

Tenaga pengelola perpustakaan umum kabupaten/kota terdiri dari pustakawan, tenaga teknis, dan tenaga pendukung yang berstatus tetap atau honorer.

5. Standar Penyelenggaraan dan Pengelolaan

a. Pembentukan Perpustakaan

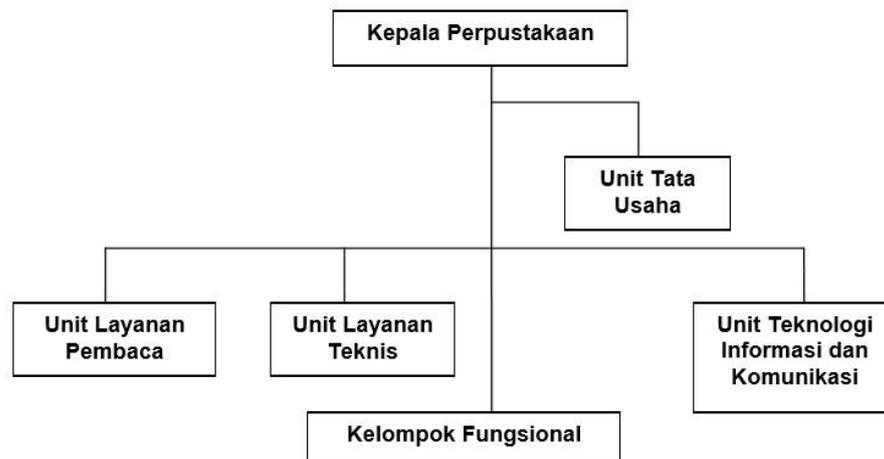
Berdasarkan data dari SNP: 2011 pembentukan perpustakaan memiliki spesifikasi, yaitu:

No	Spesifikasi
1	Penyelenggaraan perpustakaan umum kabupaten/kota menjadi tanggung jawab Pemerintah Daerah Tingkat II yang berkedudukan di ibukota kabupaten/kota dan dipimpin oleh seorang kepala.
2	Perpustakaan dibentuk oleh Pemerintah Daerah Tingkat II, berdasarkan Surat Keputusan Kepala Daerah Kabupaten/Kota.
3	Pembentukan perpustakaan harus memenuhi syarat, memiliki koleksi, tenaga, sarana dan prasarana (termasuk gedung perpustakaan), dan sumber pendanaan.
4	Perpustakaan harus memiliki status kelembagaan yang dituangkan dalam Surat Keputusan Pemerintah Daerah Tingkat II serta diberitahukan kepada Perpustakaan Nasional.
5	Kebijakan daerah dalam pembinaan dan pengembangan perpustakaan menjadi kewenangan Pemerintah Daerah Tingkat II.
6	Pengaturan, pengawasan, dan evaluasi penyelenggaraan perpustakaan menjadi kewenangan Pemerintah Daerah Tingkat II.
7	Penyelenggaraan perpustakaan diarahkan untuk mendukung pembudayaan kegemaran membaca dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Tabel 2.5 Standar Layanan Minimal Perpustakaan Kabupaten
(Sumber: Standar Nasional Perpustakaan, 2011)

b. Struktur Organisasi Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum Kabupaten atau Kota memiliki struktur organisasi sebagai berikut:



Bagan 2.1 Struktur Organisasi Perpustakaan Umum
 (Sumber: Standar Nasional Perpustakaan, 2011)

c. Tugas Perpustakaan

Perpustakaan umum Kabupaten/Kota memiliki tugas-tugas sebagai berikut:

No	Tugas Perpustakaan
1	Memfasilitasi sarana pengembangan edukasi dan kebiasaan membaca sejak usia dini.
2	Menyediakan sarana pendidikan seumur hidup.
3	Menyediakan sarana pengembangan kreativitas diri pemustaka dan segenap anggota masyarakat.
4	Menunjang terselenggaranya pusat budaya masyarakat setempat sehingga aspirasi budaya lokal dapat terpelihara dan berkembang dengan baik.
5	Mendayagunakan koleksi termasuk akses informasi koleksi perpustakaan lain serta berbagai situs Web.
6	Menyediakan fasilitas belajar dan membaca.

7	Menfasilitasi pengembangan literasi informasi dan komputer.
---	---

Tabel 2.6 Standar Layanan Minimal Perpustakaan Kabupaten
(Sumber: *Standar Nasional Perpustakaan, 2011*)

d. Pengelolaan Perpustakaan

Berikut beberapa sistem pengelolaan pada perpustakaan umum Kabupaten/Kota:

- 1) Implementasi Manajemen (Perpustakaan menerapkan sistem manajemen yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, pelaporan dan penganggaran dengan pendekatan fungsi manajemen PDCA (*Plan, Do, Check, Action*)).
- 2) Perencanaan (Perencanaan perpustakaan dilakukan berdasarkan karakteristik, fungsi, dan tujuan perpustakaan serta dilakukan secara berkesinambungan).
- 3) Pengorganisasian (Pengorganisasian perpustakaan dilakukan secara mandiri, efisien, efektif, dan akuntabel).
- 4) Pengawasan (Pengawasan perpustakaan meliputi supervisi, evaluasi, dan pelaporan).

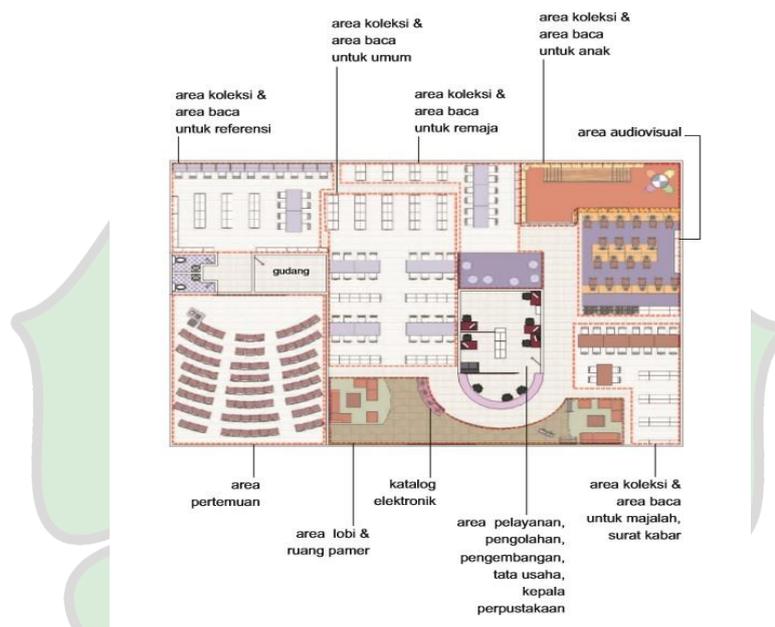
2.3 Tinjauan Objek Arsitektural

a. Perlengkapan Pokok Perpustakaan

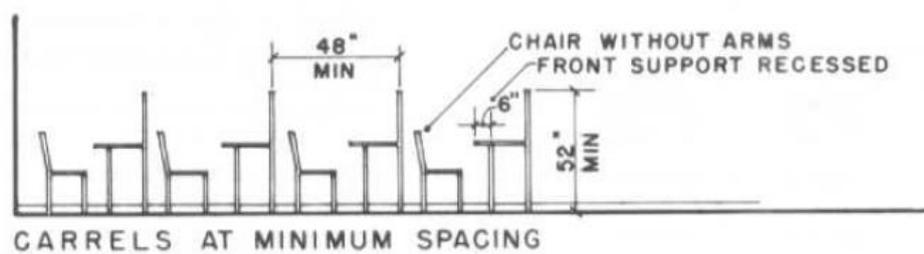
Ruang ruang wajib yang dimiliki oleh perpustakaan umum tingkat kabupaten/kota yaitu:

- 1) **Ruang Koleksi** (ruang koleksi majalah, ruang koleksi buku, ruang koleksi referensi)
- 2) **Ruang Baca** (ruang baca umum, ruang baca audio visual, ruang baca referensi, ruang baca anak-anak, ruang baca koleksi khusus, ruang *study*, ruang baca disabilitas).
- 3) **Ruang Pelayanan** (ruang administrasi, ruang penitipan barang, ruang peminjaman dan pengembalian).
- 4) **Ruang Kerja Teknis** (ruang pengolahan, ruang tata usaha, gudang, ruang kepala, ruang staf).

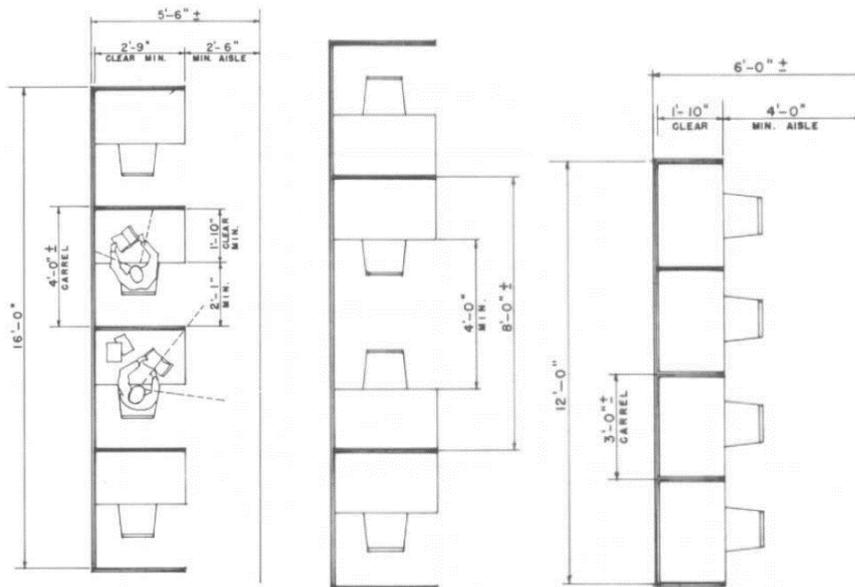
- 5) **Ruang Khusus** (ruang diskusi, ruang pertemuan, ruang cerita untuk anak-anak, ruang auditorium, ruang instalasi listrik (generator), ruang air untuk pemadam kebakaran sistem otomatis).
- 6) **Ruang Umum/Area Penunjang** (parkir, pantry, kantin, toilet, gudang).



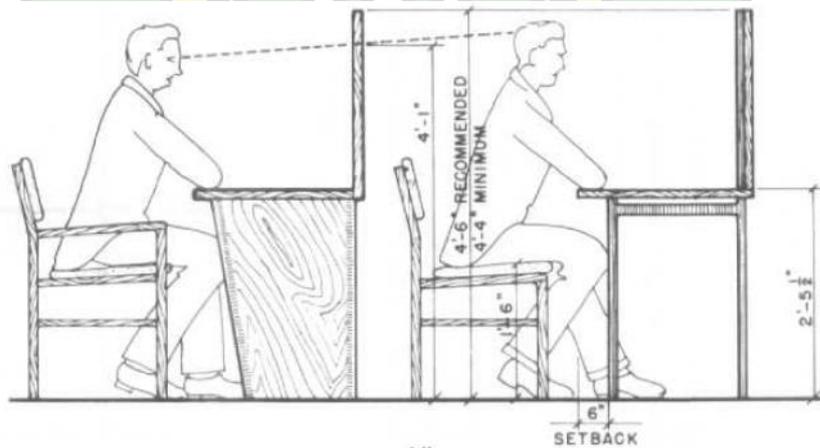
Gambar 2.1 Skema Tata Ruang Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota
 Sumber: *Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum, 2011*



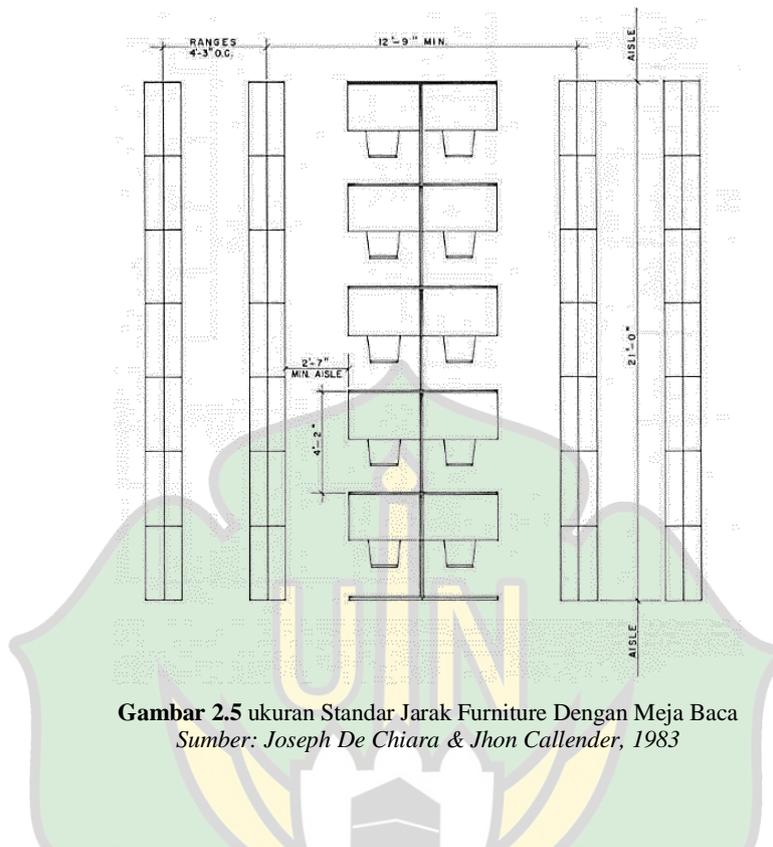
Gambar 2.2 pengaturan meja untuk ruang perpustakaan
 Sumber: *Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983*



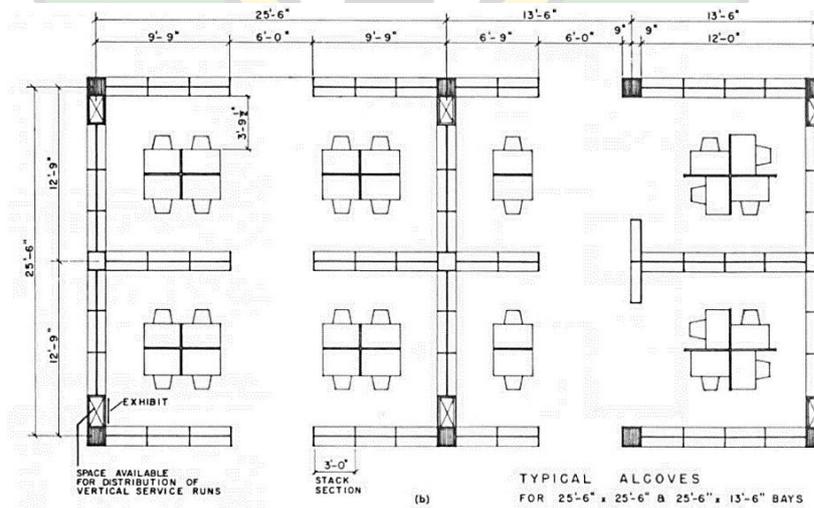
Gambar 2.3 Ukuran Standar Kursi Dan Meja Ruang Perpustakaan
 Sumber: *Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983*



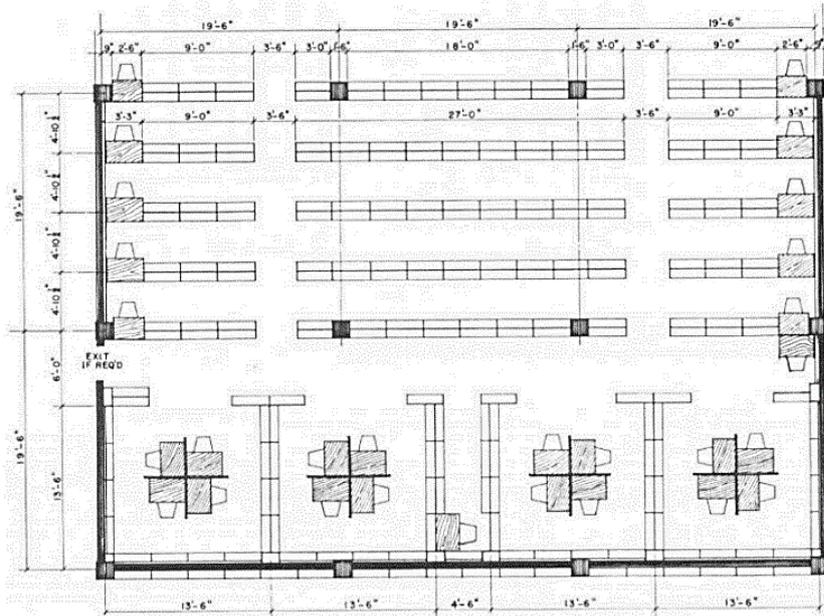
Gambar 2.4 Ukuran Standar Orang Membaca Buku
 Sumber: *Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983*



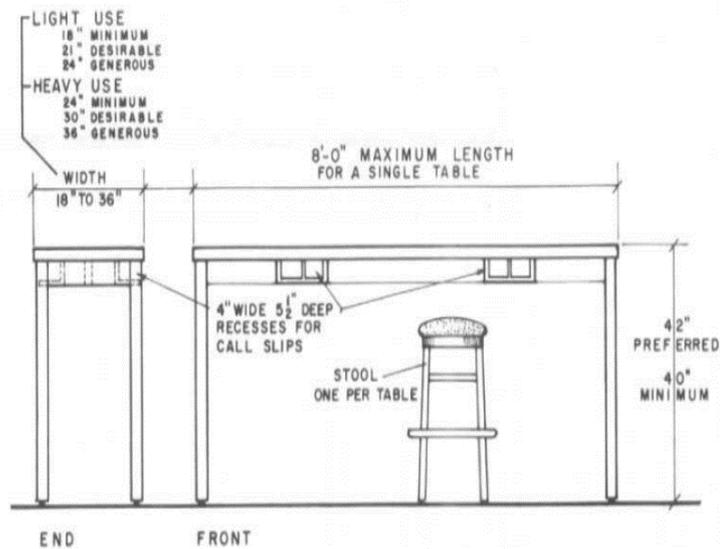
Gambar 2.5 ukuran Standar Jarak Furniture Dengan Meja Baca
 Sumber: *Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983*



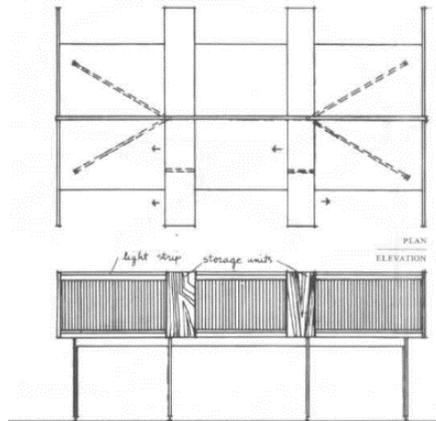
Gambar 2.6 Ukuran Standar Ruang Baca Perpustakaan
 Sumber: *Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983*



Gambar 2.7 ukuran standar ruang baca dan furniture perpustakaan
 Sumber: Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983



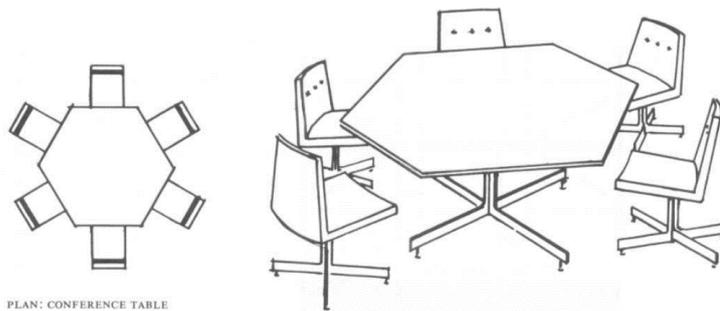
Gambar 2.8 ukuran standar meja dan kursi baca
 Sumber: Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983

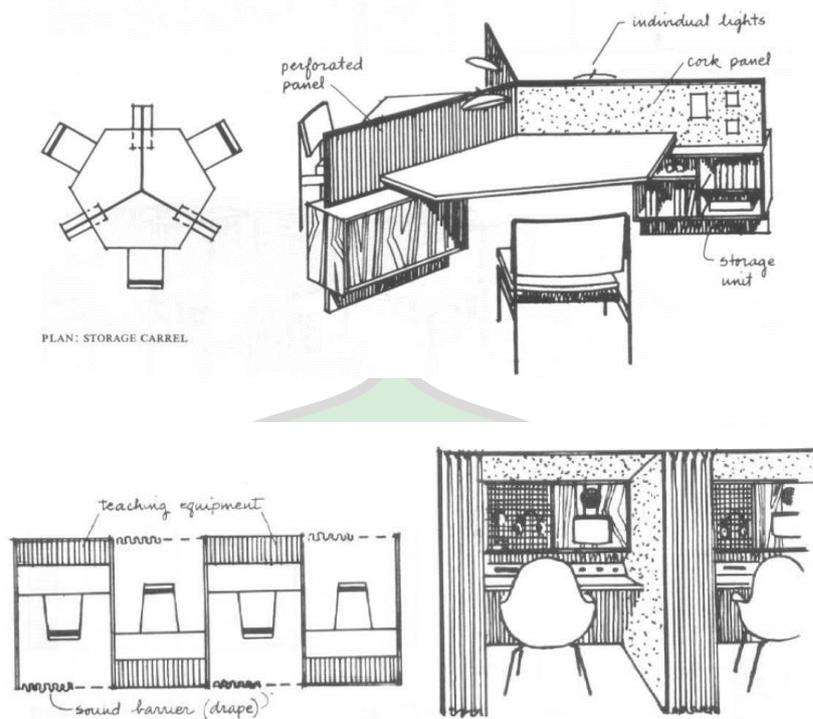


Gambar 2.9 model meja baca tampak depan
Sumber: Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983



Gambar 2.10 model meja baca
Sumber: Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983





Gambar 2.11 model meja baca
 Sumber: Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983

b. Aksestabilitas

Perpustakaan umum berupaya semaksimal mungkin untuk memberikan layanan bagi seluruh lapisan masyarakat sebagai pengguna baik anak-anak, remaja dan dewasa juga termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus/disabilitas (*disability*). Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan pada perpustakaan umum dalam rangka mengoptimalkan pelayanannya:

- 1) Ruang perpustakaan harus dapat dicapai dan diakses dengan mudah oleh pengguna. Perlu bagi perancang perpustakaan untuk memperhatikan pengguna kursi roda agar dapat mengakses dengan mudah dan nyaman.
- 2) Koleksi perpustakaan harus dapat dicapai dengan mudah oleh pengguna baik itu anak-anak, dewasa, atau mereka yang berkebutuhan khusus sehingga rak penyimpanan buku harus disesuaikan.

- 3) Petunjuk yang ada di perpustakaan harus dapat terlihat dengan mudah untuk semua pengguna.
- 4) Tata letak perabot perpustakaan tidak boleh mempersulit gerak bagi pengguna perpustakaan.

c. Penempatan Petunjuk/Tanda pada Perpustakaan Umum

Petunjuk atau tanda haruslah direncanakan dengan seksama baik bentuk dan penempatannya sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengakses perpustakaan. Berikut adalah beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang petunjuk/tanda pada perpustakaan umum:

- 1) Petunjuk diletakkan di tempat yang tepat. Misalnya petunjuk cara membaca katalog ditempatkan di dekat laci katalog. Petunjuk katalog mungkin bisa diganti dengan penggunaan *Lcd Screen* yang bisa di *update* sesuai dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman.
- 2) Petunjuk dan tanda-tanda diadakan dalam jumlah yang diperlukan.
- 3) Penempatan petunjuk sebaiknya dipertimbangkan agar tidak menghalangi pemakaian perpustakaan. Sebaiknya disediakan papan-papan khusus untuk menempelkan petunjuk yang direncanakan dengan baik di berbagai lokasi strategis di perpustakaan.

d. Pencahayaan dan Penghawaan Udara

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengoptimalkan pencahayaan pada ruang perpustakaan umum kabupaten/kota:

- 1) Penggunaan sumber cahaya alami perlu dimaksimalkan pada perpustakaan untuk memberikan penerangan pada siang hari. Hal ini dapat dicapai dengan merancang jendela atau bukaan pada dinding ruangan dengan analisis yang tepat sehingga bukaan tidak terlalu banyak dan dapat menimbulkan kepanasan dan pencahayaan yang berlebih. Secara umum pencahayaan minimum yang diperlukan untuk ruang perpustakaan adalah sekitar 200 lux.

- 2) Cahaya matahari yang masuk melalui bukaan jendela harus dapat menyinari ruangan tanpa terhalang. hal ini harus dipertimbangkan bagi perancang sehingga peletakan perabot bisa lebih efisien tanpa mengganggu pencahayaan yang masuk kedalam ruangan.

Penataan ruang perpustakaan harus dapat mengoptimalkan kondisi pengudaraan yang baik, sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna. Untuk penghawaan udara perancang harus memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- 1) Idealnya sebuah ruang perpustakaan memiliki suhu ruang 20-24°C dan kelembaban berkisar 40-60%, namun kondisi iklim di Indonesia sangat sulit dicapai karena memiliki iklim tropis dan sangat susah jika hanya mengandalkan pengudaraan alami. Untuk itu maka pengudaraan buatan seperti AC, kipas angin dapat diterapkan juga untuk mencapai tingkat kenyamanan pengudaraan ruang yang sesuai bagi pengguna perpustakaan.
- 2) Pengudaraan alami dapat diupayakan dengan mengoptimalkan bukaan jendela atau lubang ventilasi yang memadai. Lubang ventilasi sebaiknya ditempatkan pada kedua dinding ruang yang berseberangan sehingga memungkinkan terjadinya ventilasi silang dan memberikan kenyamanan di dalam ruang perpustakaan.

e. Sistem Keamanan

Pada sebuah perancangan bangunan perpustakaan umum maupun bangunan lainnya, perlu diperhatikan sistem keamanan yang bertujuan untuk menjaga keamanan pengguna dan pelayanan keselamatan yang diberikan oleh pihak perpustakaan umum. bahaya yang mungkin timbul diantaranya bahaya kebakaran, bahaya tindak kriminal, dan bahaya terhadap bencana alam. bahaya yang umumnya terjadi adalah bahaya kebakaran, untuk menanggulangnya dibutuhkan alat-alat pemadam kebakaran yang praktis dan mudah digunakan. alat-alat tersebut meliputi:

- *Heat detector*
Suatu alat untuk mendeteksi panas, seperti suhu atau temperatur
- *Smoke detector*
Suatu alat untuk mendeteksi asap apabila terjadi kebakaran ataupun asap yang timbul dari asap rokok, asap pembakaran kertas, asap pembakaran sampah, dan lain sebagainya.
- *Flame detector*
Suatu alat untuk mendeteksi lidah api seperti terjadinya kebakaran
- Lampu darurat
Suatu alat yang berupa lampu yang akan menyala begitu alarm aktif dengan kata lain sebagai tanda darurat bila terjadi sesuatu. Biasanya pada lampu ini berwarna merah ataupun kuning.
- *Sprinkler*
Alat untuk memadamkan api dengan cara menyembrotkan air ataupun bahan pemadam lainnya seperti gas tertentu. Radius yang dapat dijangkau adalah 25 m²/ unit.
- Hidran luar dan dalam
Alat untuk memadamkan api bila membesar. Hidran diletakkan didalam bangunan, sedangkan hidran luar diletakkan disisi bangunan.
- Pemadam ringan
Alat pemadam yang digunakan dengan cara disemprotkan. Dalam alat ini berisi bahan kimia yang dapat memadamkan api bila terjadi kebakaran dan alat ini dapat dibawa berpindah-pindah tempat.

Untuk mengantisipasi bahaya tindak kriminal maka dibutuhkan:

- sistem keamanan yang digunakan adalah dengan menyediakan alat-alat keamanan seperti CCTV, *alarm* dan dengan adanya penjaga yang selalu siaga untuk mengatasi tindakan kriminal.

2.4 Alternatif Lokasi Perancangan

Berdasarkan peraturan, maka didapatkan 3 opsi lokasi yang menjadi rancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh Aceh Barat, yaitu:

1. Lokasi beralamat di jalan Kesehatan, kecamatan Johan Pahlawan, Meulaboh, Aceh Barat.
2. Lokasi beralamat di jalan Geneurasi kecamatan Johan Pahlawan, Meulaboh, Aceh Barat.
3. Lokasi beralamat di desa Gampa, kecamatan Johan Pahlawan, Meulaboh, Aceh Barat.



Pencapaian	Lokasi 1	Lokasi 2	Lokasi 3
Peta Lokasi			
Alamat	Jl. Kesehatan, Johan Pahlawan, Aceh Barat.	Jl. Geneurasi, Johan Pahlawan, Aceh Barat.	Gampa, Johan Pahlawan Aceh Barat.
Batasan Site	<p>Secara Geografis Tapak Berbatasan dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Timur: Berbatasan dengan vegetasi liar dan jalan. 2. Barat: Rerumputan dan rumah warga. 3. Selatan: Jalan dan rumah warga 4. Utara: Vegetasi liar. 	<p>Secara Geografis Tapak Berbatasan dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Timur: Berbatasan dengan vegetasi liar dan rumput. 2. Barat: Jalan dan rumah warga. 3. Selatan: Vegetasi liar dan rumput liar. 4. Utara: Vegetasi liar dan rumput liar. 	<p>Secara Geografis Tapak Berbatasan dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Timur: Berbatasan dengan vegetasi liar dan rumput 2. Barat: Rerumputan dan jalan setapak. 3. Selatan: Vegetasi liar 4. Utara: Berbatasan dengan jalan setapak dan rumput.

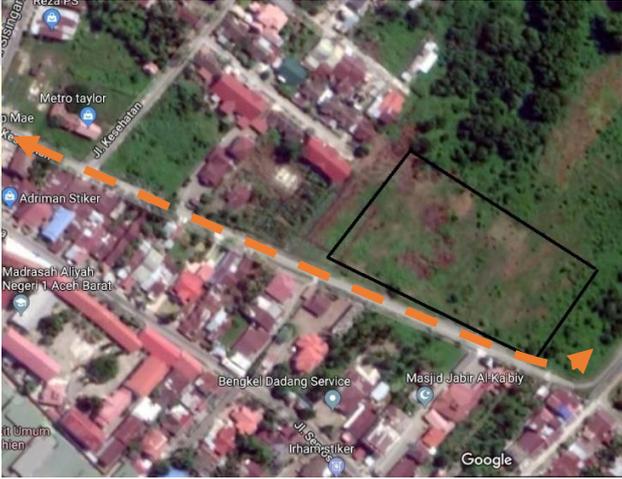
Landuse	Kawasan Permukiman Perkotaan	Kawasan Permukiman Perkotaan	Kawasan Permukiman Perkotaan
Luas Site	1,6 Ha	1,1 Ha	1,3 Ha
Pencapaian	Jalan Lingkungan	Jalan Lokal	Jalan Lingkungan

Tabel 2.7 Alternatif Lokasi Perancangan
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)



2.5 Studi Kelayakan Tapak

Studi kelayakan tapak merupakan proses penentuan tapak yang akan dipilih sebagai tempat perancangan Perpustakaan Umum di kota Meulaboh, Aceh Barat. Tapak yang akan dipilih berdasarkan skor sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Kriteria	Lokasi 1	Skor
Letak Lokasi	Jl. Kesehatan, Johan Pahlawan, Aceh Barat.	3
Luasan Lahan	1,6 Ha	3
Batasan <i>Site</i>	1. Timur: Berbatasan dengan vegetasi liar dan jalan. 2. Barat: Rerumputan dan rumah warga. 3. Selatan: Jalan dan rumah warga 4. Utara: Vegetasi liar.	3
Akses	 <p>Akses ke <i>site</i> sangat mudah.</p> <p>Dari Jalan Singamangaraja - Jalan Kesehatan.</p>	3
Transportasi Publik	<ul style="list-style-type: none"> Dilalui kendaraan roda 2 dan 4 Dilalui Becak 	2

	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dilalui oleh bus angkutan umum 	
Jarak Ke Pusat Kota	Dekat dengan pusat kota berjarak 200 meter dari lokasi.	3
View	<p>View depan: view negatif karena berhadapan dengan jalan dan bangunan rumah yang kurang menarik.</p> <p>View kanan: view positif karena berhadapan dengan lahan kosong yang masih asli dan suasananya sejuk meskipun ada rumah penduduk.</p> <p>View kiri: view positif karena berhadapan dengan lahan kosong yang masih asri.</p> <p>View belakang: view positif karena terdapat lahan kosong yang masih asri.</p>	2
Kontur	Memiliki sedikit kontur dan <i>site</i> sedikit berair	2
Kepadatan Penduduk	Sedang, karena memiliki beberapa perumahan dan masjid didekat <i>site</i> dan termasuk kedalam area kawasan permukiman perkotaan.	2
Jumlah <i>Traffic</i>	Tidak terdapat <i>traffic</i> pada <i>site</i> , dan lokasi termasuk kedalam jalan lingkungan.	3
Pusat Keramaian	Sedang, pusat keramaian berada di jarak 200 meter dari <i>site</i> ke arah pusat kota.	3
Sirkulasi	Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan 6 meter. Jalan masih berbatu belum mengalami perkerasan.	1
Drainase	Terdapat drainase dalam <i>site</i> yang mengikuti drainase kota	3
Kebisingan	Kebisingan sangat rendah karena tidak langsung dekat dengan jalan raya memiliki 35 dB–50 dB	3
Jumlah		36

Tabel 2.8 Alternatif Lokasi Perancangan 1
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

Kriteria	Lokasi 2	Skor
Letak Lokasi	Jl. Geneurasi, Johan Pahlawan, Aceh Barat.	3
Luasan Lahan	1,1 Ha	3
Batasan <i>Site</i>	1. Timur: Berbatasan dengan vegetasi liar dan rumput. 2. Barat: Jalan dan rumah warga. 3. Selatan: Vegetetasi liar dan rumput liar 4. Utara: Vegetetasi liar dan rumput liar	3
Akses	<div data-bbox="683 898 1339 1420" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="635 1462 1385 1547">Akses ke <i>site</i> sedang, lokasi <i>site</i> tidak berada tepat di pusat kota</p> <p data-bbox="635 1592 1129 1626">Dari Jalan Imam Bonjol-Jalan Geneurasi.</p>	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Dilalui kendaraan roda 2 dan 4 • Dilalui Becak • Tidak dilalui oleh bus angkutan umum 	2
Jarak Ke Pusat Kota	Tidak terlalu dekat dengan pusat kota, berjarak 1,4 km dari lokasi ke jalan raya .	1

View	<p>View depan: view negatif karena berhadapan dengan jalan dan bangunan rumah yang kurang menarik.</p> <p>View kanan: view positif karena berhadapan dengan lahan kosong yang masih asli dan suasananya sejuk meskipun ada rumah penduduk.</p> <p>View kiri: view positif karena berhadapan dengan lahan kosong yang masih asli.</p> <p>View belakang: view positif karena terdapat lahan kosong yang masih asli.</p>	2
Kontur	Memiliki sedikit kontur dan <i>site</i> sedikit berair.	1
Kepadatan Penduduk	Sedang, karena memiliki beberapa perumahan dan termasuk kedalam area kawasan permukiman perkotaan.	2
Jumlah <i>Traffic</i>	Terdapat <i>traffic</i> pada <i>site</i> , dan lokasi termasuk kedalam jalan lokal.	1
Pusat Keramaian	Sedang, karena pusat keramaian berada di jarak 1,4 km dari <i>site</i> ke arah pusat kota.	2
Sirkulasi	Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan 10 meter. Jalan sudah teraspal.	3
Drainase	Terdapat drainase dalam <i>site</i> yang mengikuti drainase kota	3
Kebisingan	Kebisingan rendah karena tidak langsung dekat dengan pusat kota memiliki 40 dB–55 dB	2
Jumlah		30

Tabel 2.9 Alternatif Lokasi Perancangan 2
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

Kriteria	Lokasi 3	Skor
Letak Lokasi	Gampa, Johan Pahlawan, Aceh Barat.	3
Luasan Lahan	1,3 ha	3
Batasan <i>Site</i>	1.Timur: Berbatasan dengan vegetasi liar dan rumput. 2.Barat: Rerumputan dan jalan setapak. 3.Selatan: Vegetetasi liar. 4.Utara: Jalan setapak dan rumput liar.	3
Akses	<div data-bbox="687 871 1321 1397" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="635 1444 1380 1534">Akses ke <i>site</i> susah, lokasi <i>site</i> tidak berada tepat di pusat kota</p> <p data-bbox="635 1579 1252 1624">Dari Jalan Sisingamangaraja-Jalan Lingkungan.</p>	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Dilalui kendaraan roda 2 dan 4 • Dilalui Becak • Tidak dilalui oleh bus angkutan umum 	2
Jarak Ke Pusat Kota	Tidak terlalu dekat dengan pusat kota, berjarak 800m dari lokasi ke jalan raya .	1

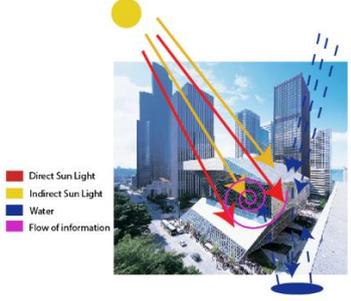
View	<p>View depan: view positif karena berhadapan dengan jalan setapak dan vegetasi alami.</p> <p>View kanan: view positif karena berhadapan dengan lahan kosong yang masih asli dan suasananya sejuk.</p> <p>View kiri: view positif karena berhadapan dengan lahan kosong yang masih asri.</p> <p>View belakang: view positif karena terdapat lahan kosong yang masih asri.</p>	2
Kontur	Memiliki sedikit kontur dan <i>site</i> sedikit berair.	1
Kepadatan Penduduk	kecil, karena tidak banyak perumahan dan termasuk kedalam area kawasan permukiman perkotaan.	1
Jumlah <i>Traffic</i>	Tidak terdapat <i>traffic</i> pada <i>site</i> , dan lokasi termasuk kedalam jalan lingkungan.	2
Pusat Keramaian	Kecil, karena pusat keramaian berada di jarak 800 m dari <i>site</i> ke arah pusat kota.	2
Sirkulasi	Sirkulasi dua arah dengan lebar jalan 6 meter. Jalan sudah teraspal.	2
Drainase	Terdapat drainase dalam <i>site</i> yang mengikuti drainase kota.	3
Kebisingan	Kebisingan rendah karena tidak langsung dekat dengan pusat kota memiliki 30 dB–50 dB	3
Jumlah		29

Tabel 2.10 Alternatif Lokasi Perancangan 3
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

Berdasarkan hasil studi kelayakan pemilihan lokasi tapak sesuai dengan kriteria yang ditentukan, maka skor tertinggi yaitu Jalan Kesehatan dengan luasan lahan 1,6 Hektare dan juga dekat pusat kota layak menjadi lokasi objek Perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat.

2.6 Studi Banding Objek Sejenis

Aspek Informasi	Seattle Public Library- Central Library	Perpustakaan Soeman HS – Pekanbaru	Vennesla Library and Culture House
Foto Lokasi			
Alamat	1000 4th Ave, Seattle, WA 98104, Amerika Serikat	Jl. Jenderal Sudirman No.462, Jadirejo, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau 28121	Venneslamoen 19, 4700 Vennesla, Norwegia
Luas	38300,0 m2	-	1938.0 m2
Tanggal Dibangun	2002 – 2004 (dibuka)	Diresmikan pada tanggal 28 Oktober 2008	2011

<p>Sirkulasi</p>	 <p>Linear</p>	 <p>Linear</p>	 <p>Linear</p>
<p>Fungsi Bangunan</p>	<p>Perpustakaan Umum</p>	<p>Perpustakaan Umum</p>	<p>Perpustakaan Umum</p>
<p>Arsitek</p>	<p>Rem Koolhaas (LMN, OMA)</p>	<p>Arsitek (-) APBD Riau yang dianggarkan dalam gerakan pendidikan Riau Membaca</p>	<p>Helen & Hard</p>
<p>Konsep</p>	<p>Gaya Arsitektur <i>Post Modern.</i> (Menciptakan perpustakaan sebagai titik akses informasi yang disajikan dalam berbagai media atau dalam kemasan yang baru)</p>	<p>Desain gedung mencerminkan dua simbol yang terintegrasi, yaitu rehal (alas membaca Al-Qur'an) di bagian atas dan simbol-simbol rumah adat Melayu, yakni tiang-tiang tinggi yang menyangga atap rehal.</p>	<p>Konsep bangunan yaitu tulang rusuk untuk menciptakan struktur hybrid yang dapat digunakan dan menggabungkan konstruksi kayu dengan semua perangkat teknis dan interior.</p>

<p>Fasilitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Free Public Computers</i> • <i>Wi-Fi</i> • <i>Air conditioning</i> • <i>Meeting Rooms</i> • <i>Hugh and Jane Ferguson Seattle</i> • <i>FriendShop</i> • <i>Chocolati Coffee Cart</i> • <i>Paid Parking</i> • <i>Single-Occupant All-Gender Restroom</i> • <i>Multi-Stall Single-Gender Restrooms</i> • <i>Multi-Stall Single-Gender Children's Restrooms</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Auditorium • Bilik budaya melayu • Ruang pertemuan • Ruang Internet • Musholla • Café • Atrium • Kantin • <i>Energy Corner (Chevron Library)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Perpustakaan gabungan dan Rumah Budaya. • Tempat pertemuan terbuka dan pemandangan kecil • Cafe • AC • Panel kaca bengkok yang berfungsi sebagai penutup dan rambu penerangan • Relung dan rak bacaan yang terintegrasi
------------------	---	--	--

<p>Dokumentasi</p>	 <p>Struktur Baja dan Material Kaca</p>  <p>Tampak Seattle Public Library</p>  <p>Interior Seattle Public Library</p>	 <p>Perspektif perpustakaan Soeman Hs</p>  <p>Interior 1</p>  <p>Interior 2</p>  <p>Children Library</p>	 <p>Perspektif Perpustakaan</p>  <p>Interior 1</p>  <p>Interior 2</p>
--------------------	---	---	--

Tabel 2.11 Studi Banding Objek Sejenis
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

Berdasarkan hasil analisis dari 3 (tiga) jenis studi banding yang didapatkan, maka berikut ini kesimpulan yang akan penulis terapkan pada perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat, yaitu:

1. Perancangan yang akan dirancang adalah Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat dengan pendekatan *Creative Class* (mewadahi kreativitas masyarakat dengan suatu nuansa yang baru dan tidak menghilangkan fungsi edukasi sebagai dasar dari perancangan perpustakaan).
2. Fasilitas yang akan dirancang pada Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat yaitu berdasarkan Standar SNP (Standar Nasional Perpustakaan) ataupun sesuai kebutuhan pengguna dengan pengembangan nuansa ide-ide yang baru.



BAB III

ELABORASI TEMA

Perancangan perpustakaan umum di Meulaboh, Aceh Barat menerapkan pendekatan tema Arsitektur *Creative Class*. Ditinjau dari fungsi bangunan sebagai sarana pendidikan dan edukasi, perpustakaan ini diharapkan akan mampu mewadahi masyarakat dengan aspek-aspek kreativitas dengan pendekatan arsitektur yang lebih *fleksibel* dan memiliki nilai-nilai kreativitas didalamnya sesuai dengan kebutuhan masyarakat di kota Meulaboh. Lokasi yang berada dekat dengan pusat kota dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keinginan masyarakat untuk datang ke perpustakaan. Perpustakaan ini diharapkan dapat menjadi pembeda dari perpustakaan lainnya baik dari segi bentuk maupun fungsinya.

3.1 Pengertian Kreatif

Kreatif dapat didefinisikan secara umum yaitu kemampuan dalam mengolah ide dan menciptakan suatu pemikiran atau konsep dalam memecahkan suatu masalah, sedangkan kreativitas (*Al-Ibda'*) dalam bahasa Arab merupakan bentuk kata kerja yang artinya *ikhtara'a* (membuat sesuatu yang baru) atau *ibtakara* (berinovasi). Ensiklopedi Filsafat Arab (Al-Mausu'ah al-Falsafiyah al-Arabiyyah) mendefinisikan sebuah kreativitas sebagai unsur-unsur baru dalam bentuk yang baru didalam salah satu bidang, seperti ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan lain sebagainya.³

Ensiklopedi Inggris Modern dalam buku Kreatif atau mati, mendefinisikan kreativitas sebagai sebuah kemampuan untuk menemukan solusi dalam sebuah permasalahan dengan penampilan yang baru, nilai seni, atau metode baru. Seorang ilmuwan bernama Simson juga mendefinisikan sebuah kreativitas sebagai bentuk kemampuan seseorang untuk keluar dari sistem yang normal, yaitu dengan mengikuti sebuah model pemikiran baru. Begitu banyak model definisi kreativitas dengan berbagai konsepnya, baik bentuk baru, originalitas, bernilai dan memiliki

³ Yusuf Abu al Hajjaj, Kreatif Atau Mati (Surakarta: Al Jadid, 2010), hlm. 16.

manfaat semua itu adalah faktor gabungan dari setiap definisi yang ada. Kreativitas harus mencakup beberapa poin penting, yaitu:

1. Memberikan ide baru dan inovasi terbaru yang belum pernah ada sebelumnya.
2. Melahirkan fungsi baru bagi sesuatu yang sudah ada.

Menurut Teori Maslow dalam jurnal Pendekatan Hierarki Abraham Maslow Pada Prestasi Kerja Karyawan PT. Madubaru Yogyakarta salah satu poin yang penting dalam diri seseorang yaitu aktualisasi diri. Aktualisasi merupakan suatu potensialitas yang ada pada setiap insan manusia saat dilahirkan, akan tetapi hilang, terhambat, atau terpendam dalam proses pembudayaan. Jadi salah satu sumber aktualisasi diri yaitu kreativitas, meningkatkan potensi, dan memiliki dorongan kuat untuk berkembang. Oleh karena itu keterkaitan kecerdasan intelektual tidak bisa dipisahkan oleh kreativitas. Pola masyarakat dan gagasan yang berkembang serta kebudayaan akan cukup besar mempengaruhi potensialitas seseorang sehingga perpustakaan ini berusaha mengaplikasikan sesuatu yang dapat meningkatkan potensi dan kreativitas.

Jadi, kreativitas haruslah sebuah gagasan baru atau melahirkan fungsi baru bagi sesuatu yang sudah ada. Hal ini bertujuan untuk merubah pandangan yang lebih fleksibel terhadap pendekatan yang akan diterapkan pada perancangan perpustakaan.

3.2 Tingkatan Kreativitas

Seorang ilmuwan yang bernama Calvin Taylor dalam kongres yang dipimpinnya di Universitas Utah untuk sebuah penelitian atau studi kreativitas menyimpulkan bahwa ada 5 tingkatan kreativitas. Hasil dari tingkatan itu diperoleh melalui analisis 100 definisi kreativitas.⁴

Adapun tingkatan kreativitas menurut Calvin Taylor adalah sebagai berikut:

⁴ Yusuf Abu al Hajjaj, Kreatif Atau Mati (Surakarta: Al Jadid, 2010), hlm. 24-26.

- **Ekspresif**
Ekspresi bebas mengenai berbagai ketrampilan serta originalitas, hal yang paling menonjol dari tingkatan ini adalah dua sifat, yaitu spontanitas dan kebebasan berekspresi.
- **Produktif**
Proses peralihan dari tingkatan ekspresif menuju tingkatan produktif, ketrampilannya berkembang dan dapat menghasilkan karya-karya sempurna.
- **Inovatif**
Tingkatan ini tidak membutuhkan ketrampilan atau kepandaian, tetapi menuntut fleksibilitas dalam memahami hubungan-hubungan baru yang tidak dikenal dari beberapa bagian yang saling terhubung dan telah ada sebelumnya.
- **Kreatif**
Level ini membutuhkan kemampuan untuk memahami prinsip-prinsip dasar secara sempurna sehingga memudahkan orang yang kreatif untuk memperbaiki dan mengembangkannya.
- **Iluminasi**
Ini adalah gambaran pemahaman tinggi dari prinsip yang benar-benar baru dalam tingkatan yang paling banyak abstraknya.

3.3 Teori Kreativitas

Ada beberapa kajian mengenai teori kreativitas dengan berbagai metodologis dan ciri-ciri teoritisnya.⁵ Teori tersebut dapat diringkas sebagai berikut:

1. Teori Korelatif

Pelopop konsep ini adalah Maltzman dan Mednick. Kedua tokoh itu berpendapat bahwa kreativitas adalah sistematika unsur-unsur yang saling berkorelasi dalam membentuk formula-formula baru yang

⁵ Yusuf Abu al Hajjaj, *Kreatif Atau Mati* (Surakarta: Al Jadid, 2010), hlm. 37-40.

sesuai dengan tuntutan khusus dan unsur tersebut masuk kedalam susunan yang satu dengan yang lain, hingga mencapai tingkatan solusi yang lebih kreatif. Standar evaluasi dalam formulasi ini adalah originalitas.

2. Teori Gestalt Dalam Kreativitas.

Pelopop konsep ini adalah Wertheimer. Menurutnya pemikiran kreatif biasanya dimulai bersamaan dengan suatu masalah. Untuk memecahkan masalah dan solusi maka semuanya harus dipertimbangkan, sementara komponen-komponen yang ada harus diteliti dalam rangkaian keseluruhan.

Ia menegaskan bahwa ide baru adalah pemikiran yang muncul secara tiba-tiba berdasarkan intuisi, tidak berdasarkan logika. Menurut teori ini, hal yang terpenting adalah intuisi tidak membentuk lebih dari satu bentuk proses kreativitas. Intuisi adalah indikasi yang mendahului solusi. Intuisi sangat penting dan identik dengan semi ambigu dan penuh teka-teki.

3. Teori Behavioral

Cropley mengatakan, teori ini berusaha mempelajari gejala kreativitas sesuai dengan jalur-jalur utama orientasi mereka yang berasumsi bahwa aktivitas atau perilaku manusia pada intinya adalah masalah pembentukan hubungan antara indikasi-indikasi dan respon.

4. Teori Guilford

Teori ini disebut dengan teori tanda atau fungsional, karena bergantung secara pokok pada akal. Guilford memasukan karakteristik seperti karakter dan stimulan yang berkaitan dengan kreativitas.

Dari keempat teori ini dapat di ambil kesimpulan bahwa:

- Menurut Teori Korelatif, kreativitas adalah sebuah unsur yang saling berkorelasi atau berhubungan dalam sebuah bentukan yang baru tetapi memiliki nilai originalitas dan masuk kedalam formula unsur baru tersebut.

- Menurut Teori Gestalt kreatif adalah sebuah pemecahan masalah, didalam kreativitas ide baru muncul dan bergerak secara tiba-tiba melalui intuisi, tidak berdasarkan logika.
- Menurut Teori Behavioral, aktivitas atau perilaku manusia pada dasarnya adalah masalah pembentukan hubungan antara indikasi dan respon. Oleh karena itu pentingnya pembentukan respon melalui berbagai media untuk meningkatkan kreativitas seseorang.
- Menurut Teori Guilford, teori ini bergantung dengan akal dan teori ini disebut dengan teori tanda atau fungsional dengan memasukan unsur karakter dan menstimulan sesuatu yang berkaitan dengan kreativitas.

3.4 Elemen-Elemen Berpikir Kreatif

1. Kecakapan

Kemampuan melahirkan banyak alternatif, ide, solusi, kecepatan, kemudahan, dalam melahirkan sebuah karya. Kecakapan ini adalah salah satu elemen penting dalam sebuah proses kreatif.

2. Fleksibilitas

Fleksibilitas merupakan kebalikan dari sifat kaku, yang hanya meyakini pola-pola pikir tertentu seperti sebelumnya. Fleksibilitas menuntut kecenderungan untuk mengubah pemikiran seseorang berdasarkan perubahan sikap dan ketetapan, serta melihat banyak hal dari berbagai perspektif berbeda dan tidak terbatas pada satu sisi.

3. Originalitas

Originalitas merupakan unsur terbesar yang berkaitan dengan berpikir kreatif, karena berdasar pada usaha melahirkan ide-ide baru atau cara baru dalam tatanan nilai di masyarakat dan lahir dari dalam diri seseorang.⁶

⁶ Yusuf Abu al Hajjaj, Kreatif Atau Mati (Surakarta: Al Jadid, 2010), hlm. 81-83.

3.5 Metode Mengembangkan Kreativitas Dengan Teknik Brainstorming

a. Definisi Brainstorming

Teknik brainstorming adalah salah satu teknik yang berfungsi membangkitkan kemampuan berpikir dan bakat terpendam. Teknik ini dapat digunakan dalam berbagai masalah dan tema-tema terbuka, yang tidak memiliki satu jawaban tepat. Brainstorming merupakan teknik yang memiliki kebebasan dan memberi kesempatan untuk lahirnya berbagai pendapat dan pemikiran.

b. Konsep Brainstorming

Brainstorming berarti menggunakan otak untuk menghadapi masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu masalah, maka otak akan bekerja untuk mengkaji dengan tujuan mendapatkan solusi-solusi inovatif bagi permasalahan tersebut. Kebebasan berpikir akan melahirkan otak yang lebih kreatif dan kritis pada waktu yang sama.⁷

Konsep brainstorming ini adalah untuk memacu pikiran dan membangkitkan antusiasme. Mencoba menerima segala pendapat sampai proses berpikir itu selesai tanpa *menjudge* ide yang berusaha diciptakan.

3.6 Kehidupan Praktis Orang-Orang Yang Kreatif

Ciri-ciri kehidupan orang-orang kreatif dapat dilihat dari poin-poin berikut ini:

- Mereka jenuh dengan rutinitas yang monoton.
- Lebih suka melakukan aktivitas yang bersifat natural dan menyenangkan.
- Melakukan kewajibannya pada waktunya dengan cara yang sesuai.
- Tidak suka beraktivitas dalam aturan yang bersifat kaku.
- Orang yang kreatif memiliki hasrat melawan aturan lama untuk digantikan dengan hal baru yang tidak ada sebelumnya.⁸

⁷ Yusuf Abu al Hajjaj, *Kreatif Atau Mati* (Surakarta: Al Jadid, 2010), hlm. 106-107.

⁸ Yusuf Abu al Hajjaj, *Kreatif Atau Mati* (Surakarta: Al Jadid, 2010), hlm. 132-133.

3.7 Definisi Dan Prinsip *Class (Learning)*

Learning atau sinonimnya *Class* adalah sebuah upaya pembelajaran melalui suatu proses interaksi antara masyarakat dan lingkungan. Gagne dan Berliner menyatakan bahwa belajar/*learning* merupakan suatu proses organisme mengubah perilaku berdasarkan pengalaman.

Hakikat *learning* yaitu suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar dan terus-menerus melalui berbagai macam aktivitas dan pengalaman, memperoleh pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik. *Learning* memiliki prinsip yang masih relevan dikembangkan oleh Gagne, terbagi atas dua kategori, yaitu:

1. Prinsip Eksternal
 - Keterdekatan (*Contiguity*), menyatakan situasi yang hendak disampaikan kepada masyarakat dengan sedekat mungkin.
 - Pengulangan (*Repetition*), menyatakan situasi yang perlu mengalami pengulangan lalu dipraktikan.
 - Penguatan (*Reinforcement*), mempelajari sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar mengalami sesuatu yang memuaskan.
2. Prinsip Internal
 - Informasi Verbal, meliputi:
 - Komunikasi langsung kepada masyarakat
 - Dipelajari dengan kegiatan-kegiatan
 - Random, dilakukan secara acak.
 - Kemahiran Intelektual, proses dalam mengaplikasikan sesuatu.
 - Strategi, Trik-trik dalam proses belajar/*learning*.

3.8 Definisi Persepsi (*Perception*)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “persepsi merupakan tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya.” Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, melihat kemudian menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Pada

kenyataannya setiap manusia memiliki persepsinya sendiri terhadap fenomena kejadian yang dilihat dan dirasakannya.

Proses kehidupan akan terus berjalan dan manusia juga terus bergerak. Menurut (Dubos, 1966) adalah kenyataan bahwa setiap insan manusia adalah makhluk yang dapat beradaptasi. Interaksi terus menerus dengan lingkungan akan membentuk proses mental sehingga mempengaruhi interpretasi terhadap suatu peristiwa. Tingkah perilaku manusia tentu tidak lepas dari kebiasaan dan faktor adat atau pengalaman terdahulu. Kebiasaan yang dilihat atau dianggap tidak menarik akan melekat dan membuat persepsi bahwa peristiwa itu tidak baik.

Para arsitek atau seorang desainer harus mampu membaca isu-isu yang menjadi problem dalam suatu peristiwa, sehingga dengan membaca perilaku berarti seorang arsitek mencoba mengakomodasikan kebutuhan pengguna terhadap arsitektur itu.

3.9 Faktor Yang Terdapat Pada Persepsi (*Perception*)

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal, yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain:
 - Fisiologis
 - Perhatian
 - Minat
 - Kebutuhan yang searah
 - Pengalaman dan ingatan
 - Suasana hati
- b. Faktor Eksternal, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek yang terlibat didalamnya. Elemen tersebut dapat merubah sudut pandang seseorang terhadap lingkungannya. Faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah:
 - Ukuran dan penempatan dari obyek

- Warna dari obyek
- Keunikan dan kekontrasan
- Intensitas dan kekuatan dari stimulus
- Motion atau gerakan

3.10 Jenis Persepsi (*Perception*)

- Persepsi visual, yaitu persepsi yang didapatkan dari penglihatan. Penglihatan adalah kemampuan untuk mengenali cahaya dan menafsirkannya. Psikologi persepsi yang menyangkut visual dapat bersifat *spekulatif*, *absolut*, dan *relatif*. persepsi visual berupaya menyelaraskan pemikiran dan pandangan sehingga apa yang dipikirkan dalam desain dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- Persepsi auditori, yaitu persepsi didapatkan dari indera pendengaran yaitu telinga. Pendengaran adalah kemampuan untuk mengenali suara. Tentunya berbeda tingkat auditori manusia dengan hewan, dalam hal ini untuk membangun sebuah persepsi auditori yang baik mesti memperhatikan akustik, dan material yang sesuai dengan ruang yang akan didesain.
- Persepsi *tactility*, yaitu persepsi yang didapatkan dari indera perasa. Alat perasa tentunya memiliki tempat khusus dalam arsitektur yaitu pertama karena pengaruh gaya gravitasi sehingga mampu merasakan dan bersentuhan langsung dengan tanah, merasakan kemiringan ataupun lurus. Kedua yaitu karena dapat merasakan tekstur secara langsung dan melihatnya sehingga dapat melahirkan persepsi yang berbeda terhadap sesuatu.
- Persepsi penciuman, yaitu persepsi yang didapatkan dari indera penciuman yaitu hidung. Indera penciuman dapat menangkap perasaan bau. Pengalaman tentunya relatif sangat berperan dalam merasakan dan mengingat bau, contohnya merasakan bau dari cat rumah atau bau tumbuhan yang berada di taman. Semua pengalaman akan di ingat dan membentuk persepsi.

- e. Persepsi pengecapan, yaitu persepsi yang didapatkan dari indera pengecapan yaitu lidah. Pengecapan atau gustasi adalah suatu bentuk kemoreseptor langsung dan merupakan satu dari lima indra. Pengecapan ini merujuk pada kemampuan mendeteksi rasa suatu zat seperti makanan atau racun.

Persepsi merupakan konsep yang sangat penting, karena melalui persepsi seseorang dapat memandang dan merasakan dunianya. membentuk persepsi baru dan mengenalkannya akan menjadikan sesuatu hal yang menarik. Pada perpustakaan ini tentunya perancangan ini akan berusaha menciptakan dan menginovasi sesuatu yang baru dan akan merubah persepsi negatif tentang perpustakaan.

3.11 Teori Gestalt Terhadap Persepsi (*Perception*)

Teori Gestalt merupakan teori persepsi yang cukup berpengaruh dalam bidang seni dan arsitektur, yang mengungkapkan berbagai fenomena visual. Persepsi merupakan konsep yang sangat berkaitan dengan psikologi. Persepsi merupakan sebuah proses yang aktif dari manusia dalam memilah, mengelompokkan, serta memberikan makna pada informasi yang diterimanya. Benda warna biru mungkin akan memberikan sensasi warna biru, tapi orang tertentu akan merasa memiliki ketenangan ketika melihat warna biru. Teori Gestalt menjelaskan bahwa persepsi tidak berdasarkan pada respon yang terisolasi terhadap stimulus khusus, tetapi lebih kepada reaksi terhadap stimulus total. Implikasi lain dari persepsi adalah adanya reaksi aktif terhadap lingkungan. Manusia secara aktif akan membuat struktur dan mengatur perasaan terhadap stimulus yang ada.

3.12 Pendekatan Kreatif pada Perpustakaan Fakultas Teknik Universitas

Gajah Mada

Istilah perpustakaan kreatif dapat didefinisikan dengan sebuah perpustakaan yang selalu aktif digerakkan dengan memunculkan inovasi baru dan disesuaikan dengan kebutuhan pemustaka. Casey and Savastinuk (2007) menyatakan dengan

terminologi *where we are now*, sangatlah penting. Mengetahui siapa pemustaka yang sering datang, siapa yang tidak menggunakan perpustakaan meskipun bagian dari komunitas atau anggota, bagaimana pemustaka (minta) dilayani, apa kebutuhan dan keinginan mereka harus diketahui sebelum melangkah lebih jauh. Fakultas Teknik UGM ingin membangun konsep perpustakaan kegiatan dan layanan kreatif.

Pada tahap awal (2012-2014), slogan *brings you to the learning community* ditentukan oleh pihak Fakultas Teknik UGM. Slogan ini bertujuan ke dalam dan ke luar, bahwa sebagai sebuah perpustakaan tidak hanya sekedar tempat untuk meminjam dan mengembalikan buku, namun juga bertemunya berbagai pemustaka dengan berbagai ide yang butuh tempat berkomunitas untuk mengembangkan ide tersebut. Selanjutnya pada awal 2015, slogan ini dikembangkan menjadi *space, community, knowledge*. Slogan ini dimaksudkan untuk melanjutkan slogan sebelumnya. Setelah proses yang dilalui dilakukanlah berbagai perbaikan tata ruang, serta memfasilitasi bertemunya berbagai komunitas di perpustakaan.⁹

Berikut merupakan tahapan pengembangan perpustakaan Fakultas Teknik UGM dalam rangka mewujudkan perpustakaan kreatif:



a. Pengembangan SDM

Pengembangan SDM yang dilakukan oleh Fakultas Teknik UGM yaitu dengan memberikan pelatihan berbagai materi pengembangan perpustakaan modern. Tema materi diperoleh dari penelusuran virtual pada

⁹ Purwoko, "Membangun Perpustakaan Kreatif: Pengalaman Pengembangan Perpustakaan Fakultas Teknik UGM", 2017, hlm. 2-6.

berbagai website perpustakaan di dunia. Materi lebih ditekankan pada kemampuan teknis, yaitu: cara menelusur yang efektif, menggunakan berbagai perangkat lunak pendukung akademis, menulis berita. materi pengembangan perpustakaan juga diberikan kepada staf baik dalam bentuk *workshop* atau diskusi rutin.

b. Penataan Ruang

Pemustaka yang datang ke perpustakaan pastinya membawa kepentingan masing-masing. Berbagai kepentingan ini diusahakan dan difasilitasi pada berbagai ruang perpustakaan. Perpustakaan FT UGM menerapkan 2 zona utama yaitu, hijau dan merah. zona merah yaitu zona diam tanpa diskusi. Ruang ini dapat digunakan bagi pemustaka yang ingin belajar sendiri dan mandiri. sementara zona hijau adalah zona tenang. Pemustaka diperkenankan berdiskusi sebatas kebutuhan dan tidak mengganggu pemustaka yang lain.

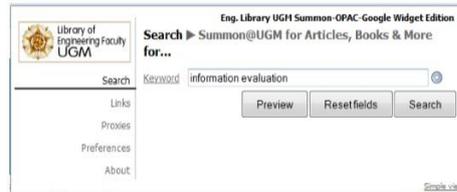
c. Kegiatan Untuk Pemustaka

Kegiatan untuk pemustaka yaitu: pelatihan aplikasi pendukung akademik, kegiatan tematik dan kegiatan kolaborasi. Pelatihan aplikasi pendukung akademik telah menjadi kegiatan reguler diperpustakaan. Materi pelatihan ini terdiri dari manajemen data riset, *mind mapping* dan membuat presentasi. Berkaca pada berbagai perpustakaan yang telah maju, perpustakaan tersebut memiliki divisi pelatihan yang menjadi tempat berdiskusi dan konsultasi mahasiswa tentang hal teknis dalam kegiatan akademik. Misalnya terkait cara menyusun daftar pustaka, mengutip, membuat presentasi yang menarik, menggunakan perangkat lunak pengolahan data, serta hal lainnya

d. Layanan Untuk Pemustaka

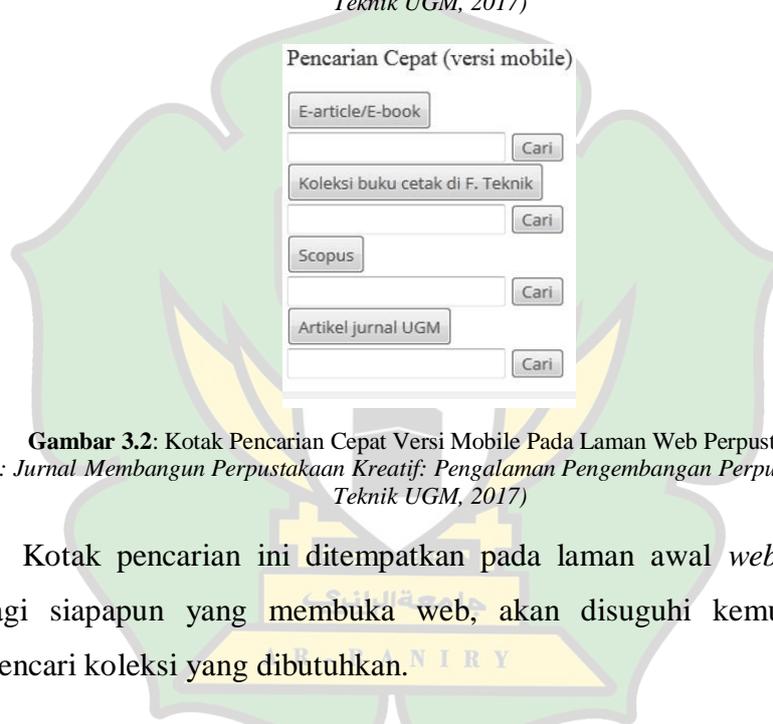
Layanan Kreatif yang dikembangkan perpustakaan meliputi bantuan pencarian artikel dan pengembangan teknologi informasi. Teknologi informasi yang membantu pemustaka menemukan informasi yang dibutuhkan (dari sisi pemustaka) yaitu, LibX, Searchbox. Dua layanan

teknologi informasi ini menjadi pintu pembuka dalam menunjukkan berbagai layanan atau kegiatan perpustakaan berikutnya.



Gambar 3.1 Tampilan LibX

(Sumber: *Jurnal Membangun Perpustakaan Kreatif: Pengalaman Pengembangan Perpustakaan Fakultas Teknik UGM, 2017*)



Gambar 3.2: Kotak Pencarian Cepat Versi Mobile Pada Laman Web Perpustakaan

(Sumber: *Jurnal Membangun Perpustakaan Kreatif: Pengalaman Pengembangan Perpustakaan Fakultas Teknik UGM, 2017*)

Kotak pencarian ini ditempatkan pada laman awal *website*, sehingga bagi siapapun yang membuka web, akan disuguhkan kemudahan dalam mencari koleksi yang dibutuhkan.

Jadi pada perpustakaan Fakultas Teknik UGM metode pendekatan kreatif diciptakan melalui dua tahapan, yang pertama meningkatkan SDM dengan cara membuat ruang-ruang komunitas kreatif dan memberikan edukasi kepada pemustaka. Tahapan kedua dengan menata kembali ruang-ruang dengan zona-zona sehingga pemustaka dapat memilih area yang diinginkan sesuai kebutuhannya dan tidak terbatas hanya pada ruang formal saja.

3.13 Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Sekolah Kreatif di Surakarta

Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat maupun perilaku alam sekitarnya (Mangunwijaya, 2013).

Faktor- faktor yang memiliki pengaruh dalam prinsip arsitektur perilaku adalah faktor manusia, meliputi kebutuhan dasar, usia, jenis kelamin, kelompok pengguna, kemampuan fisik, dan antropometrik, faktor psikologis yang meliputi privasi, ruang pribadi, teritorialitas, proksemik, kepadatan (*density*), kesesakan (*crowding*), dan orientasi, serta faktor fisiologis berupa kenyamanan dan kesehatan (James C. Snyder, 1989).¹⁰

Pada perancangan sekolah kreatif di Surakarta ini zona yang diterapkan berdasarkan karakteristik perilaku gerak dan kebutuhan anak, zona kegiatan dibagi menjadi empat zona yaitu zona pembelajaran, zona ekstrakurikuler, zona penunjang, dan zona pengelola. Zona pembelajaran terbagi menjadi menjadi dua zona yaitu zona pembelajaran SD/SMP dan zona pembelajaran KB/TK sebagai respon terhadap perbedaan karakteristik pada masing-masing jenjang.



Gambar 3.3 Pergerakan Anak Yang Mempengaruhi Pengolahan Zona Kegiatan
(Sumber: Jurnal Perancangan Sekolah Kreatif di Surakarta, 2018)

Perancangan ini menyesuaikan dengan karakteristik anak pada jenjang pendidikan usia dini yaitu berada pada tahap awal tumbuh kembang sehingga memiliki karakteristik perilaku ekspresif, bebas, lincah, dan sangat aktif bergerak sehingga dibutuhkan ruang yang mampu mengakomodir kebebasan gerak anak.

¹⁰ Ovy Permata Nurkamalina, Ana Hardiana, Leny Pramesti, Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Sekolah Kreatif Di Surakarta, 2018, hlm. 225-228.

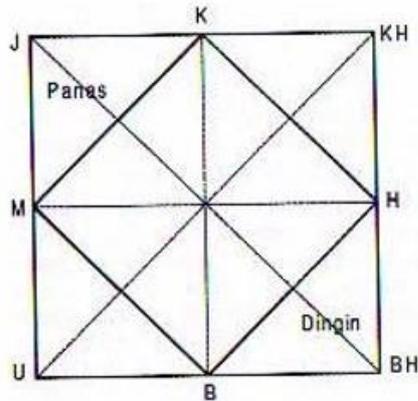


Gambar 3.4 Massa Sekolah Kreatif
(Sumber: *Jurnal Perancangan Sekolah Kreatif di Surakarta*, 2018)

Fungsi sekolah kreatif dicerminkan melalui pemilihan bentuk dasar massa yang memiliki karakter sesuai dengan fungsi sekolah, kondisi dan bentuk perilaku anak sebagai pengguna utama dalam perancangan. “Bentuk dasar massa kubus dan balok memiliki karakter formal, fleksibel, dalam penataan ruang. Bentuk dasar massa tabung memiliki karakter bentuk yang luwes dan atraktif, memberikan kesan informal dan ekspresif, memberikan pergerakan bebas dengan arah pandang tidak terbatas”.

3.14 Psikologi Warna Terhadap Pengguna Perpustakaan

Warna mempunyai pengaruh kuat terhadap *mood* dan suasana hati manusia, membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan, semua itu dapat diketahui dari jenis warna yang diterapkan. Warna merupakan sebuah sensasi, dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata. sensasi-sensasi itu dapat dibentuk melalui warna-warna yang ada. Contohnya jika ruang yang diberi warna putih atau warna warna lembut lainnya akan memberikan kesan ruangan yang lebih luas. Ditinjau dari efeknya terhadap kejiwaan dan sifat khas yang dimilikinya, warna dipilah dalam dua kategori yaitu golongan warna panas dan golongan warna dingin. Diantara keduanya ada yang disebut warna antara atau ‘Intermediates’.



Gambar 3.5 Skema Psikologi Warna

(Sumber: *Jurnal Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Peggunanya*, 2016)

- Efek psikologis golongan warna panas, seperti merah, jingga, dan kuning memberi pengaruh psikologis panas, menggembirakan, menggairahkan dan merangsang (Pile, 1995 dan Birren, 1961).
- Warna kuning dan turunannya memiliki kesan hangat dan menyenangkan karena warna kuning seperti sinar matahari yang baru terbit sehingga memberi kesan semangat di pagi hari.
- Golongan warna dingin hijau dan biru memberi pengaruh psikologis menenangkan, damai (Pile, 1995 dan Birren, 1961). Frenchman (2012) mengatakan Warna biru dan turunannya adalah warna yang berlimpah di bumi melambangkan konotasi natural sehingga berkesan damai, tenang, segar, kemurnian dan positive feelings. Warna biru sangat cocok dikombinasikan dengan berbagai macam warna.
- Warna ungu membawa pengaruh menyedihkan.
- Untuk warna putih memberi pengaruh bersih, terbuka dan terang
- warna hitam memberi pengaruh berat, formal, dan tidak menyenangkan (Pile, 1995 dan Birren, 1961).¹¹

Berikut ini adalah ringkasan sejumlah arti dan efek psikologis warna-warna pokok yang telah diakui:¹²

¹¹ IH Marysa, AW Anggraita, *Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Peggunanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X*, 2016, hlm. 43-44.

Biru Tua:

- Meyakinkan
- Konservatif
- Bertanggungjawab
- Arif
- Dapat Diandalkan
- Cerdas
- Memberi
- Ketenangan
- Introspektif
- Intuitif
- Bijaksana

Biru Muda:

- Penuh Kedamaian
- Penuh Cinta
- Penyayang
- Idealistik
- Tulus
- Kreatif
- Memiliki Kemauan Keras
- Komunikatif

Biru Kehijauan:

- Pintar
- Kreatif
- Egosentris
- Cerewet
- Teratur

Hijau:

- Penuh Kedamaian
- Setia
- Seimbang
- Baik Hati
- Stabil
- Sensitif
- Pengasih
- Ulet

Kuning:

- Periang
- Antusias
- Cerdas
- Kuat
- Optimistik

Kuning Kehijauan:

- Perspektif Tanpa Prasangka
- Penuh Rasa Takut

¹² Ambika Wauters & Gerry Thompson, 2001, Terapi Warna, Prestasi Pustaka

- Kompetitif
- Berubah-ubah

Putih:

- Rapi
- Teratur
- Kritis
- Mandiri
- Berhati-hati
- Termotivasi
- Spritual
- Positif

Abu-Abu:

- Memberi Ketenangan
- Terasing
- Waspada

Hitam:

- Pintar
- Serius
- Berkuasa
- Dramatis
- Berwibawa
- Aman
- Penuh
- Kematian

Coklat Keabuan:

- Dapat Menyesuaikan Dengan Baik
- Seimbang
- Jujur
- Pekerja Keras
- Dapat Diandalkan

Coklat:

- Pasif
- Mudah Memahami
- Setia
- Sederhana
- Mengerti Kewajiban
- Pekerja Keras

Merah Jambu:

- Penuh Cinta
- Rileks
- Ramah Tamah
- Keibuan



- Pekerja Berat

Orange:

- Hangat
- Kreatif
- Penuh Kegembiraan
- Tidak bertele-tele
- Tegas
- Ekspresif

Violet:

- Berbelit-belit
- Mempersatukan
- Mempesona
- Mistik

Merah:

- Penuh Semangat
- Tidak Sabar
- Resah
- Mementingkan Sukses
- Lahiriah
- Hebat

Ungu:

- Spritual
- Sensitif
- Intuitif
- Berpandangan Terbuka

Jadi penerapan warna yang akan diterapkan pada perpustakaan umum kota Meulaboh, Aceh Barat adalah warna putih atau warna *soft* sebagai warna utama dengan divariasikan warna warna biru dan turunannya melambangkan konotasi natural sehingga berkesan damai, tenang, segar, kemurnian dan *positive feelings*. Warna hijau juga diterapkan melalui tanaman yang digunakan sebagai elemen estetis pada ruangan. Untuk plafond dapat digunakan warna warna kayu atau coklat sehingga meningkatkan kesan lebih natural dan sederhana. Untuk meningkatkan mood dan daya kreativitas pengguna maka akan dipadukan warna warna yang memiliki nilai psikologis kreatif didalamnya seperti warna biru dan turunannya maupun warna kuning atau orange.

3.15 Interpretasi Tema

Pada perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat menggunakan dua prinsip yaitu: fungsi dan bentuk. Dari kedua prinsip tersebut perancangan perpustakaan ini mencoba mengkaitkan dengan tema *Creative Class*.

a. Fungsi

Secara umum bangunan yang dirancang harus fungsional, artinya dapat dipergunakan sesuai kebutuhan sehingga tidak ada sesuatu yang mubazir. Dalam kaitannya dengan kreatif bangunan diperuntukan untuk mewadahi seluruh lapisan masyarakat dalam hal pengembangan intelegensi, edukasi, meningkatkan intelektual dan pengetahuan pemustaka. Secara khusus bangunan ini diharapkan dapat fleksibel dan mendukung daya kreativitas tidak hanya terbatas pada ilmu formal tetapi ada pengembangan kemampuan diri dan ketrampilan masyarakat didalamnya.

Pada awalnya banyak masyarakat masih belum terlalu peduli dengan membaca dan pergi ke perpustakaan merupakan sebuah hal yang membosankan. Menurut situs www.rappler.com dari kantor Perpustakaan Nasional Republik Indonesia mencatat 90 persen penduduk usia diatas 10 tahun gemar menonton televisi tetapi tidak tertarik membaca buku. Hal ini berbanding terbalik dengan negara maju, setiap penduduknya membaca buku minimal 20 hingga 30 buku per tahun. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keinginan membaca sangat rendah dan membaca belum menjadi sebuah budaya. Penulis merangkum beberapa hal mengenai faktor-faktor penyebab malasnya masyarakat ke perpustakaan berdasarkan data wawancara dan observasi lapangan. Beberapa faktor tersebut yaitu:

- Membaca buku belum menjadi bagian dari gaya hidup.
- Bagi pelajar tidak dididik untuk gemar membaca tetapi lebih sering menghafal dan mengikuti apa yang dikatakan guru.
- Akses yang cukup sulit ketika ingin mendapatkan buku.
- Generasi yang serba instan.
- Pengaruh *gadget* di setiap aktivitas.

- Meningkatnya penggunaan *game online* dan sosial media mempengaruhi masyarakat yang kini cenderung malas membaca buku dibandingkan melihat sosial media.
- Perpustakaan terlalu formal, tidak boleh makan dan minum, tidak boleh berisik, batasan peminjaman buku. Hal ini membuat perpustakaan terlalu kaku dengan sistem.
- Tas yang harus dititipkan, membuat sebagian masyarakat merasa risih dan malas ke perpustakaan.

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



Gambar 3.6 Skema Penyusunan Fungsi dengan ruangan yang lebih fleksibel
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

- Perpustakaan di desain dengan tingkat fleksibilitas, artinya tetap mengacu kepada fungsi perpustakaan umum sebagai sebuah wadah tempat membaca, mengumpulkan informasi dan lain-lain.
- Fleksibilitas akan menciptakan fungsi baru seperti ruang-ruang kreatif secara visual, dibalut dengan nuansa susunan warna dan audio visual yang menarik. Perpustakaan ini berusaha menampung aktivitas yang positif dari masyarakat dengan kebutuhan yang berbeda-beda.
- Inovatif adalah proses selanjutnya, ketika seseorang sudah menyenangi perpustakaan maka akan ada hal baru yang ditemui sehingga akan membuka wawasan baru tentang suatu hal. Menstimulus masyarakat dengan elemen-elemen atau komponen yang merangsang otak untuk berfikir kreatif.
- Produktif merupakan salah satu proses yang diharapkan karena perpustakaan diharapkan akan mampu meningkatkan dan menghasilkan sesuatu. Contohnya dengan sering ke perpustakaan akan terjadi interaksi dan mungkin akan menemukan lowongan pekerjaan baru.
- Rekreatif adalah proses dimana hampir mencapai *goals* dari perpustakaan ini. Seseorang tentunya menjadikan perpustakaan sebagai sebuah kebutuhan dan tempat yang menyenangkan. Mungkin sebelumnya anak-anak muda hanya bersantai di café, tetapi kini perpustakaan bisa mewadahi tempat bersantai yang nyaman dengan menikmati kopi khup atau sekedar membaca ringan dan mungkin sedikit berdiskusi tentang sastra.
- Terakhir adalah *happy*, perpustakaan kini menjadi sebuah kebutuhan dan tempat yang menyenangkan. Libur di akhir pekan bisa jadi solusi ke perpustakaan sambil membawa anak-anak. Pada akhirnya ketika perpustakaan ini sudah tidak asing lagi, maka akan mudah untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan intelektual masyarakat.

b. Bentuk

Bangunan dapat mempunyai tampilan bentuk yang menarik namun dimaksimalkan untuk tetap fungsional dan tidak berlebihan. seperti yang dicontohkan oleh setiap ciptaan Allah di muka bumi yang mengandung keindahan sekaligus bermanfaat, seperti yang dinyatakan dalam QS Shaad ayat 27 “*dan Kami tidak ciptakan langit dan bumi dan apa yang ada diantara keduanya tanpa hikmah*”. Thomas Munro memiliki pandangan bahwa ”seni” adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan yang berwujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun yang emosional. Bentuk artinya dapat mempengaruhi visual dan persepsi seseorang. bentuk dapat diartikan secara sederhana yaitu "yang ditampilkan". Oleh karena itu bentuk menjadi komponen penting dalam sebuah bangunan. Pada perancangan perpustakaan ini akan dihadirkan bentuk yang menarik, fungsional dan sesuai kebutuhan.

3.16 Studi Banding Tema Sejenis

3.16.1 *School of The Arts, Singapore*

Nama : *School of The Arts, Singapore*

Arsitek : Wong Mun Summ and Richard Hassell of WOHA

Lokasi : Zubir Said Dr, Singapura 227968

Luasan : 1.06 hectares



Gambar 3.7 Lokasi School Of The Arts, Singapore

Sumber : GoogleMaps

SOTA adalah sebuah laboratorium kreativitas, dimana siswa-siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan nyaman dan mampu menghasilkan karya-karya seni yang kreatif. Selain itu, SOTA menyediakan tempat bagi siswa untuk menunjukkan hasil karya-karya mereka di masyarakat.

Desain bangunan menyesuaikan dengan lingkungan, iklim dan budaya setempat, Sehingga laboratorium kreativitas tersebut mampu memberikan nilai yang positif bagi para siswa, guru, komunitas seni dan masyarakat dengan desain lingkungan yang kreatif.

3.16.2 Konsep Desain

Bangunan SOTA mempunyai tiga konsep desain. Pertama, merancang sebuah ruangan belajar yang kreatif dan mencerminkan sistem pendidikan seni. Kedua, penataan bangunan sekolah seni di dalam kota, penggunaan cahaya dan ventilasi alami, dan adanya ruang pribadi untuk menciptakan karya seni. Ketiga, konsep tersebut mampu menyeimbangkan sistem keamanan dengan akses publik



Gambar 3.8 Interior School Of The Arts, Singapore

Sumber: <https://inhabitat.com/school-of-the-arts-is-a-vibrant-green-addition-to-singapores-city-center/singapore-school-of-the-arts-by-woha-4>

Fasilitas School of The Arts (SOTA):

GROSS FLOOR AREA

- *approx. 50,000 square meters*

- *Teaching Facilities*
- *General Academic Facilities*
- *Classrooms*
- *Lecture Theatre*
- *Science Laboratories Computer & Multimedia Studios*

Performance Spaces

- *Music Auditorium: 718 seats*
- *Drama Theatre: 499 seats*
- *Studio Theatre (Blackbox): 400 seats*

Basic Sporting Facilities

- *Health and Fitness Room*
- *Fitness Equipment at Roof Terrace*

Arts Facilities

- *Dance Studios*
- *Music Teaching Rooms*
- *Ensemble & Individual Music Practice*
- *Electronic Music Laboratory*
- *Electronic Music Studio* جامعة البرازيل
- *Orchestral Rehearsal Studio* N I R Y
- *Painting Studios*
- *Design and Technology Workshop*
- *Ceramics Room*
- *Sculpture Room*
- *Exhibition Gallery*
- *Theatre Rehearsal Studios*

Others

- *Multipurpose Hall*
- *Resource Library*
- *Retail Spaces*
- *Cafeteria*

Ruang-ruang yang dapat diaplikasikan pada perpustakaan umum dengan pendekatan kreatif adalah:

- **Lecture Theatre:** Ruang kelas yang dapat dimaksimalkan untuk kegiatan-kegiatan edukasi yang dibuat dari kampus seperti UTU, STAIN, atau dari sekolah-sekolah yang ada di Aceh Barat.
- **Science Laboratories Computer & Multimedia Studios:** Laboratorium dan ruang multimedia adalah ruangan yang mampu meningkatkan kemampuan intelegensi dan proses kreativitas.
- **Music Auditorium:** Merupakan fasilitas yang harus di sediakan pada perpustakaan ini karena masyarakat kota meulaboh cukup sering melakukan kegiatan seni dan musik.
- **Drama Theatre:** Ruang ini juga sangat dibutuhkan karena biasanya setiap tahun ada beberapa event perlombaan teater dan sebagainya.
- **Exhibition Gallery:** Ruang ini akan menjadi tempat para seniman mempromosikan karyanya sehingga ruangan ini akan mampu meningkatkan nilai kreativitas pada perpustakaan.



Gambar 3.9 School Of The Arts, Singapore

Sumber: https://www.wikiwand.com/en/School_of_the_Arts,_Singapore



Gambar 3.10 School Of The Arts, Singapore

Sumber: <https://ourcommonheartbeat.wordpress.com/school-of-the-arts-sota/>

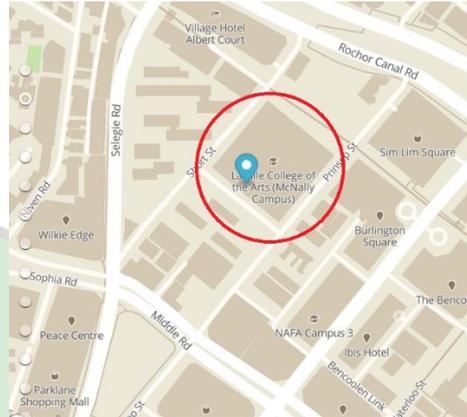
3.16.3 *LASALLE College of the Arts, Singapore*

Nama : LASALLE College of the Arts, Singapore

Arsitek : RSP Architects bekerja sama dengan Goldsmiths

Lokasi : 1 McNally Street, Singapura

Luasan : 35.000 m²



Gambar 3.11 Lokasi *LASALLE College of the Arts, Singapore*

Sumber : GoogleMaps

Perguruan Tinggi Seni, *LASALLE College of the Arts* yang didesain oleh RSP Architects adalah sebuah perguruan tinggi yang menggalakkan pengembangan kreativitas, gairah, pemikiran *out of the box*. LASALLE berlokasi di Singapura, yang merupakan pusat ekonomi dan budaya di kawasan Asia Pasifik. Kampus ini mengembangkan konsep modern dan mendorong adanya kreativitas pada semua tingkat. Kampus ini menyediakan lingkungan yang disiplin, kalaboratif dan interaktif.

LASALLE merupakan tempat melatih imajinasi murni. Desain dan konsep yang dibuat oleh perusahaan arsitektur yang berbasis di Singapura, yaitu RSP Architects, kampus ini mewakili Singapura dalam pameran seni Venice Biennale pada tahun 2004 untuk bagian arsitektur. Gedung kampus terlihat menonjol karena kombinasi batu, kaca dan aluminium yang begitu mengagumkan. Gedung-gedung tersebut dihubungkan oleh sebuah atrium terpadu dan jembatan layang, dan sebuah susunan atap inovatif yang menutupi seluruh lokasi tanpa celah.



Gambar 3.12 Bangunan LASALLE College of the Arts, Singapore

Sumber : arch2o.com

Keistimewaan utama kampus ini:

- Ruang peragaan seni kontemporer dan galeri seluas 1.500 m persegi
- Teater dan Bengkel Produksi Seni nomor satu di wilayah yang memungkinkan mahasiswa menciptakan panggung berskala penuh di dalam kampus.
- Sebuah ruang teater termasuk ruang pertunjukan yang fleksibel dengan tempat duduk melingkar.
- Studio Tari
- Sepuluh laboratorium komputer dilengkapi dengan komputer iMac
- Tiga buah ruang kuliah.
- Infrastruktur jaringan komunikasi 'Terpadu' oleh Cisco, termasuk lingkungan jaringan nirkabel, layanan pendukung seperti *e-learning*, konferensi video, pendidikan, media digital dan keamanan kampus.

3.16.4 Konsep Desain

Bangunan-bangunan Lasalle College of the Arts dibedakan oleh segi kaca pada bagian dalam yang terbuat dari batu dan aluminium. Mereka dihubungkan oleh atrium dan jembatan yang terintegrasi. Struktur atap yang inovatif menutupi bangunan dengan mulus.



Gambar 3.13 Bangunan *LASALLE College of the Arts, Singapore*
Sumber : *arch2o.com*

Mahasiswa seni perlu diilhami, jadi dari panel kaca ke halaman dan gang, semua ruang diperinci dengan cermat untuk menawarkan berbagai cara untuk interaksi, refleksi dan inspirasi, hasil dari upaya tim kolektif yang kuat. Siswa dapat terlibat dalam dialog berkelanjutan dengan publik dan dapat mengalami semuanya dari semua sudut. Tantangannya adalah merancang sebuah kampus yang mengekspresikan semangat kampus dan merangkul keberagaman kota.

Bentuk desain bangunan terinspirasi oleh alam dan dirancang dengan kebutuhan kampus seni seperti bentuk lava yang mengalir melalui lembah dan ngarai. Hal ini bisa disamakan dengan kekuatan kreatif yang mengalir dari siswa dan guru. Konsep aksesibilitas, orientasi dan skala yang menghubungkan sekolah didalam konteks urban dan mampu mengundang dan berinteraksi dengan siswa dan masyarakat sekitar sehingga menjadi komunitas yang besar. Bangunan juga mempunyai konsep yang mampu menyaring matahari dan sirkulasi angin kedalam ruangan-ruangan.



Gambar 3.14 Panel Kaca Tempat Ekspresi dan Inspirasi *LASALLE College of the Arts, Singapore*
 Sumber : arch2o.com



Gambar 3.15 Pusat Interaksi di *LASALLE College of the Arts, Singapore*
 Sumber : arch2o.com



Gambar 3.16 Sketsa *LASALLE College of the Arts, Singapore*
 Sumber : academia.edu/9325754/LASALLE_College_of_the_Arts

Sektor-sektor yang terbagi pada LASALLE College of the Arts, Singapore:

ARTS AND CULTURE	DESIGN	MEDIA AND COMMUNICATIONS
1) Performing Arts	5) Architecture	9) Advertising
2) Technical Theatre	6) Design	10) Film, Video & Photography
3) Visual Arts	7) Fashion	11) Digital Media & Software
4) Music	8) Craft & Product	12) Broadcast

Tabel 3.1: Sektor-sektor yang terbagi Pada LASALLE College of The Arts, Singapore

Sumber: Workforce Development Agency

3.16.5 Bandung Creative Center, Indonesia

Nama : Bandung Creative Center, Indonesia

Arsitek : Ridwan Kamil

Lokasi : Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat

Luasan : 5.400 m²



Gambar 3.17 Lokasi Bandung Creative Center, Indonesia

Sumber : GoogleMaps

Gedung *Creative Center* merupakan gedung yang di desain untuk mewadahi aktivitas kreativitas masyarakat kota bandung, terutama generasi

dan komunitas-komunitas anak muda bandung. Gedung yang dibangun oleh pemerintah kota bandung itu memiliki ruang-ruang yang menarik yaitu:

- *Design Store*
- Perpustakaan
- *Co-Working Space*
- Meseum Desain
- Bioskop
- Studio Musik
- Ruang Pamer Keramik
- *ICT/Games*
- Studio Seni Rupa
- Studio Fashion
- Cafe dan Resto
- Ruang Worksop Seni
- *Innovation Room (3D printer, laser cutting)*, dan lain-lain



Gambar 3.18 Bangunan Bandung Creative Center, Indonesia

Sumber: <https://tempatwisatadibandung.info/bandung-creative-hub/>

Konsep desain bangunan ini berbentuk poligon dan penggunaan teknologi *Aluminium Composite Panel* (ACP) sebagai satu metode percepatan penyelesaian pembangunan. Bangunan ini bertujuan memwadhahi kegiatan kreativitas pemuda-pemudi bandung dengan segala kemampuan.

Keunikan lainnya dari bangunan tersebut yakni dalam penentuan warna di eksterior gedung. Warna gedung itu akan diseragamkan dengan identitas Kota Bandung yang didominasi beragam warna. Kuning sebagai bentuk kesejahteraan, biru mewakili kesetiaan, hijau berarti kemakmuran, dan warna orange yang melambangkan kesatuan.



Gambar 3.19 Proses Kontruksi Bandung Creative Center, Indonesia

Sumber: <https://kumparan.com/kumparannews/satu-lagi-ikon-kreatif-di-bandung>



Gambar 3.20 Interior Bandung Creative Center, Indonesia

Sumber: <https://kumparan.com/kumparannews/satu-lagi-ikon-kreatif-di-bandung>



Gambar 3.21 Interior Bandung Creative Center, Indonesia

Sumber: <https://kumparan.com/kumparannews/satu-lagi-ikon-kreatif-di-bandung>



Gambar 3.22 Interior Bandung Creative Center, Indonesia

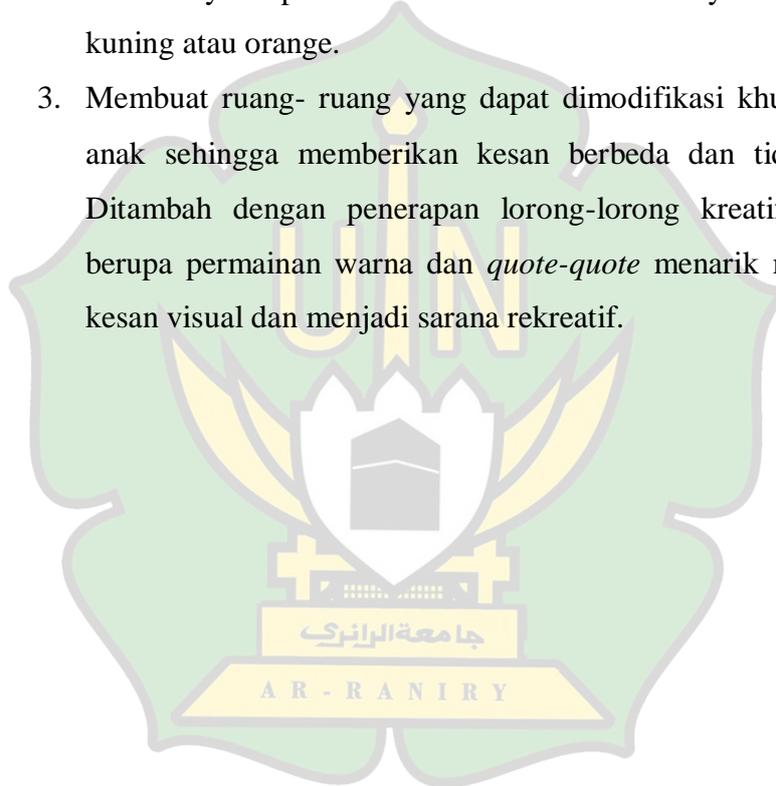
Sumber: <https://kumparan.com/kumparannews/satu-lagi-ikon-kreatif-di-bandung>

Berdasarkan hasil analisis dari 3 (tiga) jenis studi banding tema yang didapatkan, maka berikut ini kesimpulan yang akan penulis terapkan pada perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat, yaitu:

1. Mengaplikasikan ruang-ruang penunjang kreativitas di perpustakaan seperti *music auditorium*, *drama theatre*, *exhibition gallery*, dan *multimedia studio* untuk mendukung pengembangan kreativitas masyarakat.
2. Menggunakan warna putih atau warna *soft* sebagai warna utama dengan divariasikan warna warna biru dan turunannya melambangkan konotasi natural sehingga berkesan damai, tenang,

segar, kemurnian dan *positive feelings*. Warna hijau juga diterapkan melalui tanaman yang digunakan sebagai elemen estetis pada ruangan. Untuk plafond dapat digunakan warna warna kayu atau coklat sehingga meningkatkan kesan lebih natural dan sederhana. Untuk meningkatkan mood dan daya kreativitas pengguna maka akan dipadukan warna warna yang memiliki nilai psikologis kreatif didalamnya seperti warna biru dan turunannya maupun warna kuning atau orange.

3. Membuat ruang- ruang yang dapat dimodifikasi khususnya ruang anak sehingga memberikan kesan berbeda dan tidak monoton. Ditambah dengan penerapan lorong-lorong kreatif yang dapat berupa permainan warna dan *quote-quote* menarik menambahkan kesan visual dan menjadi sarana rekreatif.

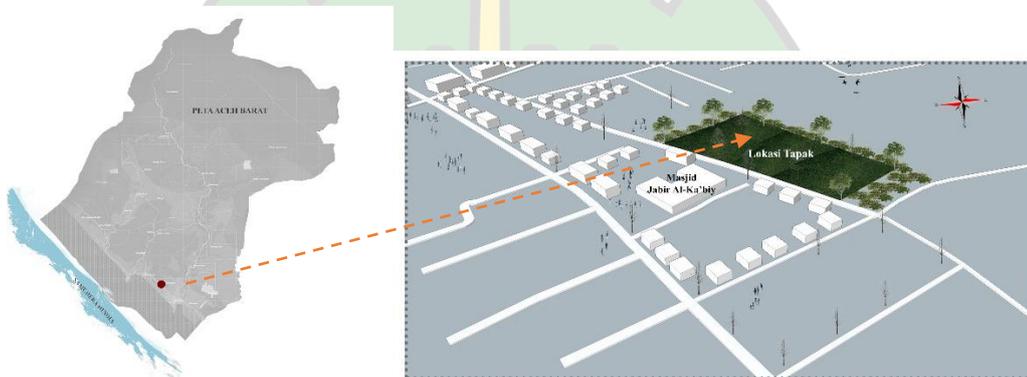


BAB IV ANALISIS

4.1 Kondisi Lingkungan

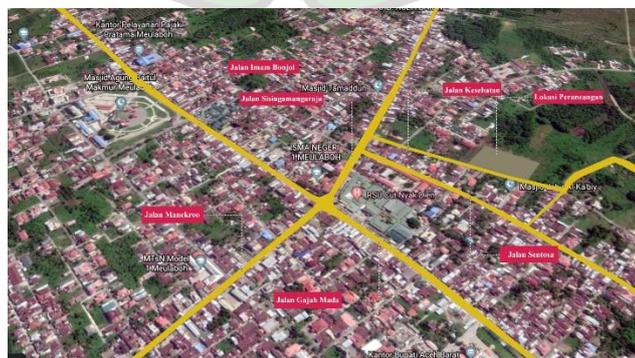
4.1.1 Lokasi Perancangan

Perancangan Perpustakaan Umum berlokasi di Jl. Kesehatan, Gampong Drien Rampak, Kecamatan Johan Pahlawan, Kota Meulaboh, Kabupaten Aceh Barat. Analisis tapak ini merupakan hasil survei dan analisis pribadi terkait data-data yang mendukung perencanaan pembangunan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat.

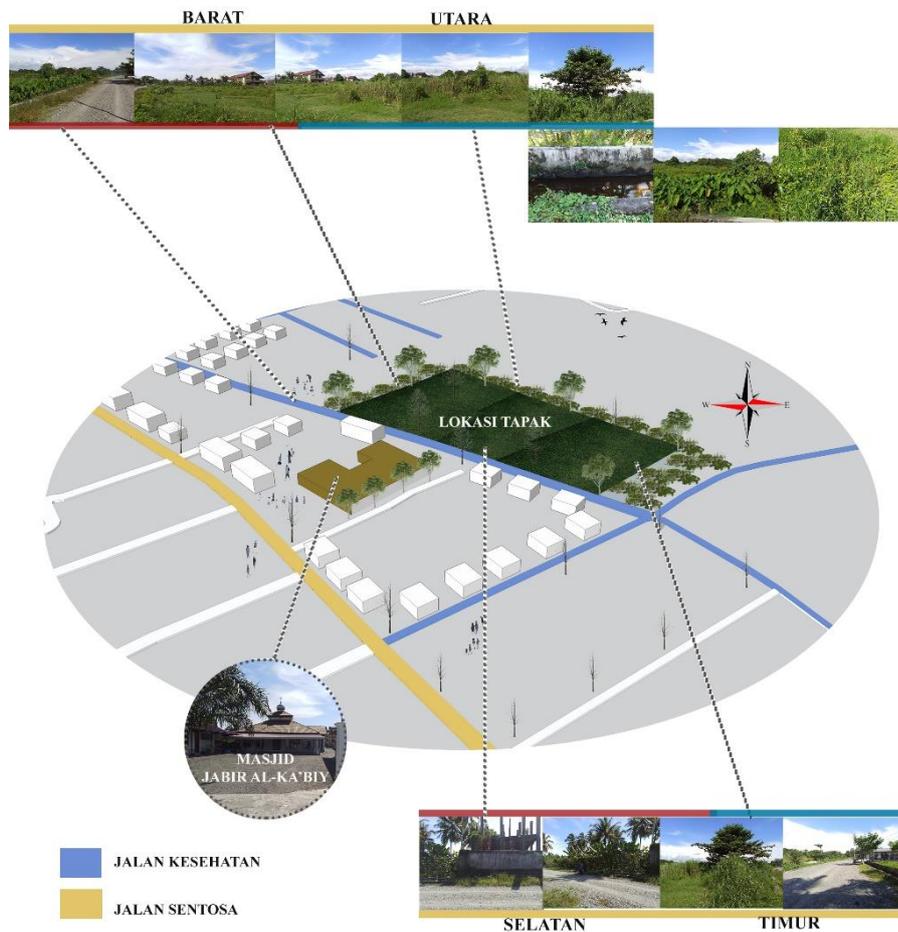


Gambar 4.1 Peta Lokasi Perancangan
(Sumber: www.googlemap.com dengan modifikasi)

4.1.2 Batasan analisis tapak



Gambar 4.2 Peta Kota Meulaboh, Aceh Barat
(Sumber: www.googlemap.com dengan modifikasi)



Gambar 4.3: Skema Batasan Tapak

Sumber: Analisis Penulis

Secara geografis, Batasan tapak perancangan perpustakaan umum di Kota Meulaboh, Aceh Barat adalah sebagai berikut :

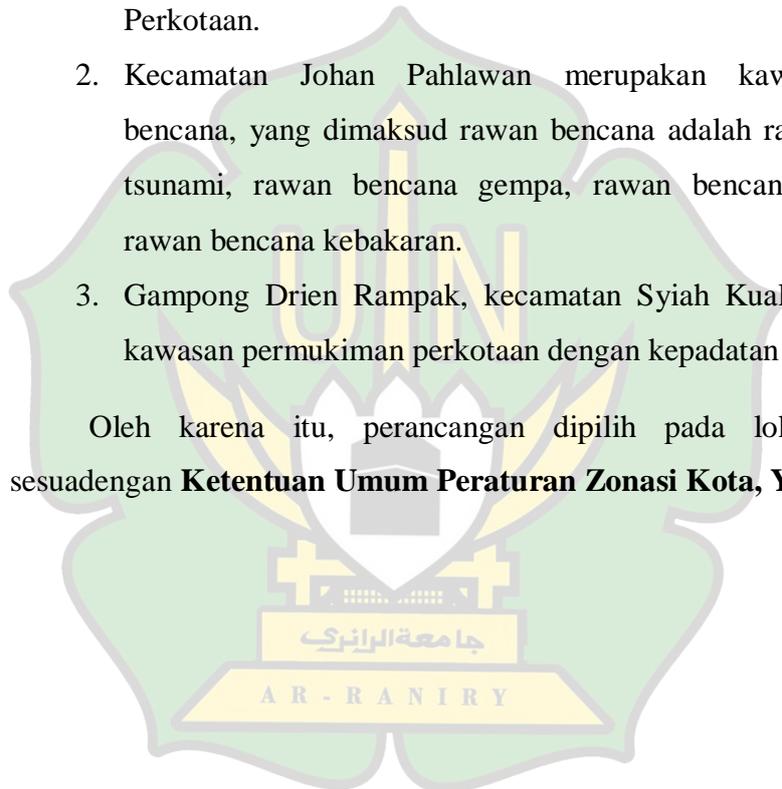
- Sebelah Utara berbatasan dengan vegetasi dan hutan.
- Sebelah Timur berbatasan dengan vegetasi dan jalan setapak (tidak diketahui nama jalannya).
- Sebelah Selatan berbatasan dengan jalan kesehatan dan perumahan warga.
- Sebelah Barat berbatasan dengan vegetasi dan perumahan warga.

4.1.3 Peraturan Pemerintah

Berdasarkan Qanun Kabupaten Aceh Barat Nomor 1 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Aceh Barat Tahun 2012-2032 dan Rencana Detail Tata Ruang Kabupaten Aceh Barat Tahun 2019-2039. Dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kecamatan Johan Pahlawan merupakan kawasan Permukiman Perkotaan.
2. Kecamatan Johan Pahlawan merupakan kawasan rawan bencana, yang dimaksud rawan bencana adalah rawan bencana tsunami, rawan bencana gempa, rawan bencana banjir dan rawan bencana kebakaran.
3. Gampong Drien Rampak, kecamatan Syiah Kuala merupakan kawasan permukiman perkotaan dengan kepadatan sedang.

Oleh karena itu, perancangan dipilih pada lokasi tersebut sesuai dengan **Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kota, Yaitu:**

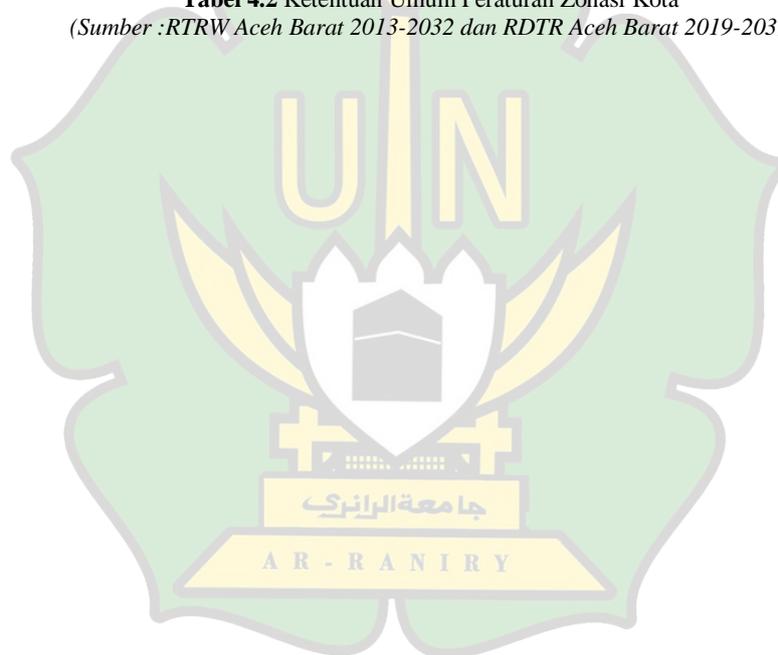


No	Zona Berdasarkan Pola Ruang Wilayah Kota	Deskripsi	Ketentuan Umum Kegiatan	Ketentuan Umum Intensitas Bangunan
1	2	3	4	5
1	Kawasan Permukiman Perkotaan	<p>Kawasan perencanaan Perpustakaan umum berlokasi di gampong Drien Rampak, kecamatan Johan Pahlawan.</p> <p>Kawasan ini memiliki tingkat kepadatan penduduk sedang sampai tinggi, oleh karena itu setiap kawasan permukiman perkotaan diharuskan tersedia ruang terbuka yang terdiri dari ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diizinkan untuk kegiatan pengembangan perdagangan dan jasa, hiburan, pemerintahan, pelayanan sosial. • Diizinkan pemanfaatan ruang untuk ruang terbuka hijau dan pengembangan sarana umum sesuai dengan skalanya. • Kegiatan yang diperbolehkan adalah perumahan, perdagangan dan jasa, sarana olahraga, sarana pendidikan, dan industri rumah tangga. • Kawasan Permukiman Perkotaan ditetapkan luas ruang terbuka hijau sebesar paling sedikit 30 persen dari luas kawasan perkotaan terdiri dari ruang terbuka hijau publik sebesar 20 persen dan ruang terbuka hijau privat 10 persen 	<ul style="list-style-type: none"> • KDB Maksimum 60% dan KLB 1,6%. Jumlah lantai maksimum 4 lantai dengan ketinggian 20 meter. • Ketinggian bangunan dapat melebihi ketentuan sepanjang sesuai kelayakan persyaratan bangunan gedung. • GSB minimum sesuai hirarki jalan atau sesuai pengaturan bangunan sekitar

Tabel 4.1 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kota
(Sumber :RTRW Aceh Barat 2013-2032 dan RDTR Aceh Barat 2019-2039)

PERHITUNGAN INTENSITAS BANGUNAN			
Intensitas Bangunan	Persentase	Luas Lahan	Luas Total
• KDB	60 %	16.000 m ²	9.600 m ²
• KLB	2,4	2,4 x 7.200	23,040 m ²
• Ketinggian bangunan maksimum	4 Lt		3 Lt
• GSB	4 m		4 m

Tabel 4.2 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kota
 (Sumber :RTRW Aceh Barat 2013-2032 dan RDTR Aceh Barat 2019-2039)



4.2 Kondisi Eksisting Tapak

Hidrologi	
	Pada tapak terdapat kondisi hidrologi yang alami dan juga terdapat selokan-selokan yang menjadi wadah penyaluran air.
	Kondisi tapak cukup berair di beberapa bagian dikarenakan kondisi tapak merupakan tanah rawa.

Tabel 4.3 Kondisi Hidrologi
(Sumber: Analisis Penulis)

Kontur	
	Kontur pada tapak relatif stabil, tetapi ada penurunan sekitar 30 cm di beberapa bagian karena tanah merupakan daerah Rawa dan berair.

	<p>Kontur pada bagian rumput pendek relatif stabil dan tanahnya cukup padat, tetapi pada bagian yang rumpunya atau vegetasinya lebat tanah sedikit berair.</p>
	<p>Kondisi lahan yang berair. Terjadi penurunan dari ketinggian jalan sekitar 30 cm. solusinya adalah dengan melakukan <i>fill</i> pada tapak.</p>

Tabel 4.4 Kondisi Kontur
(Sumber: Analisis Penulis)

Vegetasi	
	<p>Pada tapak terdapat vegetasi jenis <i>Colocasia</i> atau lebih dikenal dengan tumbuhan Talas.</p>

	<p>Pada tapak terdapat jenis tanaman <i>Elaeis guineensis</i> Jacq atau kelapa sawit.</p>
	<p>Pada tapak terdapat jenis rumput gajah atau dalam bahasa ilmiahnya <i>Pennisetum purpureum</i>. Terdapat juga beberapa rumput dengan jenis-jenis lainnya</p>
 	<p>Pada tapak juga terdapat jenis pohon <i>Terminalia catappa</i> atau yang lebih dikenal dengan pohon ketapang.</p> <p>Terdapat juga beberapa pohon kelapa didepan tapak.</p>

Tabel 4.5 Kondisi Vegetasi
(Sumber: Analisis Penulis)

Utilitas	
	<p>Pada tapak sudah tersedia jaringan listrik, lampu jalan, dan jaringan komunikasi.</p>

Tabel 4.6 Kondisi Utilitas

(Sumber: Analisis Penulis)

Prasarana Penunjang
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dekat dengan kampus Sekolah Man Meulaboh dan SMA 1 2. Jaringan jalan dapat diakses oleh roda 2 dan 4 3. Dekat dengan Komplek Perumahan Dinas Kesehatan 4. Dekat dengan Masjid Jabir Al- Ka'biy

Tabel 4.7 Prasarana Penunjang

(Sumber: Analisis Penulis)

Sosial Budaya
<p>Mayoritas masyarakat dan penduduk setempat beragama Islam, sehingga lingkungan sosial budayanya menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman dan adat-adat istiadat yang sudah berlaku dari generasi-generasi sebelumnya.</p>

Tabel 4.8 Kondisi Sosial Budaya

(Sumber: Analisis Penulis)

4.3 Analisis Tapak

4.3.1 Analisis Klimatologi

Analisa Klimatologi merupakan analisa angin, kelembaban udara, matahari dan hujan. Berikut merupakan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik dalam buku Aceh Barat dalam angka 2019, yaitu:

Bulan	Suhu Udara <i>Temperature (°C)</i>			Kelembapan Udara <i>Humidity (%)</i>		
	Max	Min	Rata	Max	Min	Rata
Januari	31.6	22.3	26.3	95.8	74.5	86.5
Februari	31.9	22.3	26.9	97.6	77.1	87.8
Maret	31.2	22.9	26.5	98.0	79.3	90.0
April	31.3	23.4	26.9	98.1	80.3	90.9
Mei	31.5	23.6	26.7	98.0	81.1	91.5
Juni	32.0	22.5	26.0	97.22	77.4	88.1
Juli	31.0	22.2	26.1	98.1	78.0	89.1
Agustus	31.1	22.5	26.2	97.8	77.5	88.4
September	31.1	22.5	26.1	97.66	76.4	88.3
Oktober	31.4	22.0	25.9	98.1	81.2	90.7
November	30.6	23.0	26.0	98.1	85.4	93.0
Desember	31.4	22.9	26.4	98.0	81.6	90.6

Tabel 4.9 Rata-rata suhu udara dan kelembapan udara yang tercatat pada Stasiun Meteorologi dan Geofisika

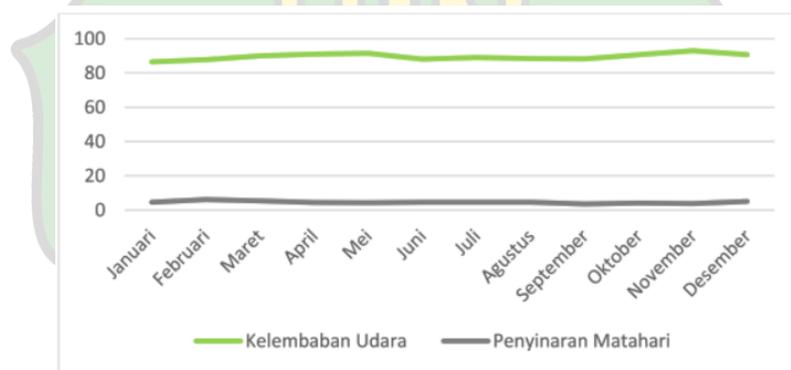
Cut Nyak Dhien tahun 2018

(Sumber : Aceh Barat Dalam Angka 2019)

Bulan	Tekanan Udara (mb)	Kecepatan Angin (knot)	Penyinaran Matahari (%)
Januari	1 009.2	7.2	4.7
Februari	1 010.2	8.3	6.2
Maret	1 009.8	8.2	5.4
April	1 009.4	7.8	4.5

Mei	1 009.3	7.7	4.3
Juni	1 010.1	8.9	4.6
Juli	1 010.4	7.6	4.6
Agustus	1 010.7	7.4	4.6
September	1 010.8	7.1	3.6
Oktober	1 011.3	6.7	4.1
November	1 010.7	7.9	3.8
Desember	1 010.6	7.3	5.2

Tabel 4.10 Rata-Rata Tekanan Udara, Kecepatan Angin Dan Penyinaran Matahari. Tercatat Pada Stasiun Meteorologi dan Geofisika Cut Nyak Dhien Tahun 2018
(Sumber: Aceh Barat Dalam Angka 2019)



Gambar 4.4: Grafik Curah Hujan yang tercatat pada Stasiun Meteorologi dan Geofisika Cut Nyak Dhien Tahun 2018
(Sumber : Aceh Barat Dalam Angka 2019)

Bulan	Curah Hujan (mm ³)	Hari Hujan
Januari	99.6	7
Februari	141.5	10
Maret	386.8	17
April	416.6	18
Mei	99.1	13
Juni	47.6	7
Juli	383.0	15
Agustus	362.2	14

September	351.0	17
Oktober	731.3	18
November	532.3	20
Desember	334.9	17

Tabel 4.11 Curah Hujan yang tercatat pada Stasiun Meteorologi dan Geofisika Cut Nyak Dhien Tahun 2018
(Sumber : Aceh Barat Dalam Angka 2019)

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata suhu dan kelembaban udara di kabupaten Aceh Barat tahun 2018 adalah sebagai berikut:

Suhu/Temperature (°C):

- Maksimum/*Maximum* : 31.3
- Minimum/*Minimum* : 22.6
- Rata-Rata/*Average* : 26.3

Kelembaban Udara/ Humidity (Percent):

- Maksimum/*Maximum* : 97.7
- Minimum/*Minimum* : 79.15
- Rata-Rata/*Average* : 89.5

Tekanan Udara/Atmospheric Pressure (mb) : 1 010.2

Kecepatan Angin/Wind Velocity (knot) : 7.6

Curah Hujan/Precipitation (mm³) : 323.8

Penyinaran Matahari (Percent) : 4.6

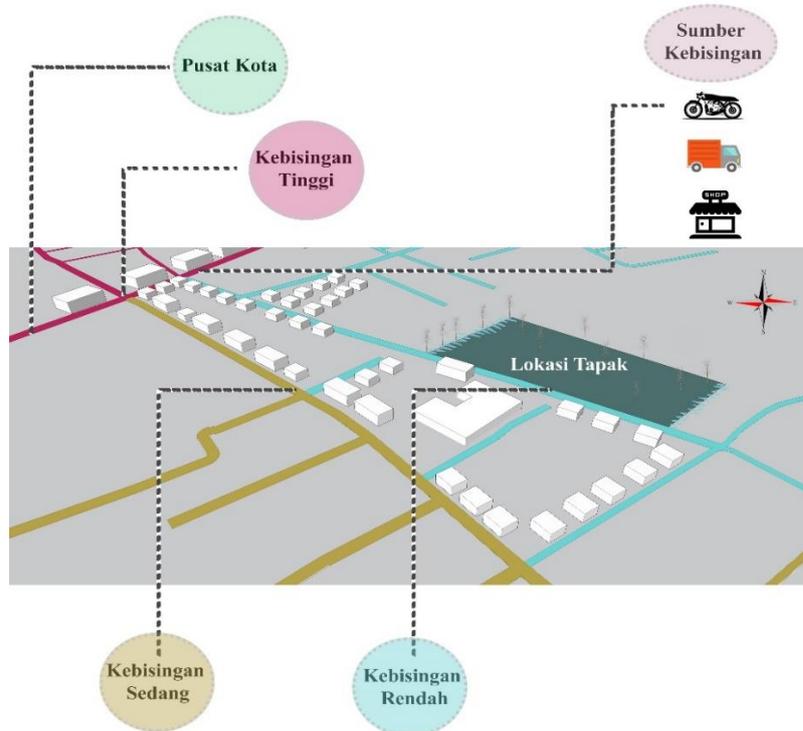
Sehingga, solusi yang akan dirancang adalah sebagai berikut :

1. Meletakkan zonasi privat, seperti ruang baca di bagian timur untuk mendapatkan cahaya pagi yang mengandung sinar ultraviolet yang menyehatkan. Membaca membutuhkan cahaya yang baik dan dengan meletakkan zonasi privat di arah timur akan mendapatkan cahaya alami pagi yang menyehatkan untuk mata,

hal ini tentunya dapat menghemat penggunaan energi listrik yang dipergunakan untuk menhidupkan lampu.

2. Meletakkan zonasi servis, dibagian barat. . Karena zonasi barat tidak memiliki view yang positif dan sisi barat akan sangat panas pada jam 12.00 sehingga zona servis yang cocok dibagian ini.
3. Menggunakan *secondary skin* di sisi barat untuk menghalau sinar matahari langsung saat jam 12.00-16.00 WIB. Solusi lain yaitu menambah vegetasi yang bertajuk lebar sebagai upaya memberi penghawaan alami dan memfilter sinar agar tidak langsung masuk ke dalam ruangan.
4. Orientasi bangunan mengikuti jalan. Karena menghindari arah angin dan matahari dari barat ke timur, sehingga orientasi bangunan yang cocok adalah dengan memilih orientasi bangunan kearah selatan.

4.3.2 Analisis Kebisingan



Gambar 4.5: Situasi Kondisi Kebisingan Tapak
(Sumber: Analisis Penulis)

Kebisingan yang terdapat pada tapak perancangan adalah kebisingan rendah, karena sumber kebisingan berasal dari angin dan beberapa kendaraan yang melintasi jalan didepan tapak.

Berdasarkan data yang didapat melalui observasi dan perhitungan melalui aplikasi *Sound Meter* adalah:



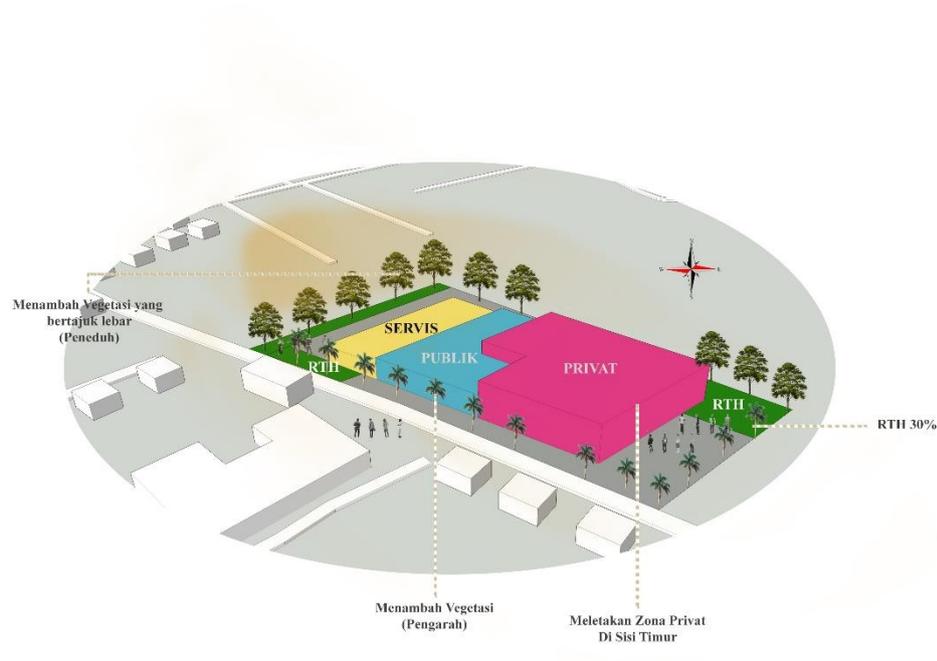
Gambar 4.6: Tingkat Kebisingan pada tapak
(Sumber :Dokumentasi Penulis)

Kebisingan berkisar antara 37.5 dB sampai 40 dB dengan keterangan *whisper* atau suara-suara seperti bisikan dan angin dari vegetasi sekitar dan beberapa suara kendaraan terdengar, dapat disimpulkan lokasi ini tingkat kebisingannya rendah. Sehingga lokasi ini cukup tenang dan nyaman untuk didirikan bangunan perpustakaan.

Untuk masalah kebisingan tidak menjadi masalah serius sehingga ruang-ruang privat seperti ruang baca dapat diletakan di sisi mana saja. Tetapi dalam hal ini ruang privat difokuskan di sisi Timur karena melihat sisi Timur tapak cukup baik dalam pencahayaan pagi. Untuk solusi siang hari bisa dimanfaatkan vegetasi di sisi Barat sebagai *filter* dari sinar matahari yang masuk atau *secondary skin*.

Berikut peletakan zonasi terhadap tanggapan kebisingan pada tapak:

1. Memperhatikan peletakan zonasi



Gambar 4.7 Peletakan Zonasi Tanggap Kebisingan
(Sumber :Analisis Pribadi)

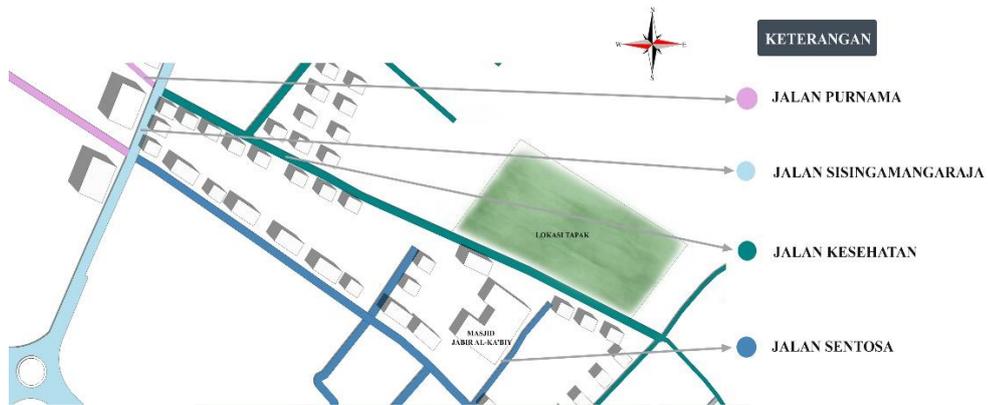
2. Membuat *secondary skin* berfungsi untuk penyaringan suara dan *filter* sinar matahari saat jam 12 ke atas.



Gambar 4.8 Ilustrasi *Secondary Skin*
(Sumber: www.andyrahmanarchitect)

3. Meletakkan jenis vegetasi yang dapat meredam kebisingan. Jenis vegetasi yang dapat meredamkan kebisingan adalah jenis pohon glodokan tiang, *Dracaena surculosa Lindl* (bambu jepang), rumput dan beberapa vegetasi lainnya.

4.3.3 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian

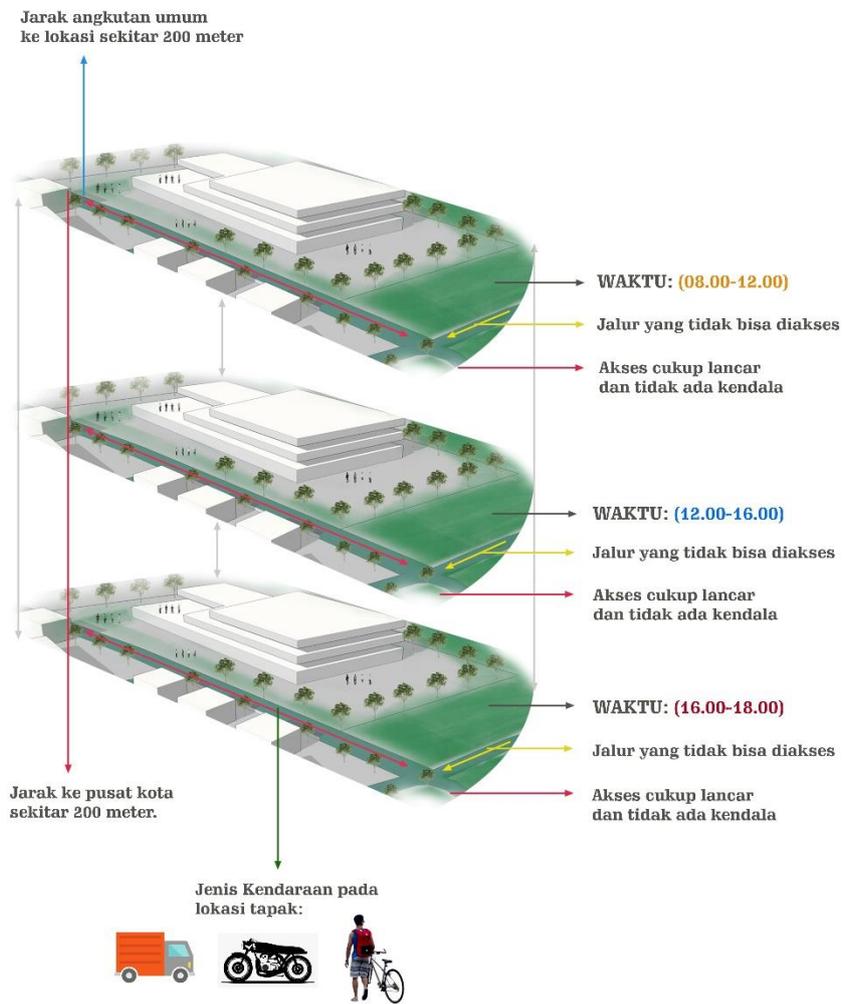


Gambar 4.9 Akses dan Pencapaian ke Lokasi
(Sumber :Analisis Pribadi)

Akses yang dapat dilalui untuk menuju ke tapak adalah :

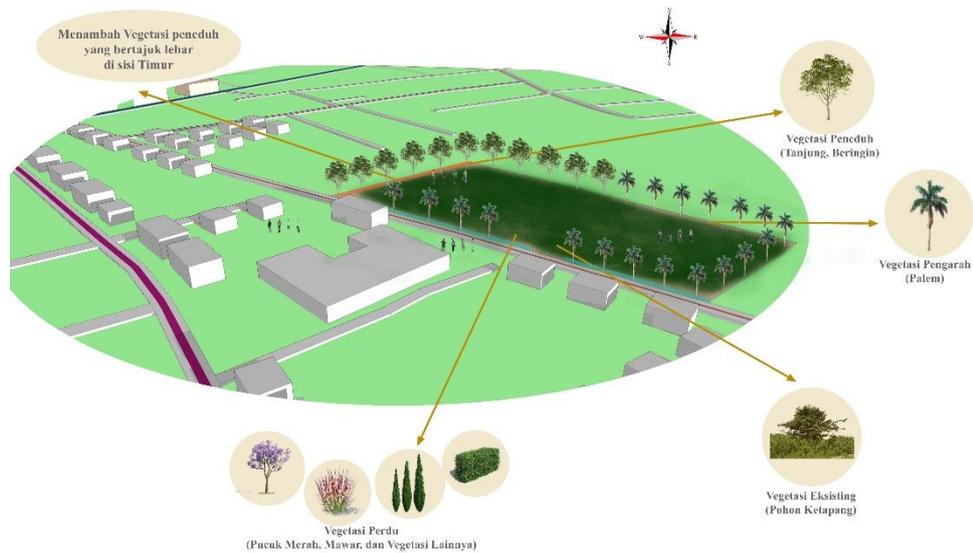
1. Melalui jalan kesehatan langsung menuju tapak.
2. Melalui jalan sentosa, lalu ke jalan sisingamangaraja dan masuk ke jalan kesehatan sebagai jalan utama masuk ke tapak.
3. Jalan setapak hanya bisa digunakan untuk masyarakat gampong sekitar dan hanya bisa dilalui oleh roda 2.
4. Jalan sisingamangaraja sebagai jalan raya dan memiliki tempat pemberhentian angkutan umum.

Untuk akses angkutan umum belum tersedia di lokasi tersebut, untuk itu solusi yang akan dirancang adalah menyediakan lahan parkir didalam tapak untuk segala jenis kendaraan baik roda 2, 3 dan 4.



Gambar 4.10 Akses dan Pencapaian ke Lokasi
 (Sumber :Analisis Pribadi)

4.3.4 Analisis Vegetasi



Gambar 4.11 Eksisting Vegetasi Pada Tapak
(Sumber :Analisis Pribadi)

Banyak terdapat vegetasi alami pada tapak, tetapi vegetasi tidak terawat dan rumputnya juga cukup tinggi di beberapa bagian. Pada akhirnya tanaman ini nantinya akan dibersihkan karena tidak mampu mendukung tapak. Beberapa tanaman yang terdapat pada tapak yaitu, *Colocasia* (tumbuhan Talas), kelapa sawit, pohon ketapang, dan rumput gajah. Solusi yang akan dirancang untuk memanfaatkan vegetasi sebagai pendukung perancangan perpustakaan adalah :

1. Menambahkan vegetasi di beberapa bagian terutama bagian yang terkena panas matahari langsung. Vegetasi berfungsi sebagai *filter* untuk meredam panas dan memberikan penghawaan yang sejuk untuk tapak.
2. Memilih jenis vegetasi yang sesuai terhadap kondisi tapak.

4.3.5 Analisis Kontur



Gambar 4.12 Eksisting Kontur Pada Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi)



Gambar 4.13 Potongan Kontur Pada Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi)

Kontur yang terdapat pada tapak, memiliki ketinggian yang relatif rata tetapi ada beberapa bagian yang konturnya sedikit rendah dan berair. Kerendahan kontur sekitar 20 cm berada di area yang rumputnya sedikit lebat. Oleh karena itu, solusi yang akan dirancang adalah :

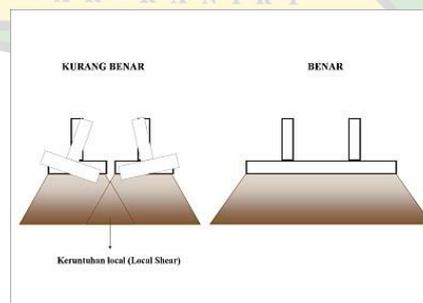
1. Dilakukan *Fill* pada lahan yang tergenang air, lahan rendah, untuk disama ratakan ketinggiannya.
2. Memakai pondasi tiang pancang untuk kekuatan struktur bawah.

4. Ataupun untuk *view* yang negatif akan dibuat *view* sendiri salah satunya yaitu penanaman vegetasi.

4.3.7 Analisis Tanggap Bencana

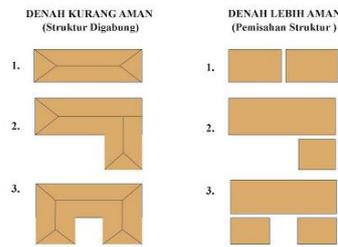
Kawasan tapak menurut RTRW Aceh Barat tahun 2013-2032 adalah Kawasan rawan bencana. Bencana yang mungkin hadir yaitu banjir, gempa dan tsunami. Oleh karena itu, rancangan yang akan dibangun harus sesuai dengan desain tanggap bencana dan menggunakan struktur tahan gempa. Lokasi yang menjadi perancangan yaitu terletak di Kecamatan Johan Pahlawan. Menurut data dari Rencana Tata Ruang Wilayah Aceh Barat 2012-2032 Kecamatan Johan Pahlawan berpotensi tinggi mengalami bencana kebakaran yang disebabkan oleh pembakaran lahan gambut dan banyaknya tanaman sawit. Secara umum Aceh Barat cukup rentan dengan bencana tsunami dan gempa. Berikut adalah solusi rancangan tanggap bencana tsunami dan gempa yaitu:

1. Bangunan harus tanggap bencana, baik dari segi bentuk ataupun tatanan massa
2. Menggunakan struktur tahan gempa.
3. Membuat desain dengan ketinggian elevasi lantai dasar lebih tinggi untuk solusi tanggap terhadap bencana gelombang tsunami.



Gambar 4.15 Ilustrasi Struktur Pondasi Tahan Gempa

Sumber : <http://www.perencanaanstruktur.com>



Gambar 4.16 Ilustrasi Denah Tanggap Gempa Bumi

Sumber : <http://www.perencanaanstruktur.com>



Gambar 4.17 Jalur Evakuasi Bencana Tsunami dan Gempa Bumi

Sumber: Analisis Pribadi

4.4 Analisis Fungsional

4.4.1 Analisis Fungsi

Perancangan Perpustakaan Umum di Kota Meulaboh, Aceh Barat merupakan sebuah bangunan yang dapat mewadahi kegiatan edukasi dan pengembangan kreativitas terutama di bidang pendidikan, Seperti sarana membaca buku, menonton audio visual yang berhubungan dengan pendidikan, mengikuti seminar, dan beberapa kegiatan penunjang lainnya. Berikut merupakan klasifikasi fungsi yang lebih spesifik, yaitu :

a. Fungsi primer

Perancangan Perpustakaan Umum memiliki fungsi primer yaitu, sebagai wadah bagi masyarakat Kota Meulaboh, Aceh Barat untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis, serta pengembangan kemampuan intelegensi masyarakat dalam bidang edukasi.

b. Fungsi sekunder

Fungsi sekunder Perancangan Perpustakaan Umum adalah mewadahi pengembangan kreativitas berupa kegiatan-kegiatan seni dan ruang pameran karya atau ruang *exhibition gallery*.

c. Fungsi tersier

Fungsi tersier disebut juga sebagai fungsi penunjang dalam perancangan Perpustakaan Umum di Kota Meulaboh, Aceh Barat. Berikut adalah fungsi tersier/penunjang, yaitu:

1. Menyediakan sarana peribadatan
2. Menyediakan sarana *coffee shop*
3. Menyediakan sarana servis, seperti lahan parkir, KM/WC.
4. Menyediakan sarana dan prasarana keselamatan.
5. Menyediakan sarana *convention*.

4.4.2 Analisis Pengguna

Persyaratan pengguna perpustakaan menurut Standar Nasional Perpustakaan (SNP 003:2011) untuk tingkat kabupaten/kota keanggotaan minimal 10 persen dari jumlah penduduk. Oleh karena itu pengguna Perpustakaan Umum Kota Meulaboh yaitu:

1. Pengelola

a. Tenaga Perpustakaan

Merupakan orang yang terlibat didalam kepemimpinan perpustakaan baik itu tenaga berkualifikasi maupun tenaga honorer.

b. Teknisi

Merupakan orang yang melakukan kegiatan penunjang pada bangunan perpustakaan umum, mulai dari security, cleaning servis, dan lain-lain.

2. Pengguna Perpustakaan

a. Mahasiswa dan Pelajar Kota Meulaboh

Merupakan pengguna yang sangat membutuhkan perpustakaan dengan berbagai keperluan baik itu mencari data-data, referensi ataupun kebutuhan edukasi lainnya.

b. Masyarakat Umum

Merupakan pengguna yang lebih bersifat *general* sesuai kebutuhan dan keperluannya. Nantinya akan ada fasilitas penunjang yang mampu dinikmati oleh masyarakat kota Meulaboh.

a. Analisis jumlah pengguna

Berdasarkan data yang didapat melalui Badan Pusat Statistik Aceh Barat, untuk analisa pengguna perpustakaan maka penulis mengambil sampel jumlah mahasiswa, jumlah pelajar, dan jumlah masyarakat di kecamatan Johan Pahlawan, Meulaboh Aceh Barat, yaitu:

Mahasiswa			Dosen		
Laki-Laki	Perempuan	Total	Laki-Laki	Perempuan	Total
2.134	2.931	5.065	138	104	242

Tabel 4.12 Data jumlah mahasiswa dan dosen Universitas Teuku Umar 2018

Sumber : Aceh Barat Dalam Angka, 2019

Mahasiswa			Dosen		
Laki-Laki	Perempuan	Total	Laki-Laki	Perempuan	Total
565	1.289	1.854	94	41	135

Tabel 4.13 Data jumlah mahasiswa dan dosen STAIN Meulaboh 2018

Sumber : Aceh Barat Dalam Angka, 2019

No	Kecamatan <i>Sub Districts</i>	Kelompok Usia Sekolah			Jumlah Total
		7-12 th	13-15 th	16-18 th	
1	Johan Pahlawan	3.484	1.800	2.098	7.382
2	Samatiga	669	367	363	1.399

3	Bubon	471	209	169	849
4	Arongan Lambalek	734	341	292	1.367
5	Woyla	789	394	374	1.557
6	Woyla Barat	471	214	213	898
7	Woyla Timur	302	124	85	511
8	Kaway XVI	1.280	561	677	2.518
9	Meureubo	1.841	909	762	3.512
10	Pante Ceureumen	688	378	614	1.680
11	Panton Reu	431	182	151	764
12	Sungai Mas	261	68	71	400
Jumlah Total		11.421	5.547	5.869	22.837

Tabel 4.14 Jumlah Penduduk Laki-Laki Menurut Kecamatan Dan Kelompok Usia Sekolah Di Kabupaten Aceh Barat, 2018

Sumber : Aceh Barat Dalam Angka, 2019

No	Kecamatan <i>Sub Districts</i>	Kelompok Usia Sekolah			Jumlah Total
		7-12 th	13-15 th	16-18 th	
1	Johan Pahlawan	3.448	1.704	1.785	6.936
2	Samatiga	666	316	407	1.389
3	Bubon	394	202	193	789
4	Arongan Lambalek	644	338	308	1.290
5	Woyla	798	424	349	1.571
6	Woyla Barat	435	226	197	858

7	Woyla Timur	274	140	128	542
8	Kaway XVI	1.242	525	611	2.378
9	Meureubo	1.776	855	792	3.423
10	Pante Ceureumen	745	331	288	1.364
11	Panton Reu	440	167	147	754
12	Sungai Mas	212	82	66	360
Jumlah Total		11.074	5.309	5.271	21.654

Tabel 4.15 Jumlah Penduduk Perempuan Menurut Kecamatan Dan Kelompok Usia Sekolah Di Kabupaten Aceh Barat, 2018

Sumber : Aceh Barat Dalam Angka, 2019

No	Kecamatan <i>Sub Districts</i>	Penduduk (Ribu)		
		2010	2017	2018
1	Johan Pahlawan	56.050	65.197	66.601
2	Samatiga	13.322	15.459	15.787
3	Bubon	6.545	7.478	7.635
4	Arongan Lambalek	10.609	12.154	12.411
5	Woyla	12.073	13.822	14.115
6	Woyla Barat	6.858	7.897	8.064
7	Woyla Timur	4.138	4.727	4.825
8	Kaway XVI	18.753	22.056	22.524
9	Meureubo	26.510	30.830	31.486

10	Pante Ceureumen	9.635	11.703	11.949
11	Panton Reu	5.671	6.493	6.629
12	Sungai Mas	3.394	3.866	3.945
Jumlah Total		173.558	201.682	205.971

Tabel 4.16 Jumlah Populasi Penduduk Aceh Barat Menurut Kecamatan di Kabupaten Aceh Barat, 2010, 2017 dan 2018.

Sumber : Aceh Barat Dalam Angka, 2019

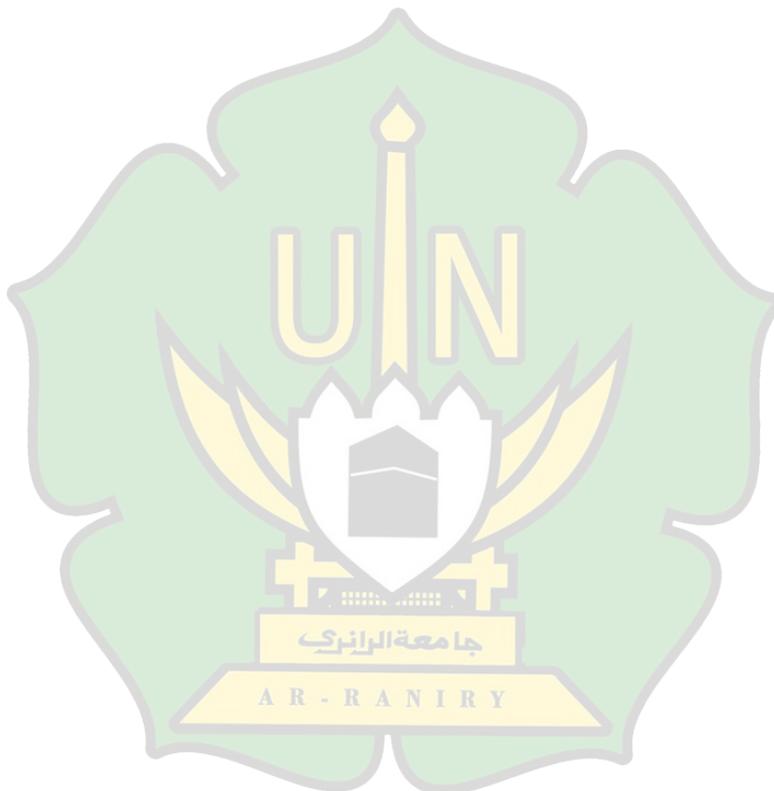
Dari data tersebut dapat diasumsikan jumlah pengguna bangunan Perpustakaan Umum sebagai berikut:

Pengguna	Jumlah Pengguna
Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Dari Universitas Teuku Umar sebanyak 5.065 • Dari STAIN Meulaboh sebanyak 1.854 • Jumlah total 6.919
Dosen	<ul style="list-style-type: none"> • 377 Orang
Pelajar	<ul style="list-style-type: none"> • Perempuan: 21.654 orang • Laki-Laki: 22.837 orang
Staff	<ul style="list-style-type: none"> • 40 orang
Security	<ul style="list-style-type: none"> • 2 orang
Cleaning service	<ul style="list-style-type: none"> • 4 orang
Teknisi	<ul style="list-style-type: none"> • 2 orang
Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak tentu. Sesuai (SNP)

	003:2011) 10% dari jumlah penduduk. Untuk penduduk Johan Pahlawan sebanyak 66.601 (sekitar 6.000)
--	---

Tabel 4.17 Jumlah Pengguna Bangunan Perpustakaan Umum

Sumber : Analisis Penulis, 2020



Analisa kegiatan pengguna

1. Kegiatan Umum

Kegiatan	Pengguna	Kebutuhan Ruang
<p>A. Pelayanan Umum/Penerimaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penitipan Barang 2. Informasi dan Pengawasan 3. Pendaftaran Anggota 4. Peminjaman/Pengembalian Koleksi 5. Kegiatan Fotokopi 6. Duduk-duduk dan Berbincang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung anggota/non anggota • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Penitipan Barang • Meja Informasi • Meja Pelayanan • Ruang Fotokopi • <i>Lobby</i>
<p>B. Pengelolaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Administrasi 2. Mengatur kegiatan operasional perpustakaan 3. Katalogisasi 4. Rapat 5. Menerima dan menyimpan koleksi sementara 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Direktur • Ruang Sekretaris • Ruang Pustakawan • Ruang Administrasi • Ruang Rapat • Ruang Penerima dan penyimpanan sementara • <i>Lounge</i>
<p>C. Perawatan Dan Perbaikan Koleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merawat dan memperbaiki koleksi 2. Penyimpanan koleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Perawatan atau perbaikan koleksi • Gudang buku dan koleksi lain

<p>D. Pendidikan dan Edukasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca koleksi 2. Menyimpan koleksi 3. Pencarian <i>literature</i> 4. Belajar 5. Berdiskusi 6. Mendengar dan menonton koleksi audio visual 7. Mengakses internet 8. Menggunakan computer 9. Menggunakan fasilitas hotspot 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung anggota/non anggota • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Koleksi umum • Ruang Koleksi remaja • Ruang Koleksi anak • Ruang Periodikal • Ruang Referensi • Ruang Audiovisual • Area computer/ <i>e-library</i> • <i>Innercourt</i> • Ruang Baca
<p>E. Kegiatan Komersial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan makan dan minum 2. Makan, minum, dan bersantai 3. Melihat pameran buku/bazar buku 4. Pameran karya seni masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola • Semua pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Kafe/kafetaria • <i>Innercourt/exhibition gallery</i>
<p>F. Servis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toilet 2. Ibadah 3. Mekanikal dan Elektrikal 4. Pantry 5. Perawatan Bangunan 6. Keamanan Bangunan 7. Parkir 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola • Semua Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet • Musholla • Ruang M.E • Pantry • Gudang • Ruang Satpam/<i>Security Room</i> • Area Parkir

Tabel 4.18 Kegiatan Pengguna Bangunan Perpustakaan Umum

Sumber: Analisis pribadi

2. Kegiatan Khusus

Kegiatan	Pengguna	Kebutuhan Ruang
<p>A. Kegiatan Khusus Anak-Anak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Story Telling</i> (Mendongeng) 2. Menonton Film 3. Menggambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung anggota/non anggota • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>Story Telling</i> • Ruang Bermain • Ruang Gallery • <i>Innercourt</i>
<p>B. Kegiatan Khusus Remaja</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemutaran Film dan diskusi 2. Kelas kesenian 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung anggota/non anggota • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Serba guna • Ruang Mini bioskop • Kelas khusus kesenian • Ruang Workshop
<p>C. Kegiatan Khusus Umum</p> <p>Pemutaran film dan diskusi</p> <p>Bedah buku</p> <p>Pertunjukan kesenian</p> <p>Pameran buku</p> <p>Pertunjukan teater</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung anggota/non anggota • Pengelola • Pengunjung anggota/non anggota 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Innercourt</i> • Ruang Serba guna • Kelas khusus kesenian • Ruang teater

Tabel 4.19 Kegiatan Khusus Bangunan Perpustakaan Umum

Sumber: Analisis pribadi

4.4.3 Hubungan antar ruang makro

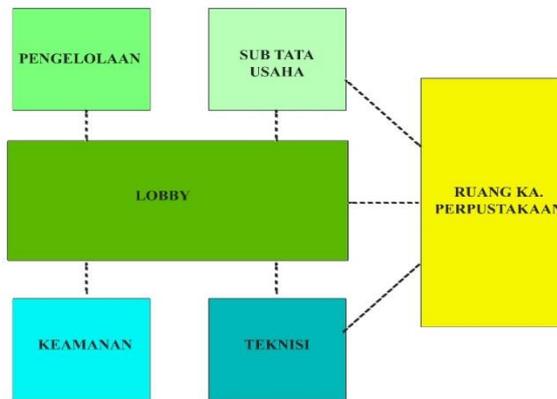


Gambar 4.18 Skematik Hubungan Ruang Makro
Sumber : Analisis Penulis, 2020

4.4.4 Hubungan antar ruang mikro



Gambar 4.19 Skematik Hubungan Ruang Pelayanan Utama
Sumber : Analisis Penulis, 2020



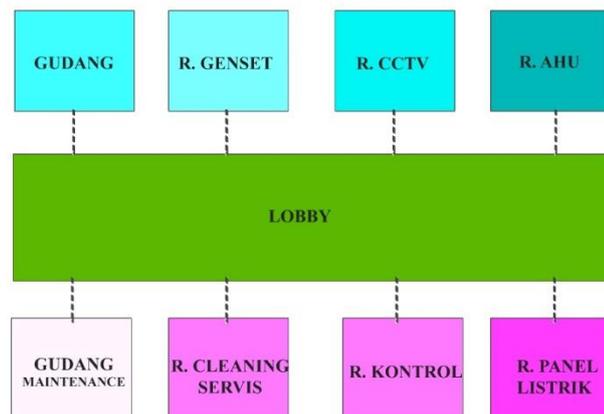
Gambar 4.20: Skematik Hubungan Ruang Pengelolaan Perpustakaan

Sumber : Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.21: Skematik Hubungan Ruang Penunjang Perpustakaan

Sumber : Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.22: Skematik Hubungan Ruang Servis Perpustakaan

Sumber : Analisis Penulis, 2020

4.4.5 Besaran Ruang

Tabel 4.20 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang Perpustakaan Umum Kota Meulaboh, Aceh Barat

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas (M ²)
Ruang Pelayanan Umum Perpustakaan	• Lobby	0.8 m ² /org	N	150 org	1	120
	• Ruang Informasi	2.4 m ²	PLSN	3 org	1	7.2
	• Ruang Fotokopi	3x3 m ²	PLSN	1 unit	1	9
	• Loker Room	0.5 m ² /org	N	100 org	1	50
	Total + sirkulasi 30%	241.8 m²				

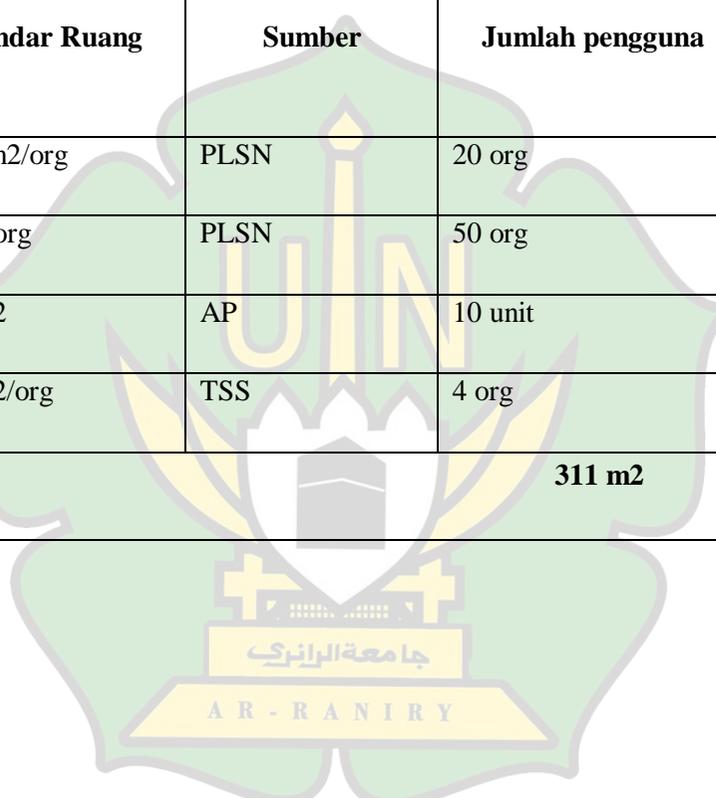
Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Pelayanan	• Ruang Katalog	18 m ²	PLSN	6 org	1	90

Buku (Remaja dan Dewasa)	• Ruang Baca	2.25 m2	NAD	100 org	1	225
	• Ruang Petugas	4.5 m2	TSS	6 org	1	27
	• Ruang Diskusi	1.2 m2	PDLB	100 org	1	120
	• Ruang Fotokopi	3x3 m2	PLSN	5 org	1	45
	• Ruang Komputer	2.5 m2	AP	50 org	1	125
	• Ruang <i>Stack</i> Buku	3 m2	AP	20.000 buku	1	60
	Total + sirkulasi 30%					

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Pelayanan Audio Visual	• Ruang <i>Stack</i> AV	2.32 m2	PLSN	20 org	1	46.4
	• Ruang Katalog	18 m2	PLSN	6 org	1	90
	• Ruang Kontrol	4.5 m2	TSS	2 unit	1	9

	• Ruang Petugas	4.5 m2	TSS	6 org	1	27
	• Ruang Pemutaran	1.2 m2	PDLB	50 org	1	120
	Total + sirkulasi 30%	380.1 m2				

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Pelayanan Periodikal	• Ruang <i>Stack</i> Koleksi	2.32 m2/org	PLSN	20 org	1	46.4
	• Ruang Baca	3 m2/org	PLSN	50 org	1	150
	• Ruang Komputer	2.5 m2	AP	10 unit	1	25
	• Ruang Petugas	4.5 m2/org	TSS	4 org	1	18
	Total + sirkulasi 30%	311 m2				



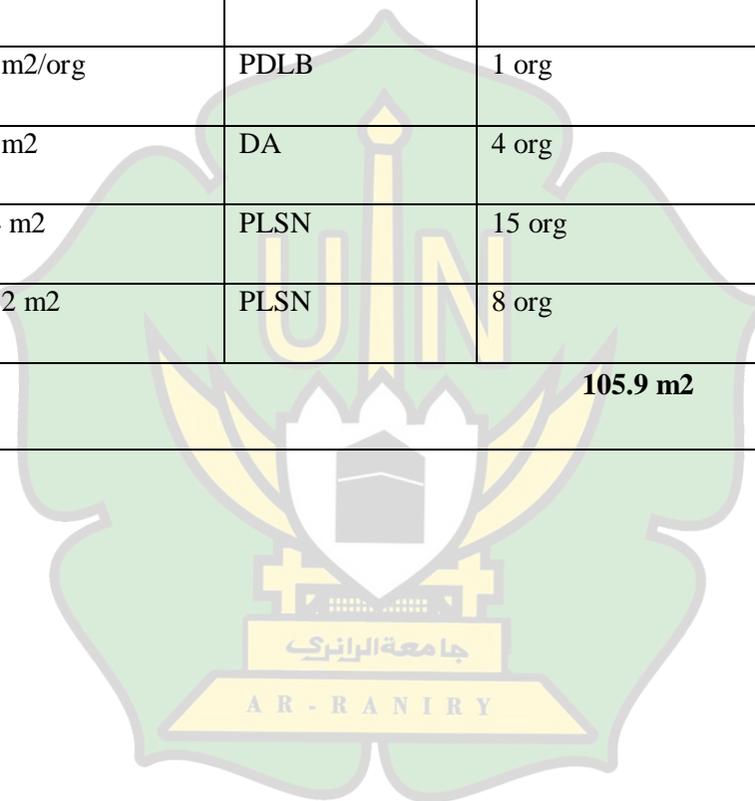
Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Pelayanan Referensi	• Ruang <i>Stack R</i>	2.32 m ²	PLSN	20 org	1	46.4
	• Ruang Baca	3 m ²	PLSN	50 org	1	180
	• Ruang Diskusi	1.2 m ²	PDLB	50 unit	1	60
	• Ruang Studi	2.32 m ²	DA	100 org	1	232
	• Ruang Petugas	4.5 m ²	TSS	4 org	1	18
	Total + sirkulasi 30%	658 m²				

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Pelayanan Anak-Anak	• Loker <i>Room</i>	0.5 m ² /org	N	50 org	1	25
	• Ruang Informasi	2.4 m ²	PLSN	2 org	1	4.8

	• Ruang Katalog	2.5 m2/komputer	AP	6 org	1	15
	• Ruang Kelompok	0.9 m2	PDLB	100 org	1	90
	• Ruang Cerita	0.8 m2	AP	50 org	1	40
	• Ruang Baca	0.9 m2	PDLB	50 org	1	45
	• Ruang Audio Visual	0.9 m2	AP	50 org	1	45
	• Ruang Petugas	4.5 m2	TSS	4	1	18
	Total + sirkulasi 30%	367.6 m2				

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Penunjang	• Ruang Seminar	1.2 m2/org	PDLB	400 org	1	480
	• <i>Exhibition Galery</i>	2 m2/org	DA	100 org	1	200
	• Bioskop Mini	2.32 m2	PLSN	50 org	1	116

	• <i>Coffee Shop</i>	1.8x2.3x1/4 m2	DA	200 org	1	207
	• Ruang Mini Teater	1,6 m2	AP	200 org	1	320
	Total + sirkulasi 30%	1.719 m2				
Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Kepala Perpustakaan	• Ruang Kepala Perpustakaan	12 m2/org	PDLB	1 org	1	12 m2
	• Ruang Tamu	15 m2	DA	4 org	1	15
	• Ruang Rapat	2.4 m2	PLSN	15 org	1	36
	• Ruang Sekretaris	2.32 m2	PLSN	8 org	1	18.5
	Total + sirkulasi 30%	105.9 m2				



Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Sub Bidang Tata Usaha	• Ruang Kasubbid	12 m2	PDLB	1 org	1	12
	• Ruang Staff	9 m2	AP	4 org	1	36
	• Ruang Komputer	2.5 m2	AP	4 unit	1	10
	• Ruang Tamu	15 m2	DA	4 org	1	15
	• Ruang Arsip	-	-	1 org	1	9
	Total + sirkulasi 30%	106 m2				

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Pengolahan dan Pengadaan Bahan	• Ruang Kasubbid	12 m2	PDLB	1 org	1	12
	• Ruang Staff	9 m2	AP	4 org	1	36

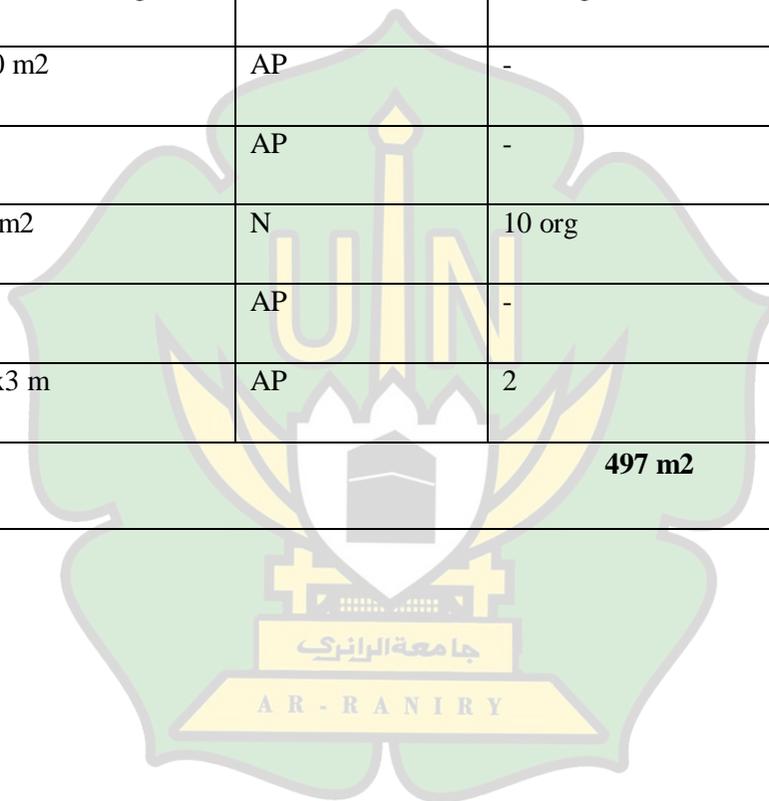
Pustaka	• Ruang Komputer	2.5 m2	AP	4 org	1	10
Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Ruang Engineer / Teknisi	• Ruang Kasubbid	12 m2	PDLB	1 org	1	12
	• Ruang Staff	9 m2	AP	4 org	1	36
	• Ruang Komputer	2.5 m2	AP	4 org	1	10
	• Ruang Arsip	-	-	1 org	1	9
	Total + sirkulasi 30%	87 m2				
Pustaka	• Ruang Arsip	-	-	1 org	1	9
	Total + sirkulasi 30%	87 m2				

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
-----------------------	------------------	----------------------	---------------	------------------------	---------------------	-------------------

Ruang Keamanan	• Ruang Kepala Security	9 m2	AP	1 org	1	9
	• Ruang Staff	9 m2	AP	3 org	1	27
	• Ruang Kontrol Monitor	9 m2	AP	2 unit	1	18
	• Ruang Arsip	-	-	1 org	1	9
	• Security Room	4 m2	AP	2 org	1	8
	Total + sirkulasi 30%	92 m2				

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Mushalla	• Loker Room	-	AP	20 org	1	4
	• Tempat Wudhu	10% dari ruang ibadah	N	-	1	6.4
	• Tempat Shalat	1.6 m2/org	N	40 org	1	64

	• Toilet	3 m2	N	10 org	4	30
	Total + sirkulasi 30%	135.7 m2				
Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Café/Cafeteria	• Ruang Makan	5.75 m2/ 4 org	N	200 org	1	288
	• Dapur	40 m2	AP	-	1	40
	• Ruang Cuci	-	AP	-	1	2
	• Toilet	3 m2	N	10 org	4	30
	• Display Makanan	-	AP	-	1	14
	• Kasir	3x3 m	AP	2	1	9
	Total + sirkulasi 30%	497 m2				



Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas
Mekanikal Elektrikal	• Ruang Genset	9 m2	TSS	-	1	44.1
	• Ruang Trafo	4.9 m2	TSS	-	1	32
	• Panel Listrik	32 m2	TSS	-	1	4
	• Ruang Mesin AC	2 m2/org	TSS	-	1	15
	• <i>Water Pump</i>	15 m2	TSS	-	1	6
	• Ruang Tangki Air	6 m2	DA	-	1	7.2
	• Ruang Kontrol	1.2 x 1.2 m/unit	TSS	-	1	12.5
	Total + sirkulasi 10%					132 m2

Kelompok ruang	Sub ruang	Standar Ruang	Sumber	Jumlah pengguna	Jumlah ruang	Total Luas

Gudang	• Gudang Barang	3.5 m2	AP	3 org	1	10.5
	• Gudang Maintenance	2 m2	AP	2 org	1	4
	Total + sirkulasi 20%	17.4 m2				

(sumber : analisis penulis,2020)

Kebutuhan Luasan Parkir

Asumsi Jumlah Pengguna 500 orang. Perbandingan Mobil Motor (30:70)

a. Kapasitas Mobil 30% jumlah pengguna

(1 mobil: 2.5 m x 5.6 m: 14 m²)

(30% x 300) x 14 m²: **1.260 m²**

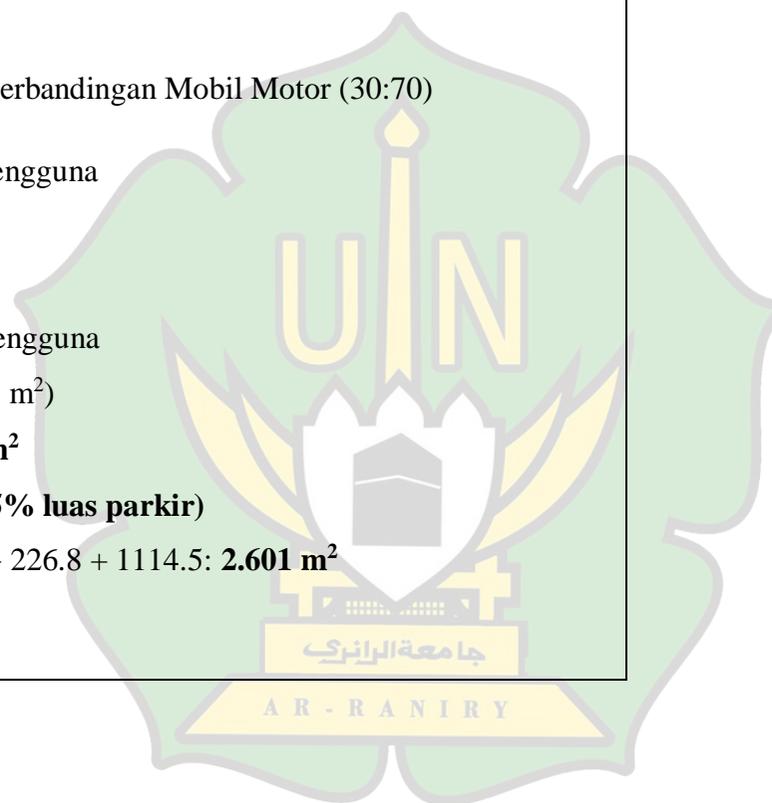
b. Kapasitas Motor 70% jumlah pengguna

(1 sepeda motor: 0.6 x 1.8: 1.08 m²)

(70% x 300) x 1.08 m²: **226.8 m²**

Asumsi area sirkulasi luar (75% luas parkir)

Total Luas Area Parkir: 1.260 + 226.8 + 1114.5: **2.601 m²**



Total Besaran Ruang

Ruang Pelayanan Umum	4.159 m ²
Ruang Pengelolaan	614 m ²
Ruang Penunjang	1.719 m ²
Ruang servis	149.5 m ²
Zona Parkir	2.601 m ²
Total luas	9.242 m²

Keterangan :

DA : Data Arsitek

TSS : Time Saver Standard for Building Types

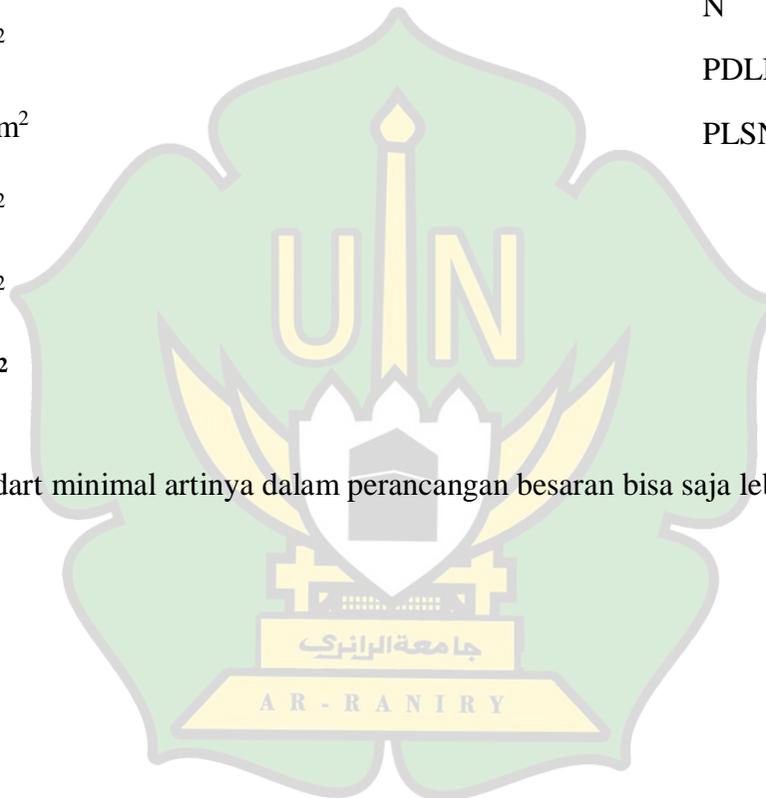
AP : Analisis Pribadi

N : *Neufert Architect Data, Ernst Neufert* jilid 1 dan 2

PDLB : *Planning and Design of Library Building*

PLSN : *Public Library Space Needs*

Besaran Ruang merupakan standart minimal artinya dalam perancangan besaran bisa saja lebih tetapi tidak boleh kurang dari perhitungan standar besaran.



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

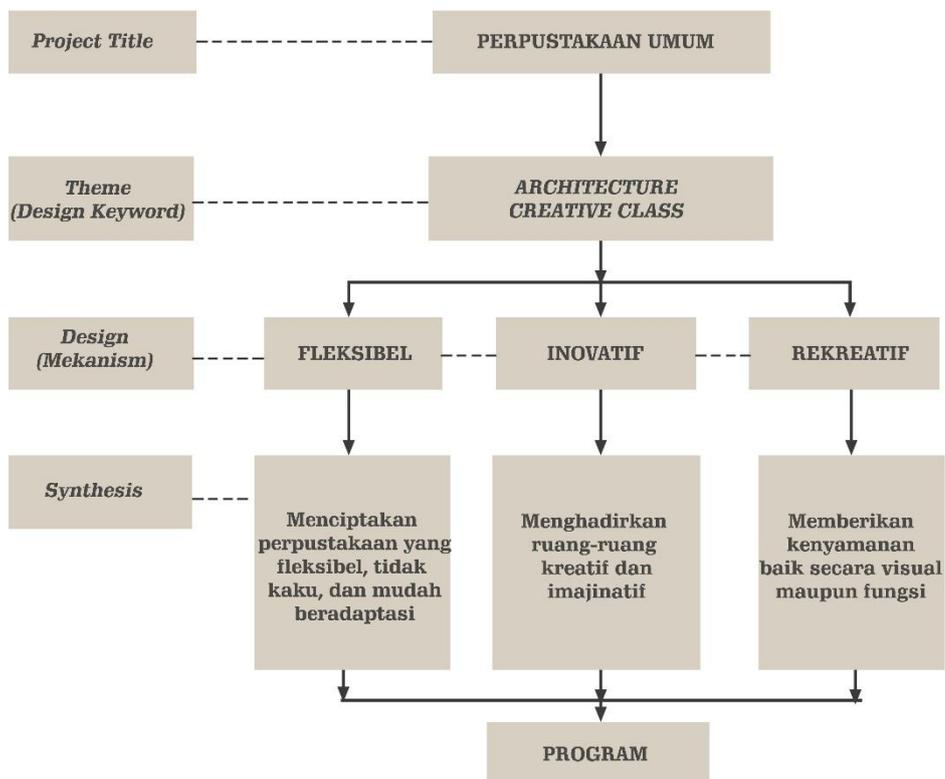
Konsep dasar dari perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat menggunakan konsep *Human Issues* dengan pendekatan Arsitektur *Creative Class*. Melihat Fenomena yang terjadi dan tanggapan masyarakat terhadap perpustakaan dapat kita lihat beberapa isu yang membuat masyarakat malas ke perpustakaan:

- Membaca buku belum menjadi bagian dari gaya hidup.
- Bagi pelajar tidak dididik untuk gemar membaca tetapi lebih sering menghafal dan mengikuti apa yang dikatakan guru.
- Akses yang cukup sulit ketika ingin mendapatkan buku.
- Generasi yang serba instan.
- Pengaruh *gadget* di setiap aktivitas.
- Meningkatnya penggunaan *game online* dan sosial media mempengaruhi masyarakat yang kini cenderung malas membaca buku dibandingkan melihat sosial media.
- Perpustakaan terlalu formal, tidak boleh makan dan minum, tidak boleh berisik, batasan peminjaman buku. Hal ini membuat perpustakaan terlalu kaku dengan sistem.
- Tas yang harus dititipkan, membuat sebagian masyarakat merasa risih dan malas ke perpustakaan.

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

- Perpustakaan di desain dengan tingkat fleksibilitas, artinya tetap mengacu kepada fungsi perpustakaan umum sebagai sebuah wadah tempat membaca, mengumpulkan informasi dan lain-lain. Fleksibilitas akan menciptakan fungsi baru seperti ruang-ruang kreatif secara visual, dibalut dengan nuansa susunan warna dan audio visual yang menarik. Perpustakaan ini berusaha menampung aktivitas yang positif dari masyarakat dengan kebutuhan yang berbeda-beda.
- Inovatif adalah proses selanjutnya, ketika seseorang sudah menyenangi perpustakaan maka akan ada hal baru yang ditemui sehingga akan membuka wawasan baru tentang suatu hal. Menstimulus masyarakat dengan elemen-elemen atau komponen yang merangsang otak untuk berfikir kreatif.
- Rekreatif adalah proses dimana hampir mencapai *goals* dari perpustakaan ini. Seseorang tentunya menjadikan perpustakaan sebagai sebuah kebutuhan dan tempat yang menyenangkan. Mungkin sebelumnya anak-anak muda hanya bersantai di café, tetapi kini perpustakaan bisa mewadahi tempat bersantai yang nyaman dengan menikmati kopi khup atau sekedar membaca ringan dan mungkin sedikit berdiskusi tentang sastra. Terakhir adalah *happy*, perpustakaan kini menjadi sebuah kebutuhan dan tempat yang menyenangkan. Libur di akhir pekan bisa jadi solusi ke perpustakaan sambil membawa anak-anak. Pada akhirnya ketika perpustakaan ini sudah tidak asing lagi, maka akan mudah untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan intelektual masyarakat.

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

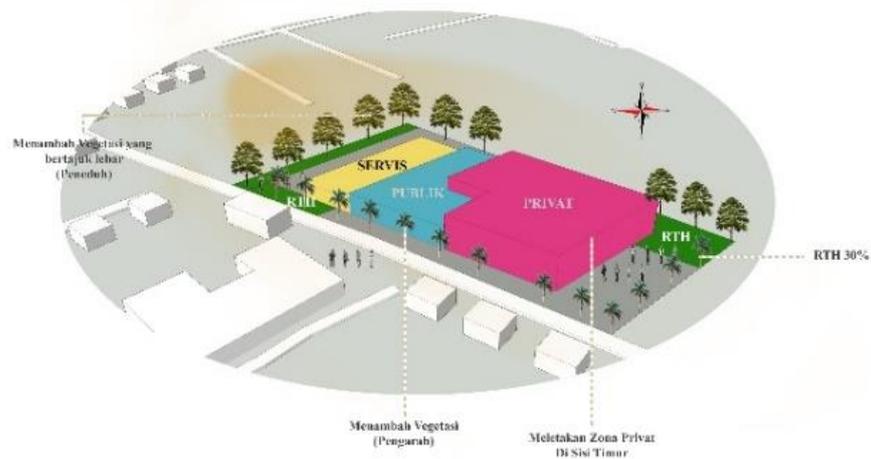


Gambar 5.1 Alur Program
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

5.2 Rencana Tapak

5.2.1 Zonasi dan Sifat Ruang

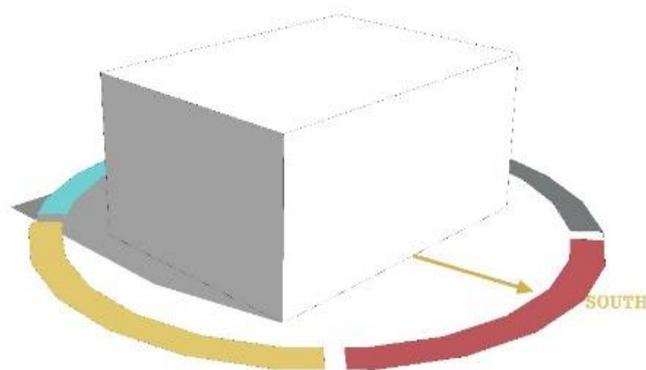
Kelompok ruang	Sifat Ruang
Ruang pelayanan umum	Publik
Ruang pengelolaan	Privat
Ruang penunjang	Semi Publik
Ruang servis	Privat
Zona parkir	Publik



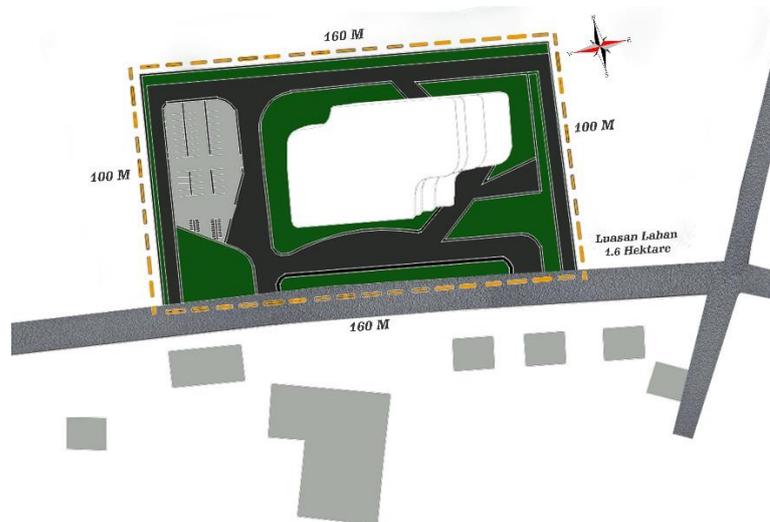
Gambar 5.2 Zonasi Ruang
(Sumber: Analisis Penulis)

5.2.2 Tata Letak

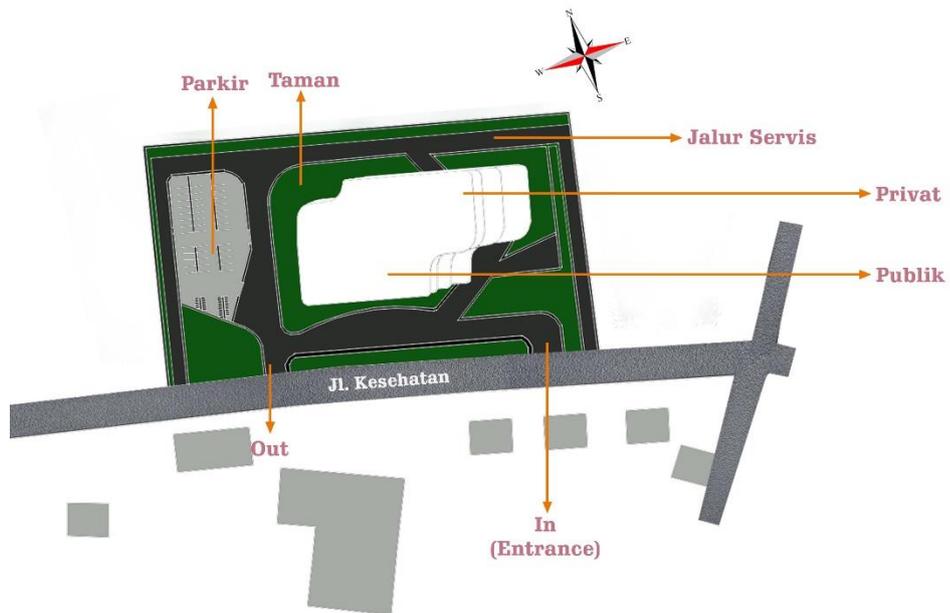
Bentuk bangunan mengikuti bentuk tapak, untuk menghindari arah angin dan matahari dari Barat ke Timur orientasi bangunan yang cocok adalah dengan memilih orientasi bangunan ke arah selatan.



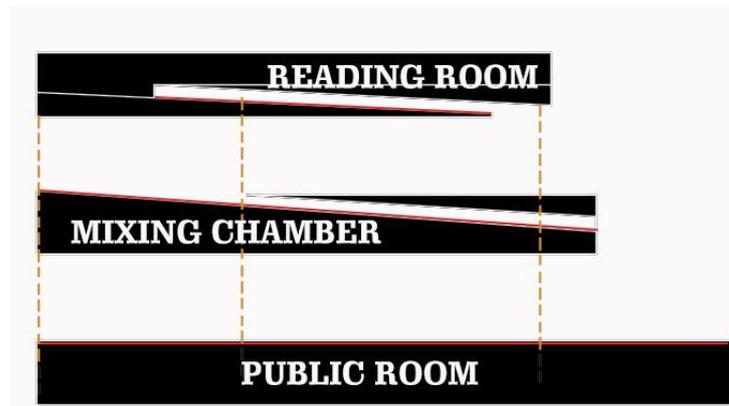
Gambar 5.3 Volume Bangunan Menghadap Selatan-Utara
(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 5.4 Batasan Luas Lahan
(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 5.5 Sirkulasi dan Peletakan Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis)



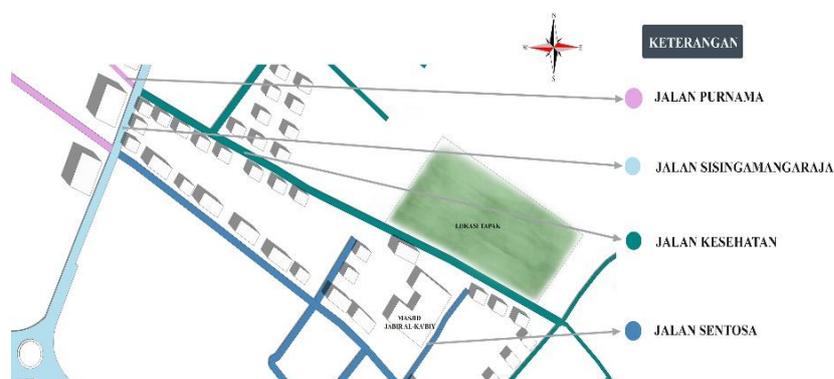
Gambar 5.6 Program Ruang Makro
(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 5.7 Program Ruang Mikro
(Sumber: Analisis Penulis)

5.2.3 Pencapaian

Pencapaian pada lokasi perancangan yaitu melalui jalan Sisingamangaraja, jalan Sentosa, dan jalan Kesehatan.



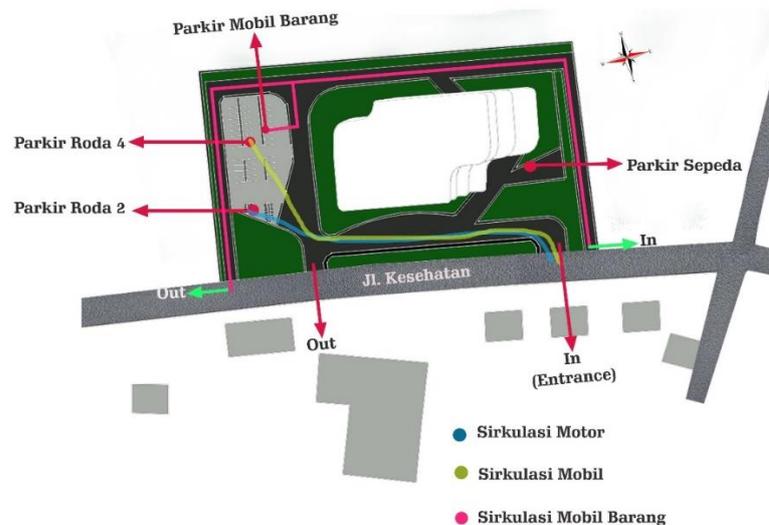
Gambar 5.8 Akses dan Pencapaian ke Lokasi
(Sumber: Analisis Penulis)

5.2.4 Sirkulasi

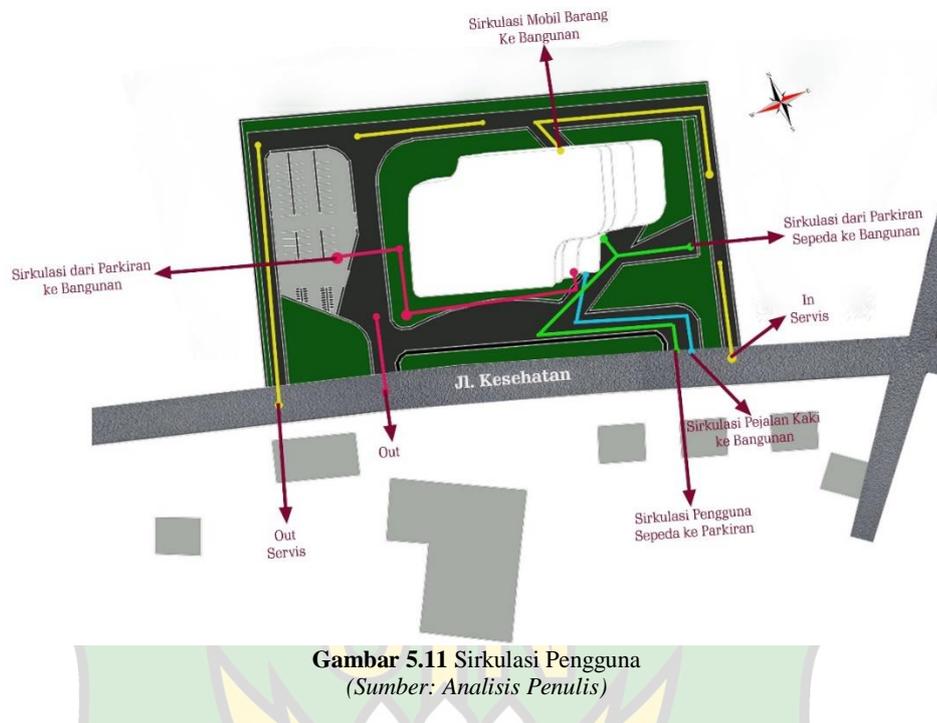
Konsep sirkulasi pada site perancangan Perpustakaan Umum di kota Meulaboh, Aceh Barat adalah gabungan dari radial dan linear, Sehingga terkesan dinamis. Pergerakan dinamis sesuai konsep perancangan yang mana menekankan kreativitas dan yang membentuk kreativitas yaitu adanya nilai edukatif, melahirkan inovasi, dan kemudian disusul dengan peningkatan produktifitas.



Gambar 5.9 Sirkulasi Pengunjung dan Servis Makro
(Sumber: Analisis Penulis)



Gambar 5.10 Sirkulasi Kendaraan
(Sumber: Analisis Penulis)



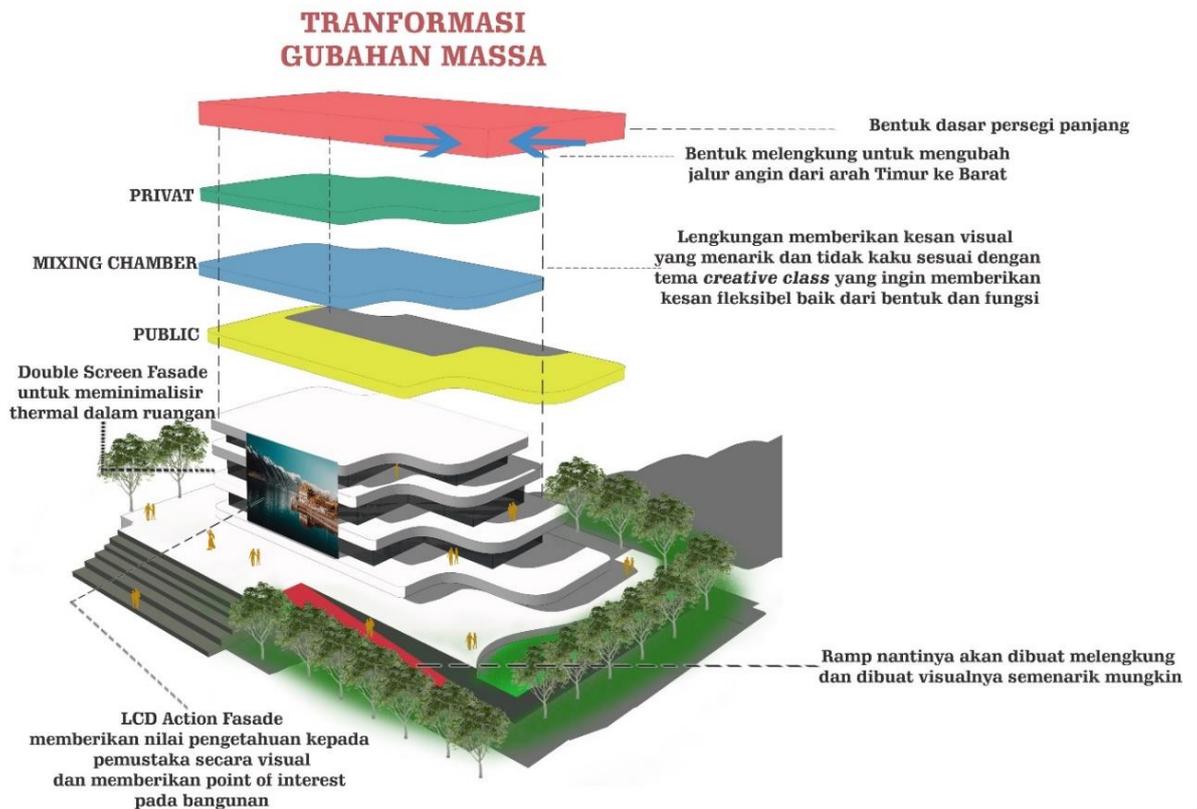
5.3 Konsep Bangunan/Gubahan Massa

5.3.1 Konsep Bangunan

Pada penjelasan diatas telah disebutkan bahwa pada perancangan Perpustakaan Umum menggunakan pendekatan Arsitektur *Creative Class* dengan konsep berdasarkan *Human Issue* baik pengaplikasian dari bentuk

maupun fungsi. Problema yang terjadi di masyarakat. Sedikit banyaknya mempengaruhi pola pikir terhadap bangunan perpustakaan, untuk itu konsep ini hadir sebagai solusi dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi. Bentuk awal merupakan persegi panjang kemudian bentuk bertransformasi sesuai dengan analisis baik dari kondisi iklim, maupun penerapan tema pada bangunan. Permainan lengkung pada bangunan di harapkan dapat meningkatkan pandangan visual yang lebih menarik sehingga masyarakat termotivasi untuk mengunjungi perpustakaan ini.

5.3.2 Gubahan Massa



Gambar 5.13 Gubahan Massa
(Sumber: Analisis Penulis)

5.4 Konsep Ruang Dalam

Berikut merupakan konsep ruang dalam yang akan diterapkan pada perancangan Perpustakaan Umum, berdasarkan hasil analisis terhadap studi banding tema sejenis, Yaitu:

1. Ruang Publik dan Penunjang



Gambar 5.14 Ilustrasi Ruang Diskusi dan Bersantai

Sumber: <https://inhabitat.com/school-of-the-arts-is-a-vibrant-green-addition-to-singapores-city-center/singapore-school-of-the-arts-by-woha-4>

Bukaan besar untuk mendapatkan cahaya alami memberikan kesan bebas dan fleksibel dipadukan dengan furniture yang memiliki *tone* warna yang secara langsung meningkatkan gairah kreativitas dari pengguna.

2. *Stage Performance*



Gambar 5.15 Ilustrasi *Stage Performance*

Sumber: <https://ellamr2.wordpress.com/2012/01/24/setting-the-stage/>

Stage disediakan guna mewadahi aktivitas dan kreativitas masyarakat. Nantinya para musisi lokal, atau pementasan teater dapat menampilkan karyanya.

3. Exhibition Galery



Gambar 5.16 Ilustrasi Exhibition Galery

Sumber: <https://solidlight-inc.com>

Exhibition Galery untuk mewedahi masyarakat atau seniman yang ingin memamerkan karyanya, partisi-partisi dibuat *portable* agar jika tidak ada kegiatan dapat dimaksimalkan untuk kegiatan lainnya.



Gambar 5.17 Ilustrasi Exhibition Galery

Sumber: Analisis Pribadi

4. Ruang Penyimpanan Buku dan Ruang Baca



Gambar 5.18: Ramp Sebagai Rak Buku

Sumber: <https://www.arch2o.com/seattle-central-library-oma/>

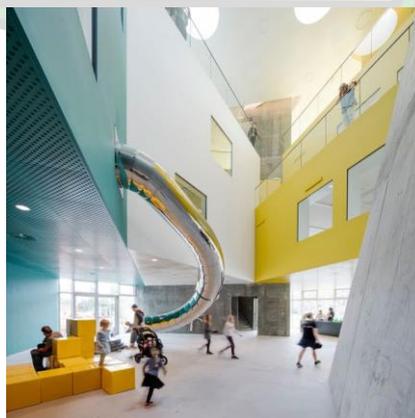
Memanfaatkan ramp di lantai 2 menuju lantai 3 sebagai rak buku, memaksimalkan ruang dan dapat berguna ketika akan ada penambahan jumlah buku.



Gambar 5.19 Ruang Baca dengan Pencahayaan Alami

Sumber: <https://www.arch2o.com/seattle-central-library-oma/>

5. Area Rekreatif Anak



Gambar 5.20 Ruang Baca Anak dengan Wahana Permainan

Sumber: <https://archinect.com/firms/project/88477/ku-be-house-of-culture-and-movement-by-adept/149979221>



Gambar 5.21 Ruang Baca Anak dengan Wahana Permainan

Sumber: <https://archinect.com/firms/project/88477/ku-be-house-of-culture-and-movement-by-adept/149979221>

Menciptakan ruang baca anak dengan konsep *Cross Programing* dapat dilihat pada ilustrasi gambar diatas. Belajar tidak hanya dengan membaca tetapi berinteraksi dengan lingkungan dan individu-individu lainnya dapat memacu pengetahuan yang lebih cepat. Ruang anak diciptakan lebih atraktif agar anak-anak menyukai perpustakaan sedari dini. Wahana yang dihadirkan adalah permainan-permainan seperti *mini climb*, perosotan, jaring-jaring dan beberapa wahana lainnya. Pada dasarnya anak-anak lebih suka melihat dan merasakan langsung apa yang dilihatnya hal ini sesuai dengan teori korelatif dari Maltzman dan Mednick yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan sistematika unsur-unsur yang saling berkorelasi dalam formula-formula yang baru sehingga mencapai tingkatan solusi yang lebih kreatif.

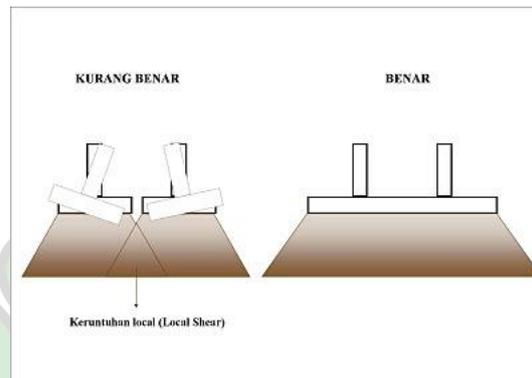
5.5 Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas

5.5.1 Konsep Struktur

Pada perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat yang berlokasi di Jalan Kesehatan, Drien Rampak. Kondisi lingkungan Kota Meulaboh khususnya Gampong Drien Rampak termasuk kedalam daerah rawan bencana baik bencana banjir, gempa, dan berpotensi tsunami mengingat kondisi pada tahun 2004, kota meulaboh cukup parah terkena

dampak bencana gempa dan tsunami. Oleh karena itu kekuatan struktur bangunan yang akan dirancang harus diperhatikan secara detail, diantaranya adalah:

1. Prinsip desain pondasi yang digabungkan



Gambar 5.22 Ilustrasi Pondasi Tanggap Gempa

Sumber: Analisis Gempa Pada Struktur Gedung Iradiator Gamma Kapasitas 2 MCi

Pada dasarnya gempa bumi adalah bencana alam yang tidak bisa diketahui kapan terjadi dan seberapa besar *impact* yang diakibatkan. Menurut BMKG, Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi akibat pelepasan energi dari dalam secara tiba-tiba yang menciptakan gelombang seismik (BMKG, 2016). Oleh karena itu prinsip struktur yang dianjurkan yaitu penggunaan pondasi yang kokoh dalam menyokong beban dan tahan terhadap perubahan termasuk getaran. Pada dasarnya pondasi yang baik adalah seimbang atau simetris. Dan untuk pondasi yang berdekatan harus dipisah, untuk mencegah terjadinya keruntuhan lokal (*Local Shear*).

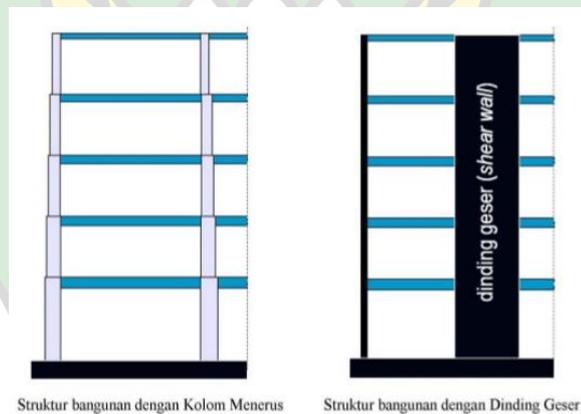
1. Menggunakan struktur *Rigid Frame*



Gambar 5.23 Ilustrasi Penggunaan Struktur *Rigid Frame*

Sumber: Analisis Pribadi

2. Prinsip desain kolom

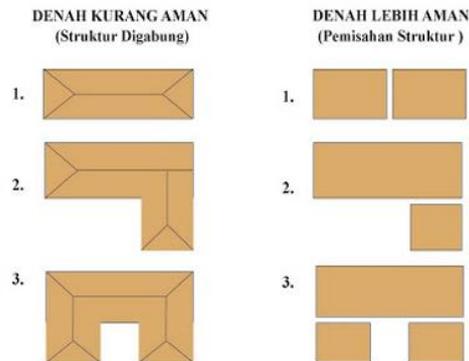


Gambar 5.24 Ilustrasi Desain Kolom Tanggap Gempa

Sumber: Analisis Gempa Pada Struktur Gedung Iradiator Gamma Kapasitas 2 MCi

Kolom harus menggunakan kolom menerus (ukuran yang mengerucut/ semakin mengecil dari lantai ke lantai). Untuk meningkatkan kemampuan bangunan terhadap gaya lateral akibat gempa, pada bangunan tinggi (*high rise building*) sering ditemukan unsur vertikal struktur menggunakan gabungan antara kolom dengan dinding geser (*shear wall*).

3. Prinsip denah bangunan



Gambar 5.25 Ilustrasi Denah Tanggap Gempa

Sumber: Analisis Gempa Pada Struktur Gedung Iradiator Gamma Kapasitas 2 MCi

Bentuk Denah bangunan diajarkan sederhana, simetris, dan dipisahkan (pemisahan struktur). Untuk menghindari adanya dilatasi (perputaran atau pergerakan) bangunan saat gempa.

5.5.2 Konsep Konstruksi

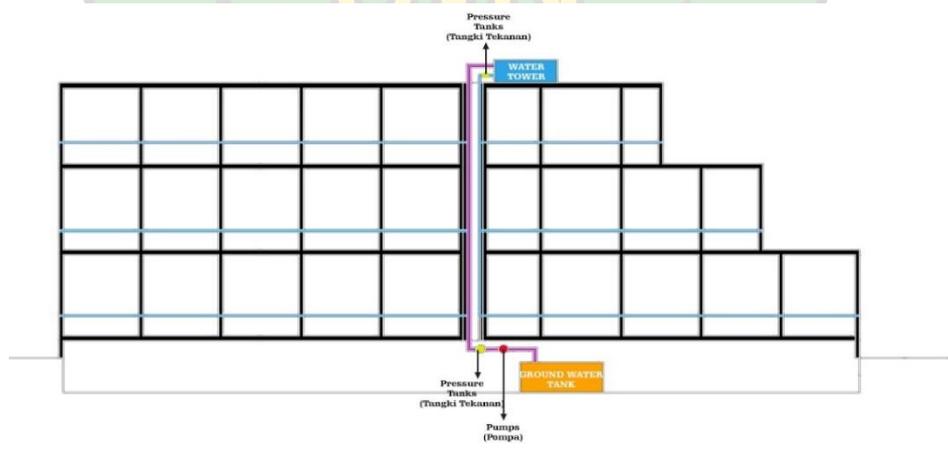
Seperti yang telah disebutkan dalam konsep *Creative Class*, menggunakan struktur tahan gempa sesuai dengan analisis tapak yang merupakan daerah rawan bencana dengan solusi membuat elevasi lantai sedikit lebih tinggi, memakai dan menggunakan material yang sesuai perancangan dan sebisa mungkin mudah didapat serta tidak merusak lingkungan sekitar. Seperti material berikut ini;

- *Glassfibre Reinforced Concrete (GRC)*
- *Baja*
- Pondasi Tiang Pancang (*Pile Foundation*) atau Pondasi Sumuran.
- *Batu alam*
- *Beton ringan*

5.5.3 Konsep Utilitas

a. Sistem Instalasi Air Bersih

Instalasi air bersih menggunakan sistem DDS (*Downfeed Distribution System*). Pada sistem ini sumber air bersih berasal dari jaringan air PDAM. Air dari jaringan PDAM dialirkan ke *ground watertank* yang diletakkan di bawah muka air tanah, kemudian dipompakan ke *rooftank* atau *watertower* yang letaknya lebih tinggi. terdapat dua jenis *rooftank* yang pertama untuk penggunaan sehari-hari, yang kedua untuk pencegahan kebakaran. Dengan mengandalkan gaya gravitasi, air dari *rooftank* kemudian didistribusikan ke tiap titik pengambilan air seperti keran wastafel, keran bak air mandi, *sprinkler* dan *hidrant* dengan sistem *shaft*.



Gambar 5.26 Skematik air bersih pada bangunan

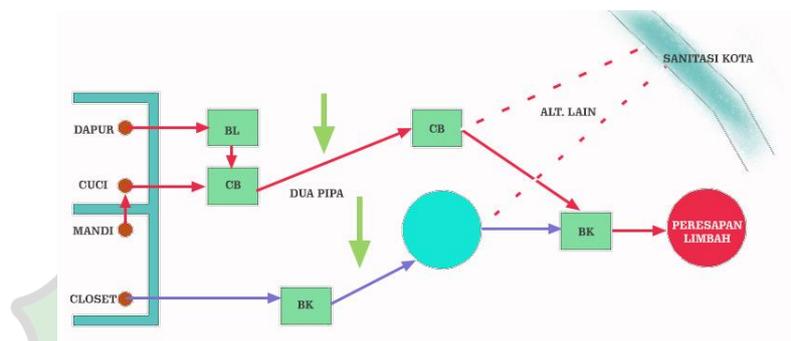
Sumber: Analisis Pribadi

b. Instalasi Air Kotor

Jaringan air kotor dalam bangunan terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

- Limbah cair, berupa air kotor yang berasal dari *floor drain* kamar mandi, wastafel, dll.
- Limbah padat, yang berasal dari kloset kamar mandi,
- Air hujan.

Pada penanganan limbah padat, kotoran yang berasal dari kloset tiap lantai disalurkan melalui pipa limbah padat secara vertikal menuju ke lantai dasar yang kemudian langsung disalurkan ke dalam *septic tank*. Untuk penanganan air hujan, digunakan talang yang disesuaikan dengan bentuk atap, yang kemudian dialirkan secara vertikal melalui pipa menuju ke bak control

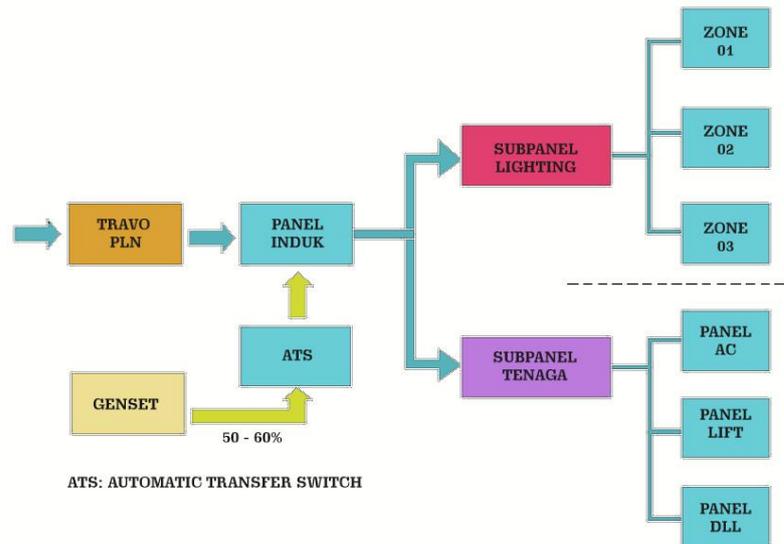


Gambar 5.27 Skematik Instalasi Pembuangan Air Kotor

Sumber: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Modul%20Ajar%20MK%20utilitas%20FT%20UNY.pdf>

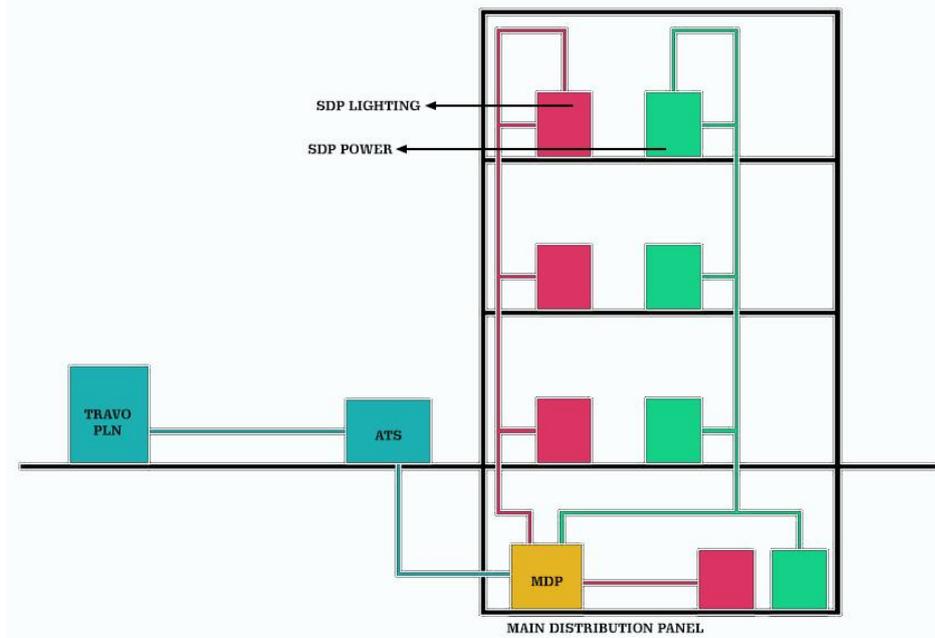
c. Instalasi Listrik

Sumber listrik pada bangunan ini berasal dari jaringan listrik PLN dan memiliki cadangan listrik yang bersumber dari genset yang dapat digunakan apabila terjadi pemadaman listrik dari jaringan PLN. Bangunan ini memiliki beberapa fasilitas yang membutuhkan daya listrik seperti lampu, stopkontak di seluruh ruang perpustakaan, CCTV, pompa air, serta pemadam kebakaran. Untuk mewadahi instalasi listrik diperlukan *Main Distribution Panel* dan ruang genset.



Gambar 5.28 Skematik Instalasi Listrik

Sumber: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Modul%20Ajar%20MK%20utilitas%20FT%20UNY.pdf>



Gambar 5.29 Skematik Instalasi Listrik

Sumber: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Modul%20Ajar%20MK%20utilitas%20FT%20UNY.pdf>

d. Instalasi Kebakaran

Beberapa perangkat pemadam kebakaran atau pencegahan kebakaran yang terdapat pada bangunan Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat antara lain:

- Pendeteksi gejala kebakaran (detektor)

- Alarm atau sirine kebakaran
- Spinkler
- Hidrant
- Pendeteksi gejala kebakaran yang diperluka berupa:
 - Detektor asap
 - Detektor panas
 - Detektor Api

Perlunya sarana deteksi dini dengan menggunakan alarm tanda bahaya (alarm sistem). Prinsip kerja alarm sistem sebagai berikut:



Gambar 5.30 Skematik Instalasi *Fire detector*

Sumber: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Modul%20Ajar%20MK%20utilitas%20FT%20UNY.pdf>

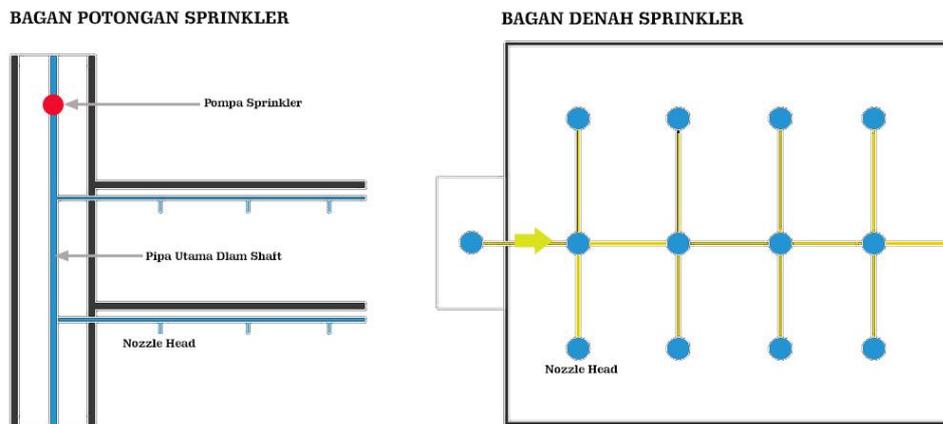
Suhu panas naik atau konsentrasi asap naik pada *fire detector*, komponen memuai/bereaksi dan bell berbunyi. System ini hanya memberitahukan adanya bahaya kebakaran melalui deteksi panas yang terjadi di dalam bangunan. *Fire detector* tidak untuk mengatasi kebakaran sehingga harus dilengkapi dengan sarana berupa: *fire hydrant*, *sprinkler*, dan *fire extinguisher*.

Jenis detector ada tiga, yaitu:

- *Smoke detector* (detector asap)
- *Heat detector* (detector panas)
- *Flame detector* (detector cahaya/sinar)

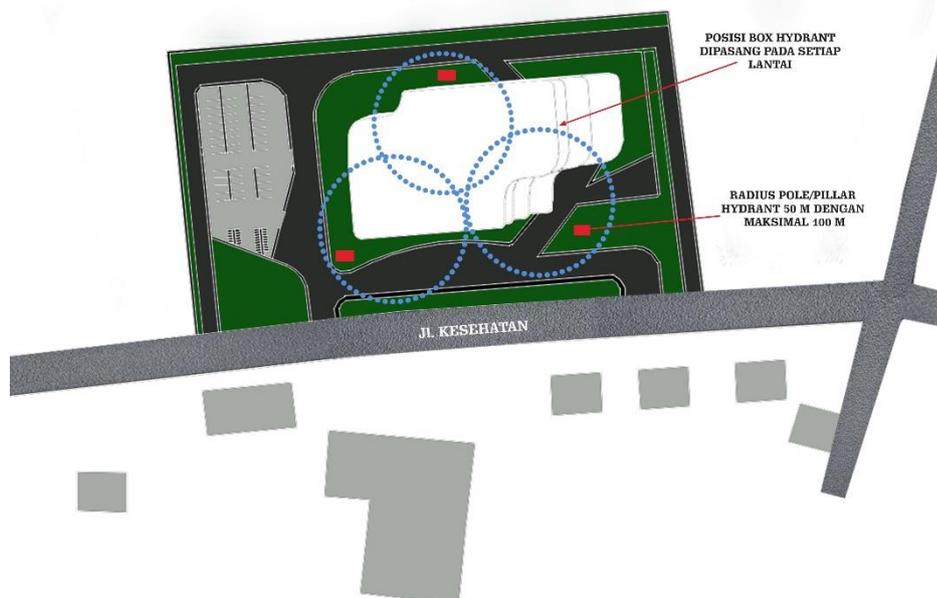
Automatic sprinkler system (ASS) sistem ini wajib ada pada bangunan karena *sprinkler* mampu mendeteksi sekaligus pengatasan

terhadap kebakaran. ketika terdeteksi panas dan suhu naik $57 - 206^{\circ}\text{C}$ maka *Sprinkler Head* otomatis akan terbuka otomatis dan menyemburkan airnya.



Gambar 5.31 Skematik instalasi *sprinkler*

Sumber: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Modul%20Ajar%20MK%20utilitas%20FT%20UNY.pdf>

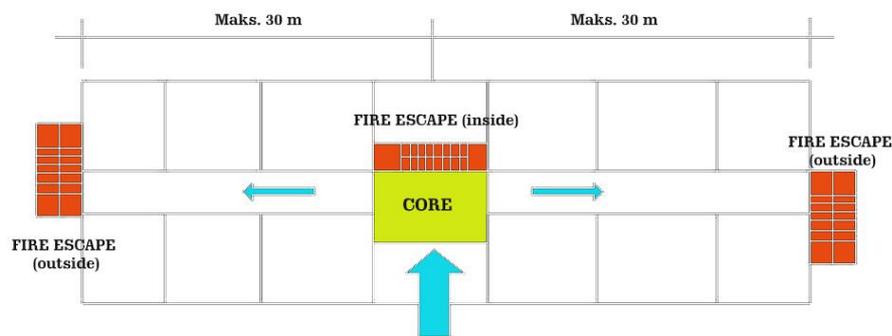


Gambar 5.32 Skematik *Fire Hydrant*

Sumber: Analisis Pribadi

Penggunaan *Fire Escape* atau Tangga Kebakaran untuk upaya penyelamatan dan jalur evakuasi pada bangunan Perpustakaan Umum. Secara umum ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam *Fire Protection*:

- Pencegahan (alarm sistem, pemilihan bahan yang sesuai dan tahan terhadap panas)
- Penyelamatan (*Fire Escape*, Jalur Evakuasi, dan lain-lain)
- Pengawasan (*Sprinkler*, *Fire Hydrant*, dan lain-lain)



Gambar 5.33 Skematik instalasi *Fire Escape*

Sumber: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Modul%20Ajar%20MK%20utilitas%20FT%20UNY.pdf>

e. Instalasi Sampah

Pada bangunan bertingkat, dibutuhkan shaft sampah agar dapat mempermudah pengumpulan sampah tanpa harus naik-turun tiap lantai. Shaft sampah biasanya diletakkan di ujung bangunan. Sampah yang telah dipilah – pilah sesuai jenisnya dan telah dimasukkan kedalam kantung sampah kemudian dibawa ke shaft sampah yang ada di tiap lantai. Lalu sampah dimasukkan melalui pintu shaft sampah yang biasanya berukuran 50 x 50 cm. Lalu sampah turun melalui saluran shaft sampah hingga mencapai bak penampungan sampah di lantai dasar. Bak penampungan sampah ini harus dapat diakses oleh mobil, agar pengambilan sampah dapat dilakukan dengan mudah yang selanjutnya dibawa menuju ke TPA.



Gambar 5.34 Skematik Instalasi Sampah
 Sumber: <http://digilib.its.ac.id>

5.6 Konsep Lansekap

Dalam perancangan Lansekap Perpustakaan Umum di Meulaboh, Aceh Barat menggunakan pendekatan Arsitektur *Creative Class*, yaitu dengan menghadirkan nuansa lansekap yang creative dan mendukung kegiatan-kegiatan *outdoor* masyarakat seperti menciptakan taman yang bisa di jadikan tempat teater mini, atau menciptakan wadah wadah mural untuk komunitas seni Meulaboh.



Gambar 5.35 Ilustrasi *Outdoor Stage*
 Sumber: <https://vintagetopia.co/2018/02/18/25-outstanding-outdoor-stage/>

Menghadirkan taman dengan permainan pola warna dikhususkan untuk anak-anak dan menambah *sculpture* yang mampu merangsang edukasi dan juga nilai nilai kreativitas didalamnya.



Gambar 5.36 Ilustrasi Taman Bermain
 Sumber: <http://lepamphlet.com/2015/04/30/cour-de-recreation-coloree/>



Gambar 5.37 *Ilustrasi Sculpture*

Sumber: <https://www.kompan.com/about-corocord>

Elemen-elemen yang akan dihadirkan dalam landscape taman perpustakaan umum:

1. Element lunak (*Softscape*), terdiri atas:
 - Air
 - Vegetasi
 - Hewan
2. Elemen keras (*Hardscape*), terdiri atas:
 - Bangunan-bangunan taman
 - *Furniture* taman
 - *Sculpture* taman
3. Elemen desain, terdiri atas:
 - Warna (Hijau, Merah, Kuning, Putih, biru)
 - Suara
 - Aroma

BAB VI APLIKASI DESAIN

6.1 Layout Plan

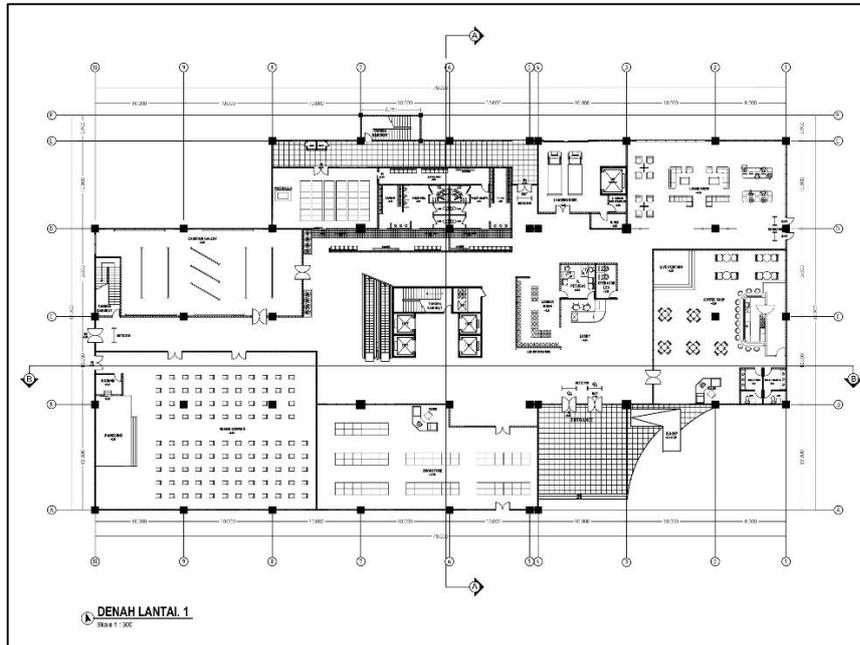


Gambar 6.1: Layout Plan

Sumber: Dokumen Pribadi

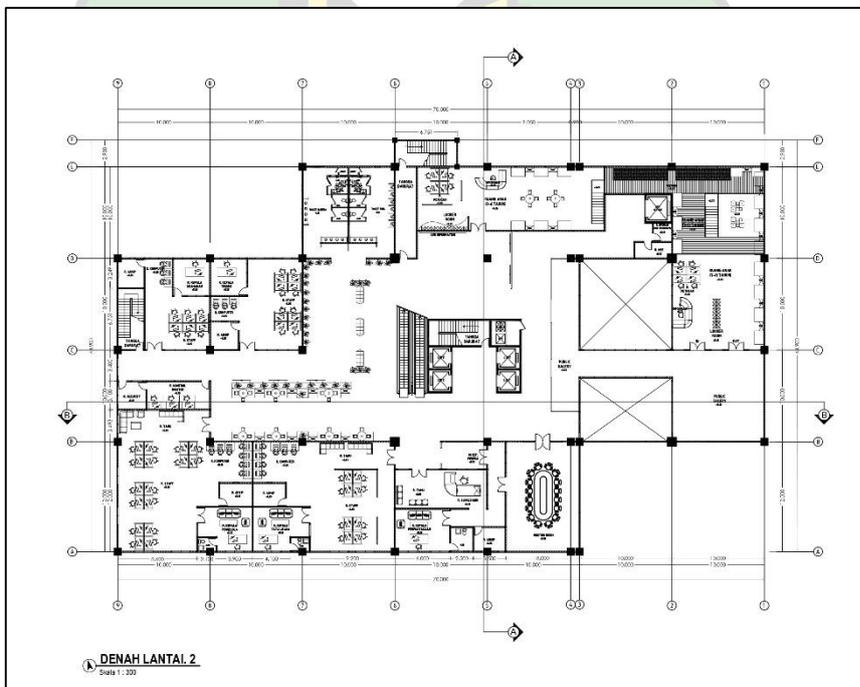
6.2 Gambar Arsitektur

6.2.1 Gambar Denah Per Lantai



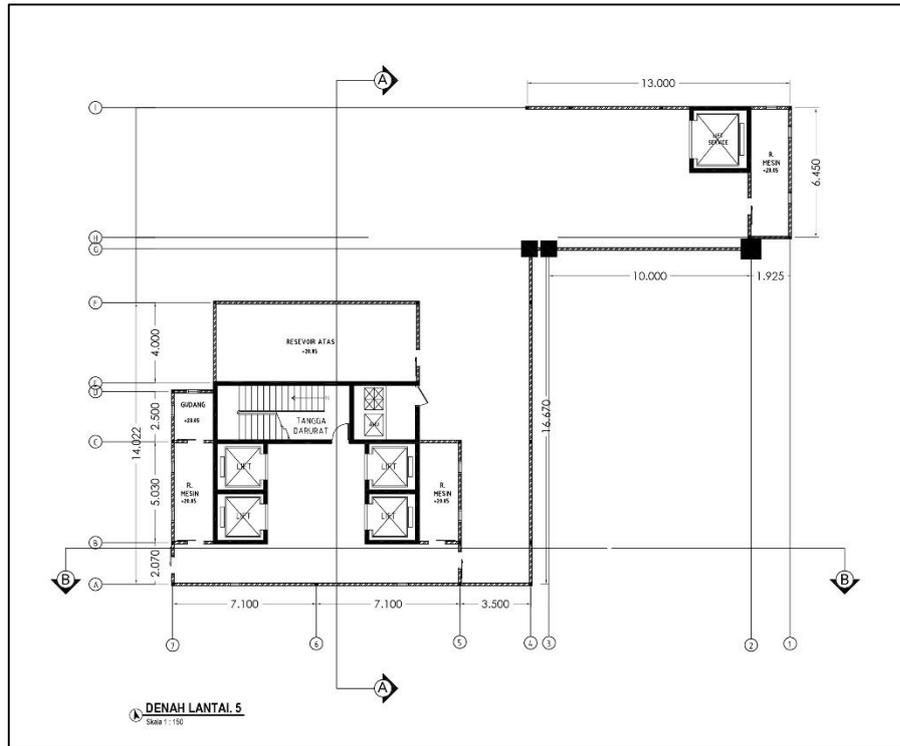
Gambar 6.2.1: Denah Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.1: Denah Lantai 2

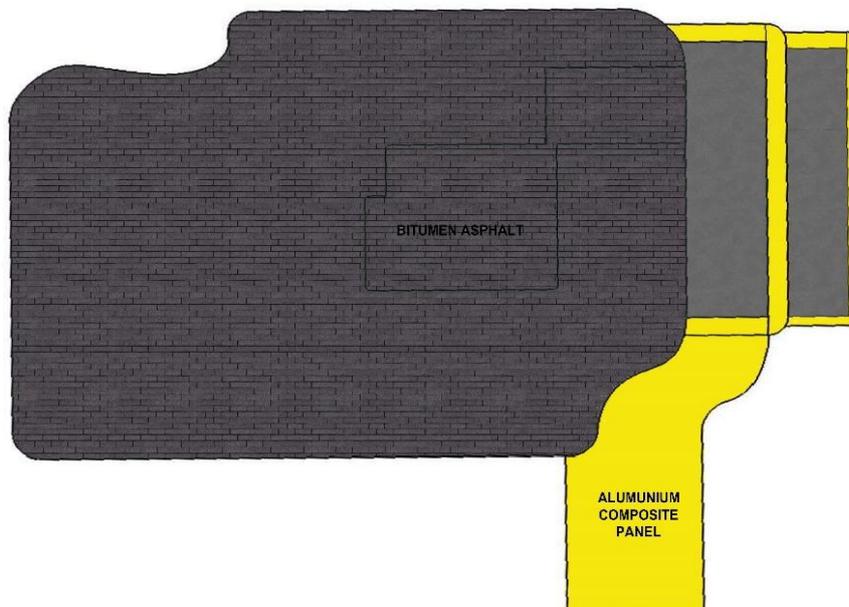
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.1: Denah Lantai 5

Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.2 Denah Atap



Gambar 6.2.2: Denah Atap

Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.3 Tampak Bangunan

1. Tampak Depan



TAMPAK DEPAN
Skala 1 : 300

Gambar 6.2.3: Tampak Depan
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Tampak Belakang



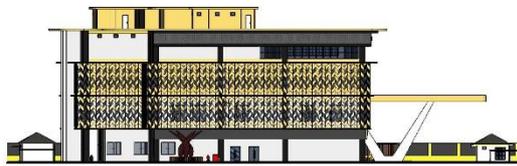
TAMPAK BELAKANG
Skala 1 : 300

Gambar 6.2.3: Tampak Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi

3. Tampak Samping Kiri/Kanan



TAMPAK KANAN
Skala 1:300

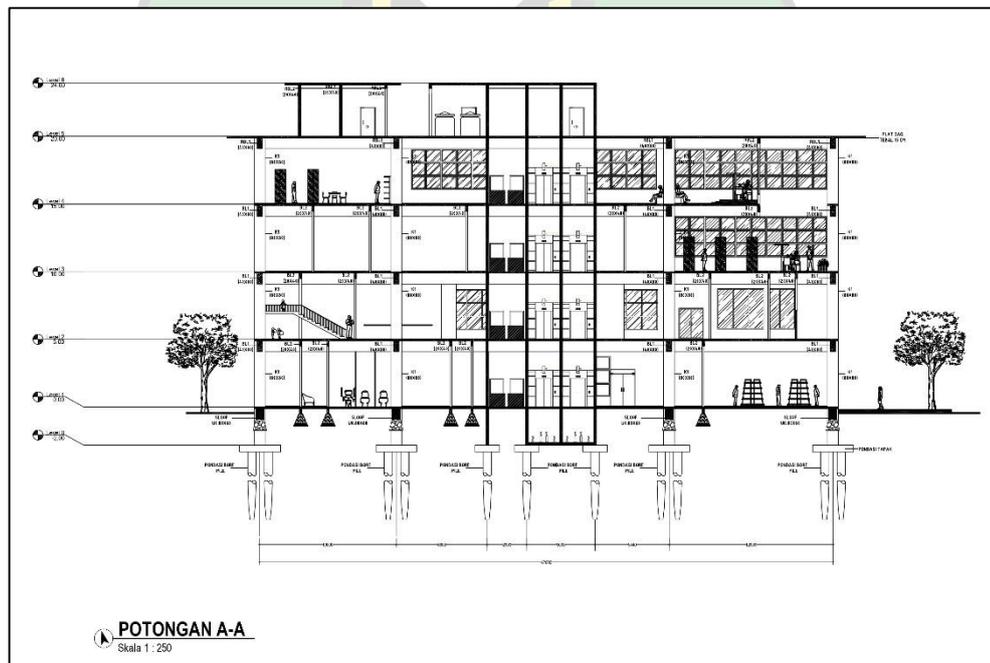


TAMPAK KIRI
Skala 1:300

Gambar 6.2.3: Tampak Samping Kanan/Kiri

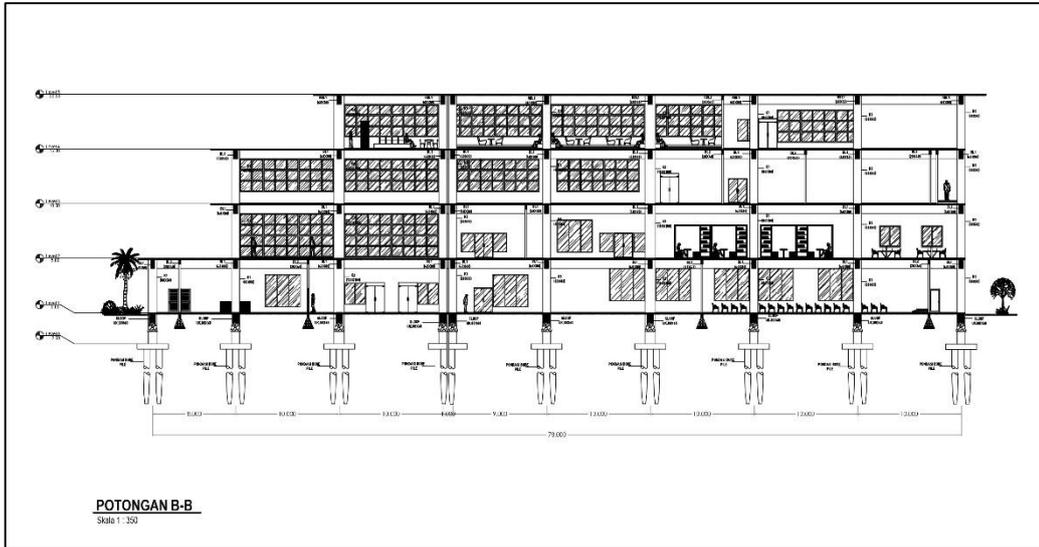
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.4 Potongan Bangunan



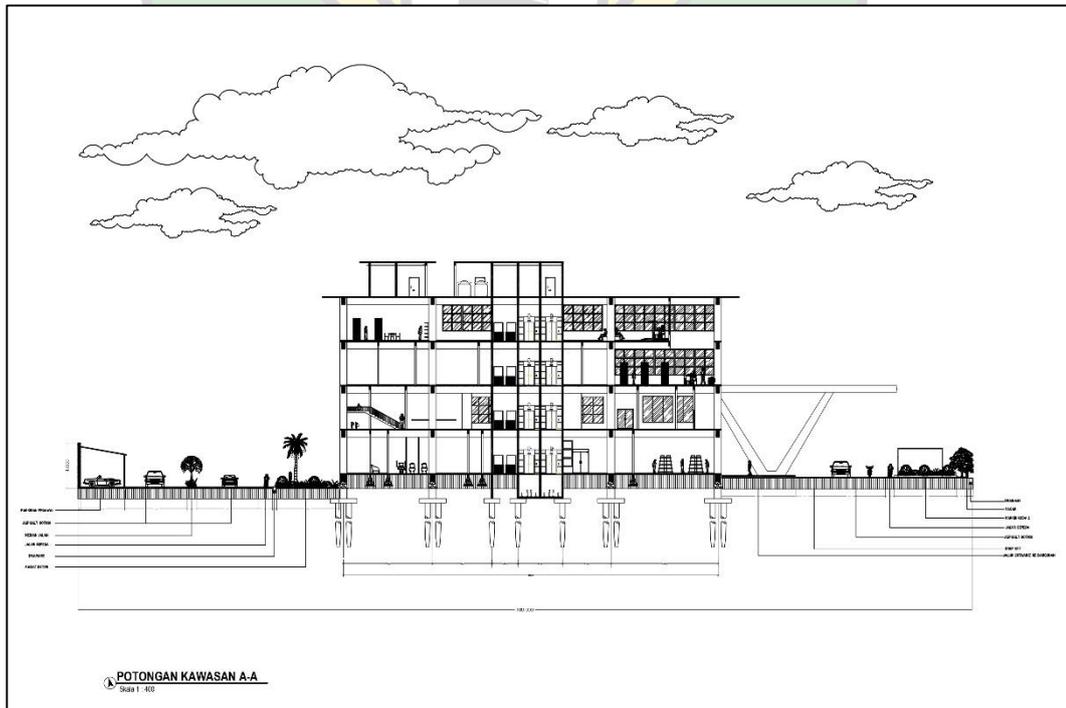
Gambar 6.2.4: Potongan A-A

Sumber: Dokumen Pribadi

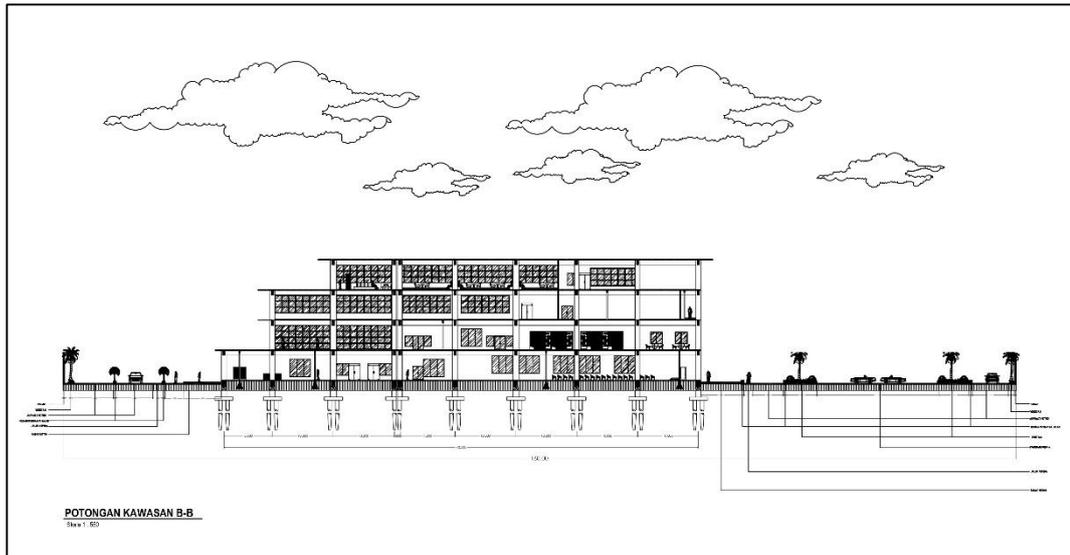


Gambar 6.2.4: Potongan B-B
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.5 Potongan Kawasan



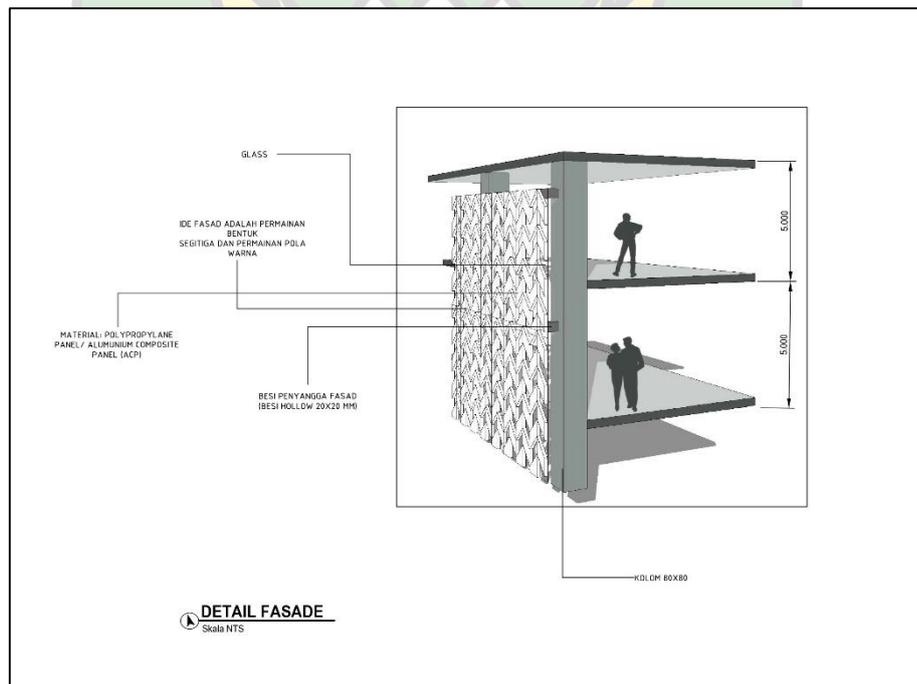
Gambar 6.2.5: Potongan Kawasan A-A
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.5: Potongan Kawasan B-B

Sumber: Dokumen Pribadi

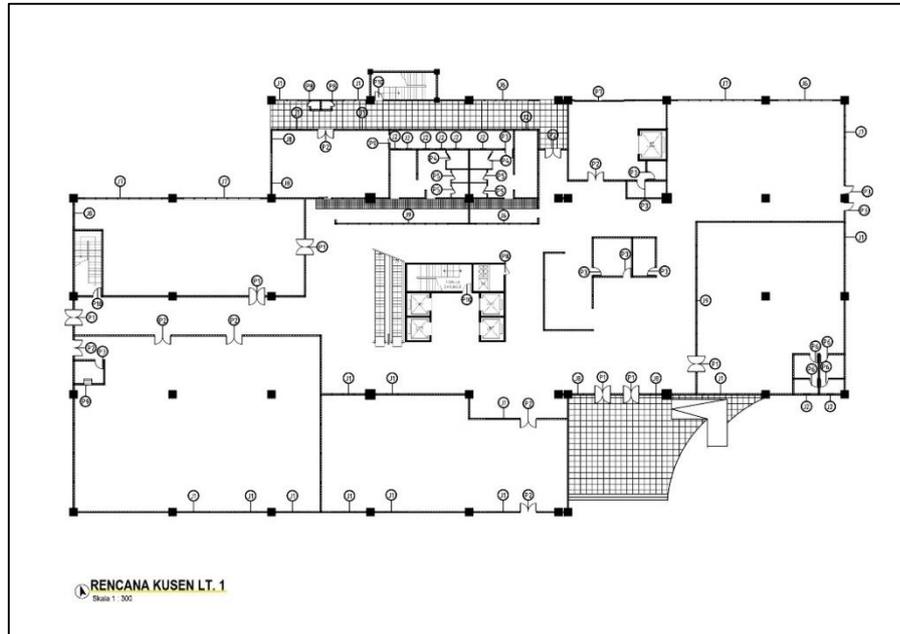
6.2.6 Detail Fasade



Gambar 6.2.6: Detail Fasade

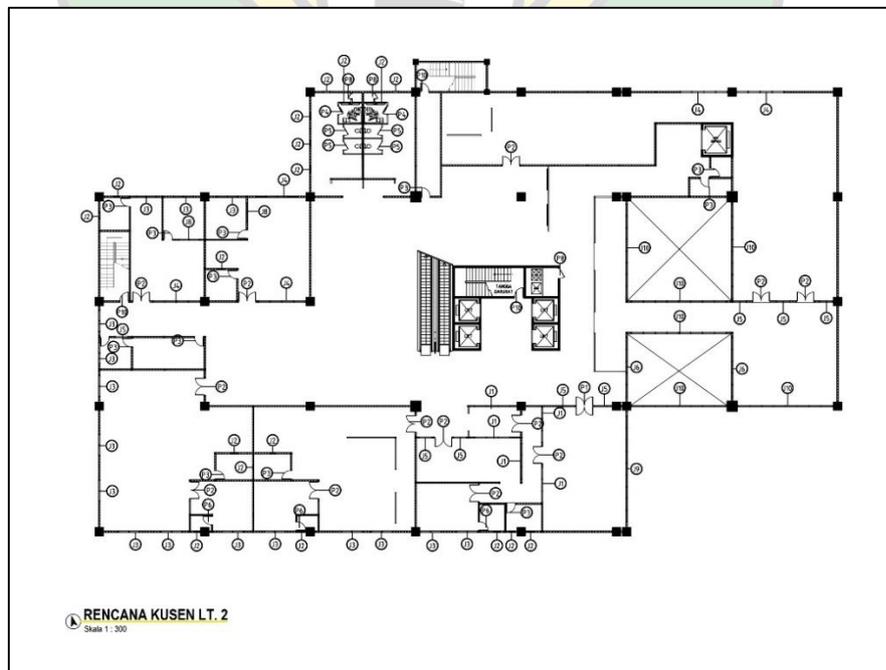
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.7 Rencana Kusen dan Detail



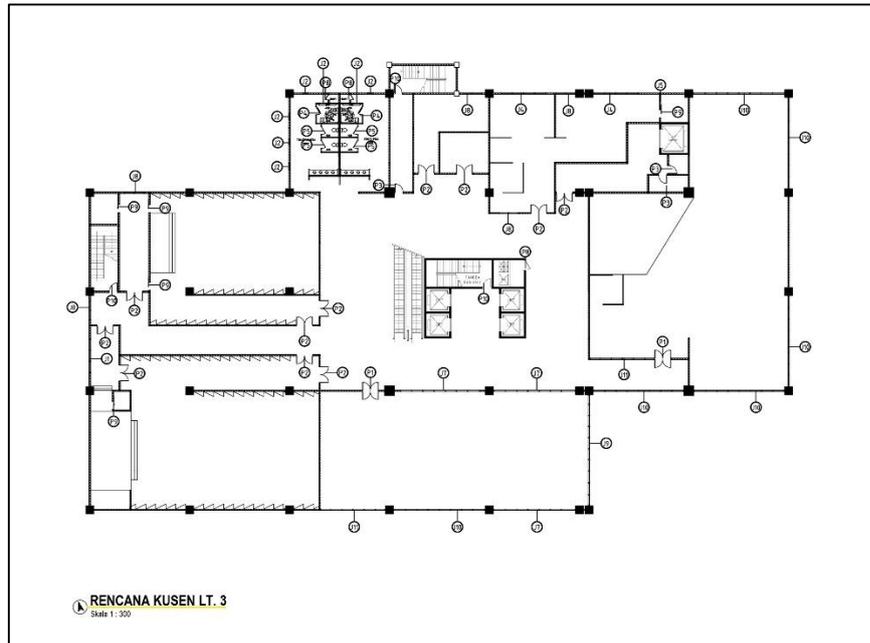
Gambar 6.2.7: Rencana Kusen lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



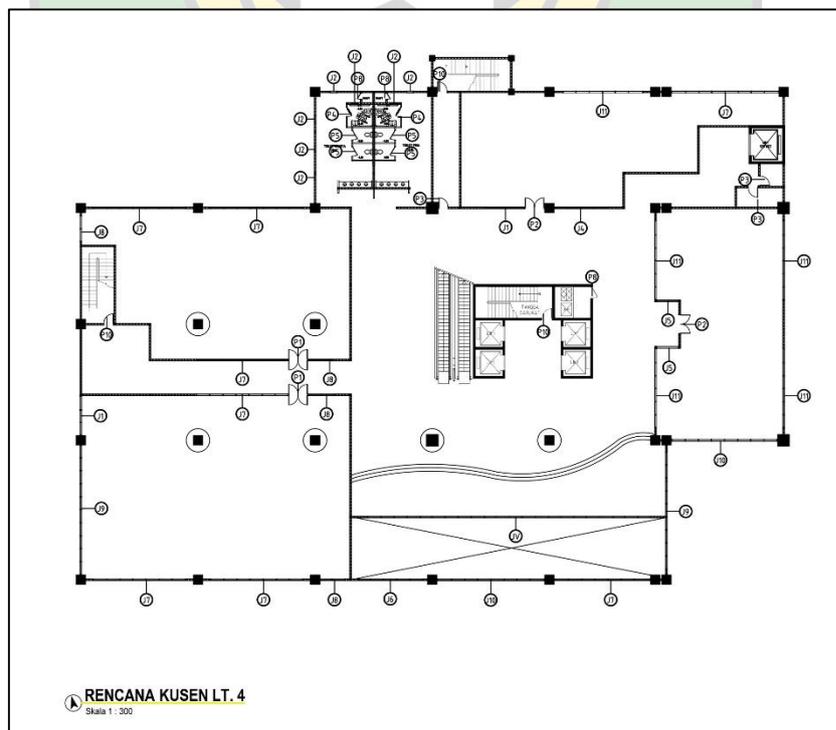
Gambar 6.2.7: Rencana Kusen lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



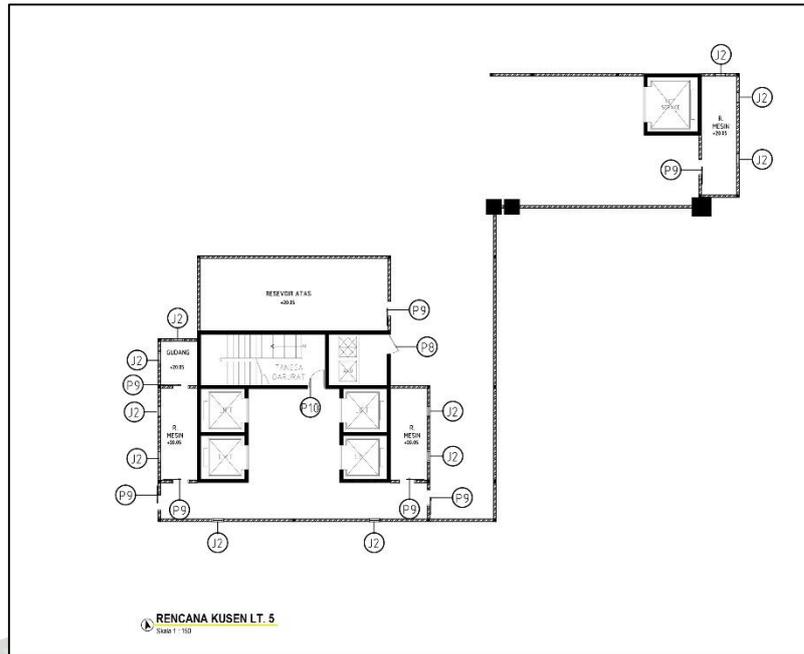
Gambar 6.2.7: Rencana Kusen lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi

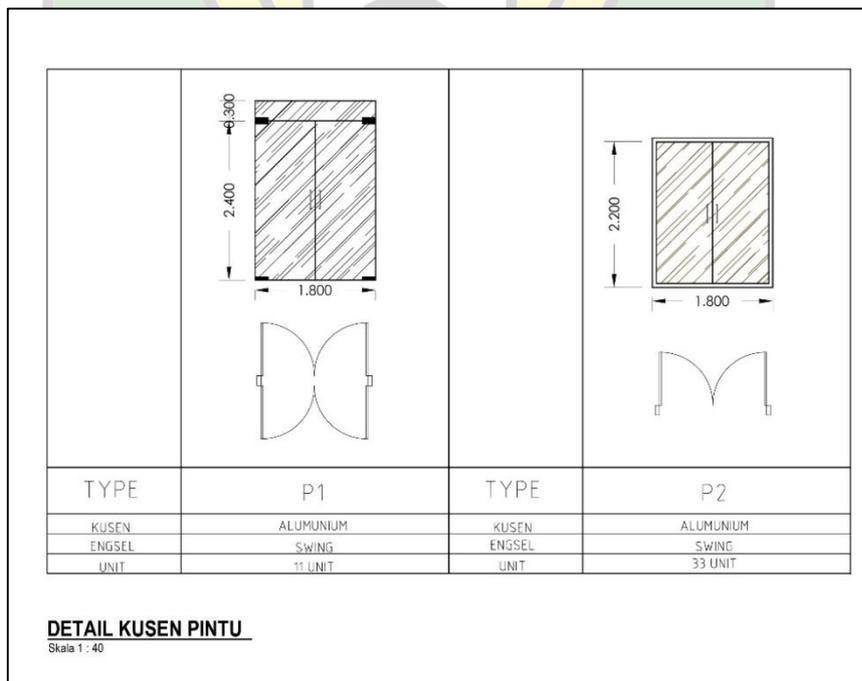


Gambar 6.2.7: Rencana Kusen lantai 4

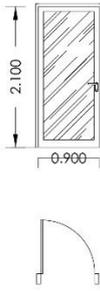
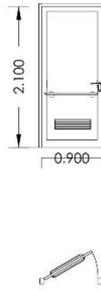
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.7: Rencana Kusen lantai 5
 Sumber: Dokumen Pribadi



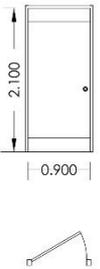
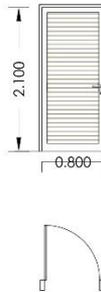
Gambar 6.2.7: Detail Kusen Pintu 1
 Sumber: Dokumen Pribadi

			
TYPE	P3	TYPE	P4
KUSEN	UPVC	KUSEN	UPVC
ENGSEL	SWING	ENGSEL	SWING
UNIT	24 UNIT	UNIT	8 UNIT

DETAIL KUSEN PINTU
Skala 1 : 40

Gambar 6.2.7: Detail Kusen Pintu 2

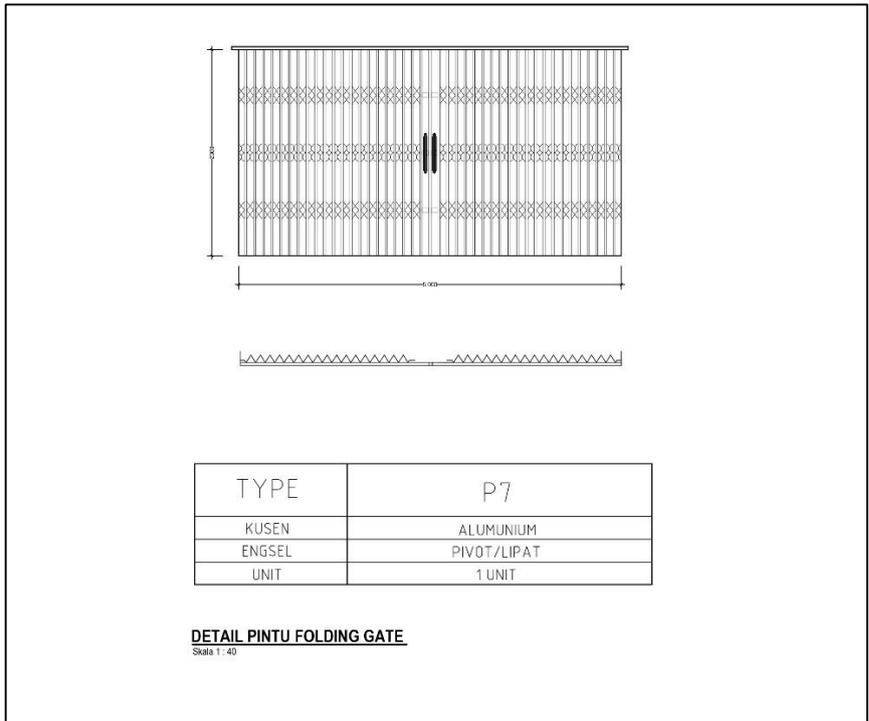
Sumber: Dokumen Pribadi

			
TYPE	P5	TYPE	P6
KUSEN	UPVC	KUSEN	UPVC
ENGSEL	SWING	ENGSEL	SWING
UNIT	16 UNIT	UNIT	7 UNIT

DETAIL KUSEN PINTU
Skala 1 : 40

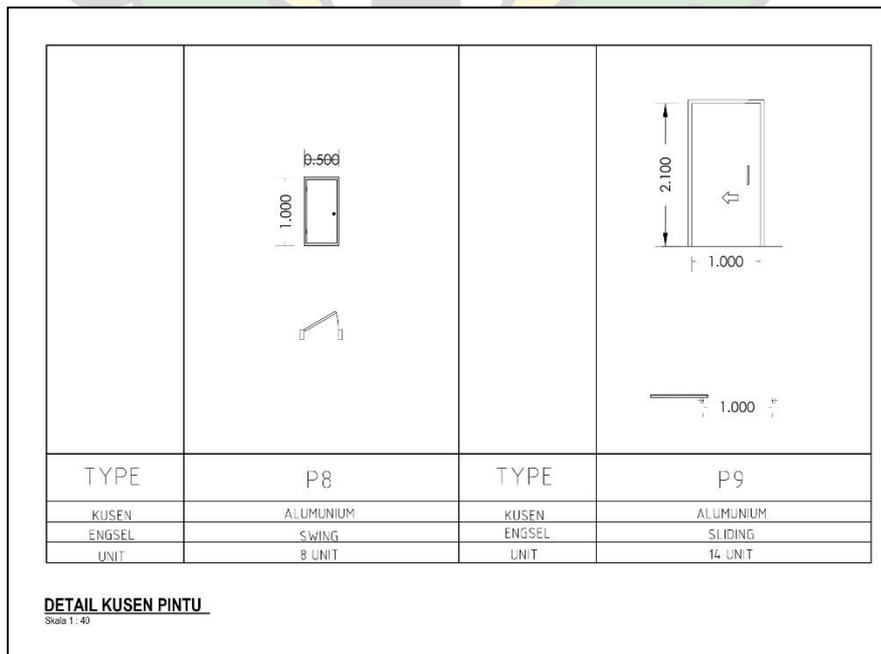
Gambar 6.2.7: Detail Kusen Pintu 3

Sumber: Dokumen Pribadi



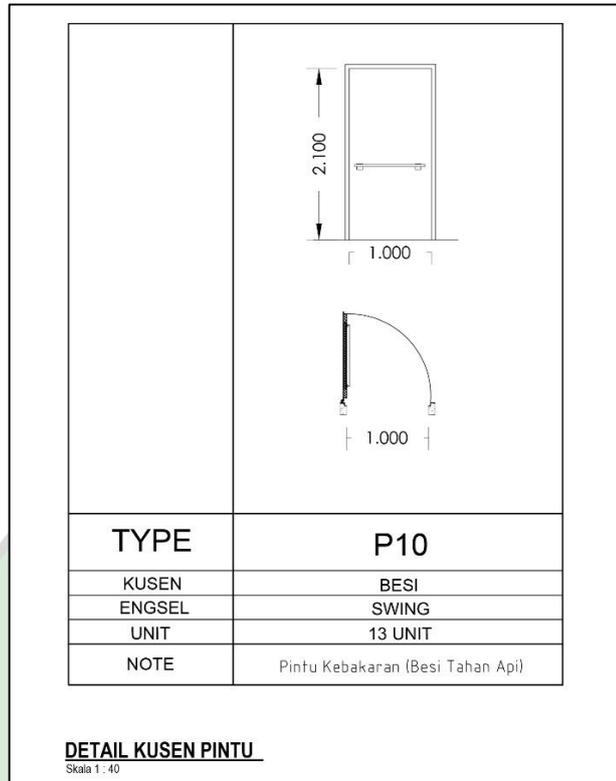
Gambar 6.2.7: Detail Kusen Pintu 4

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.7: Detail Kusen Pintu 5

Sumber: Dokumen Pribadi



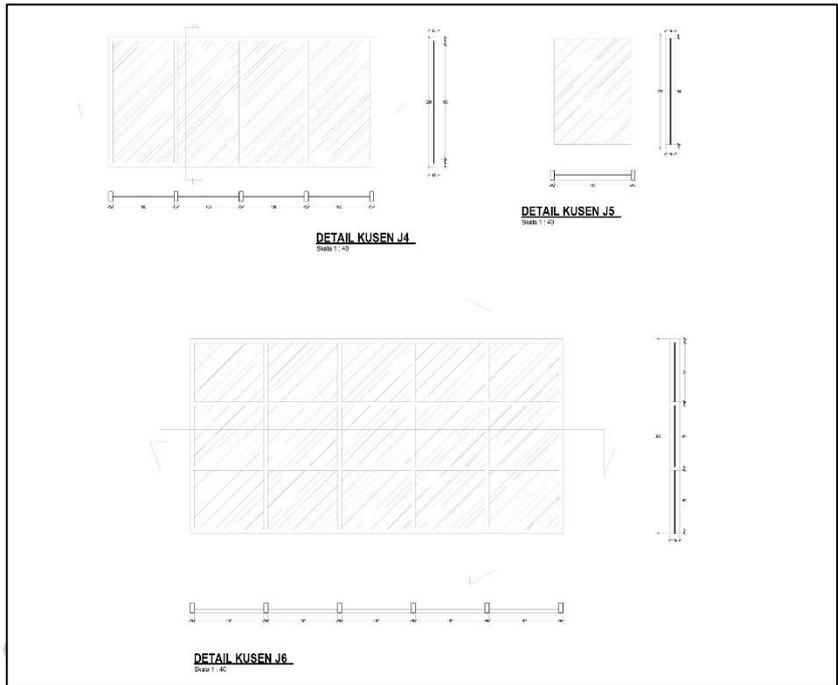
Gambar 6.2.7: Detail Kusen Pintu 6

Sumber: Dokumen Pribadi



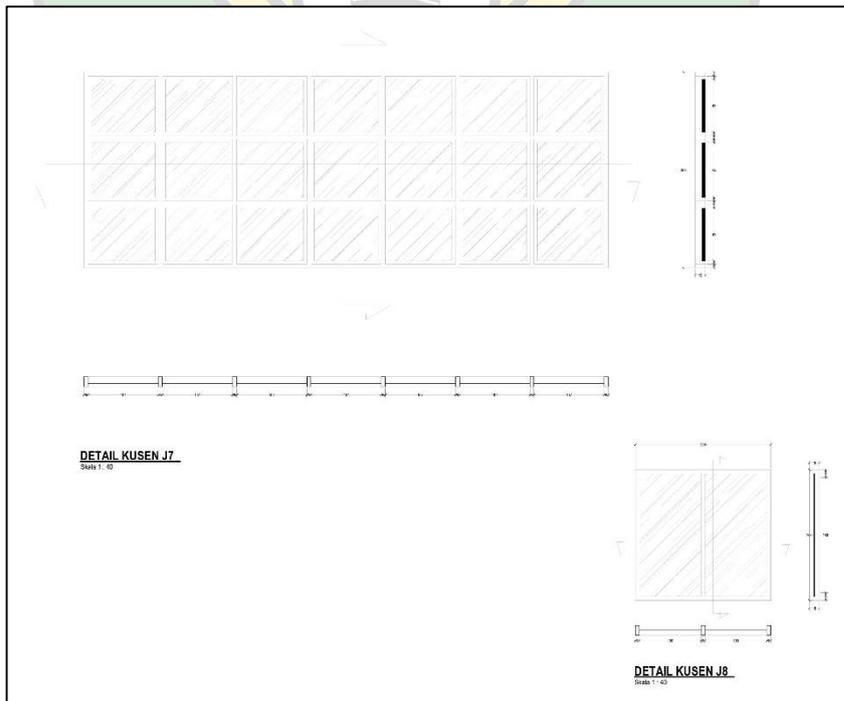
Gambar 6.2.7: Detail Kusen Jendela 1

Sumber: Dokumen Pribadi



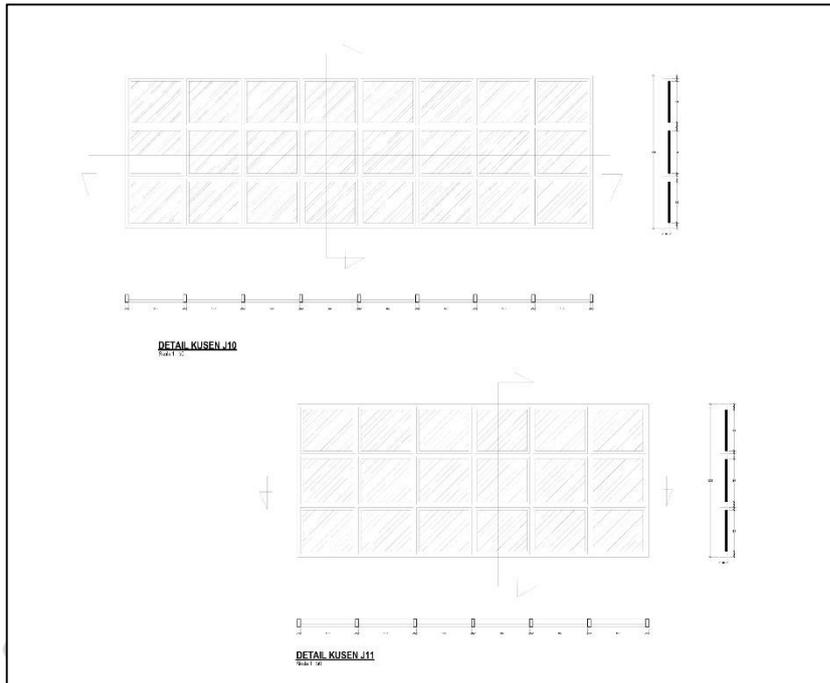
Gambar 6.2.7: Detail Kusen Jendela 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.7: Detail Kusen Jendela 3

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.7: Detail Kusen Jendela 4

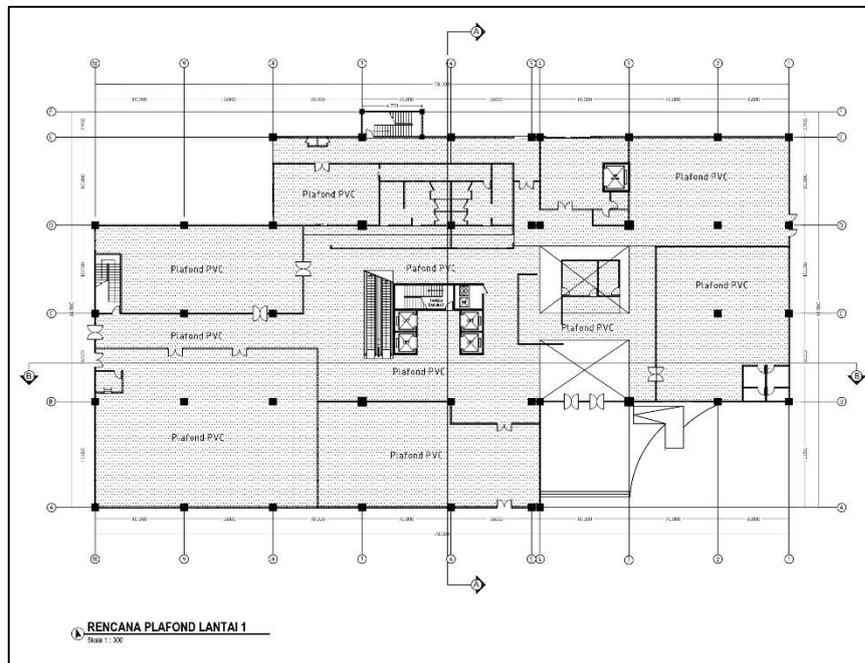
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.7: Detail Kusen Jendela 5

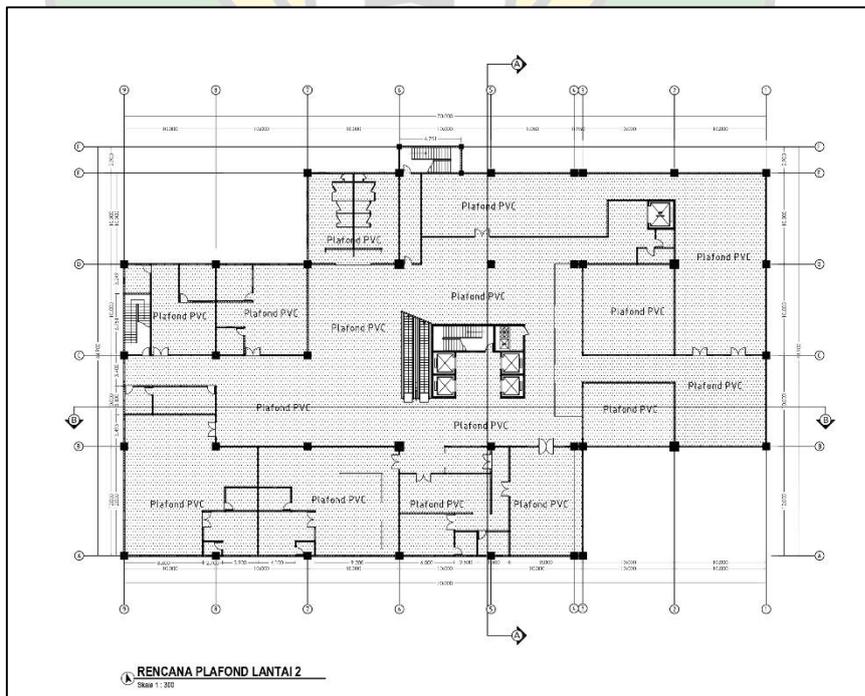
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.8 Rencana Plafond dan Detail



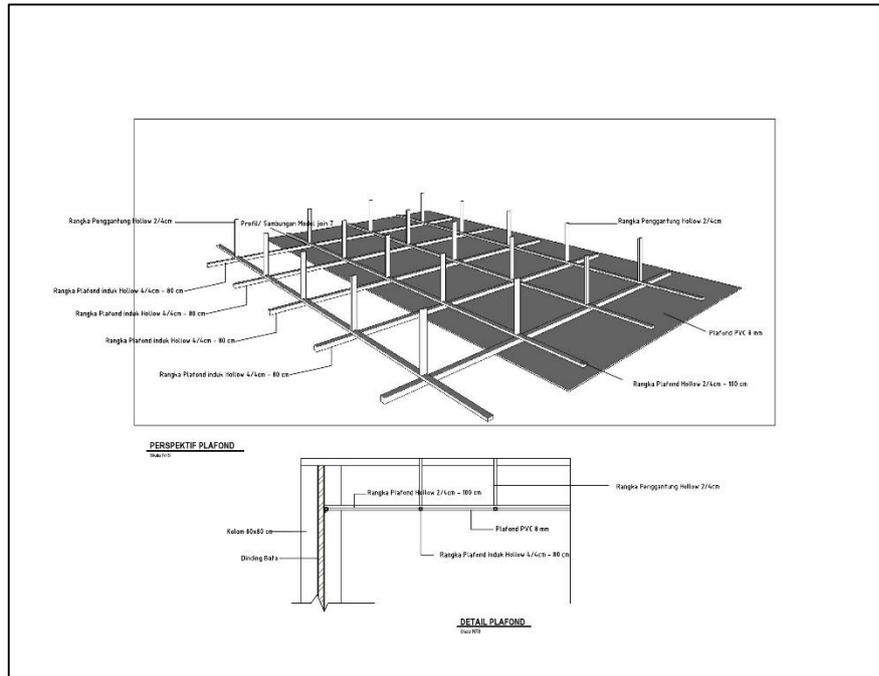
Gambar 6.2.8: Rencana Plafon Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.8: Rencana Plafon Lantai 2

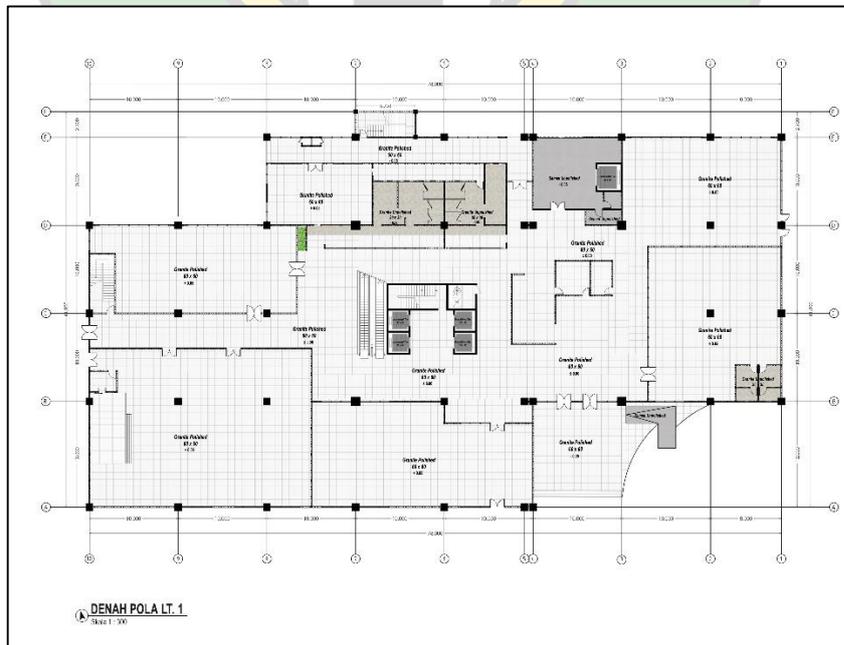
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.8: Detail Plafon

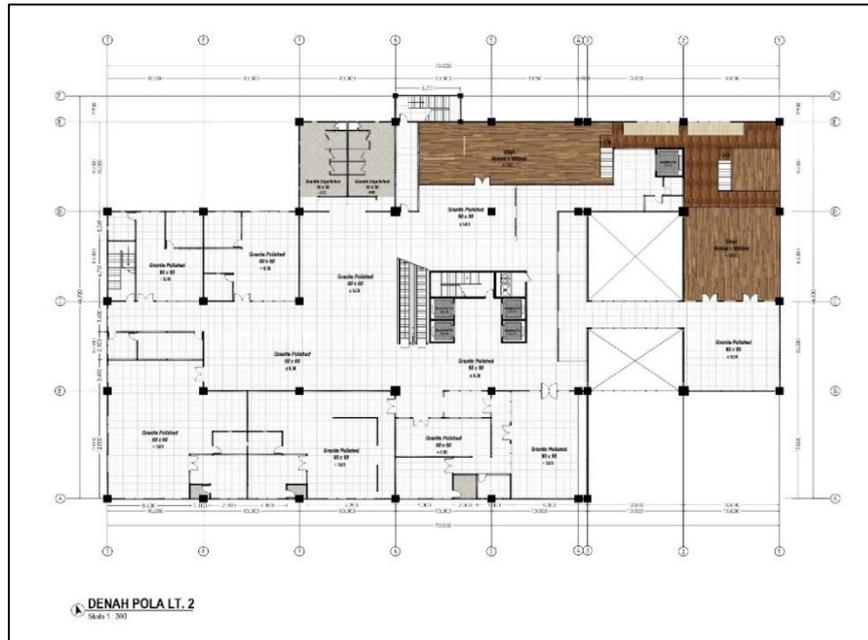
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.9 Rencana Pola Lantai dan Detail

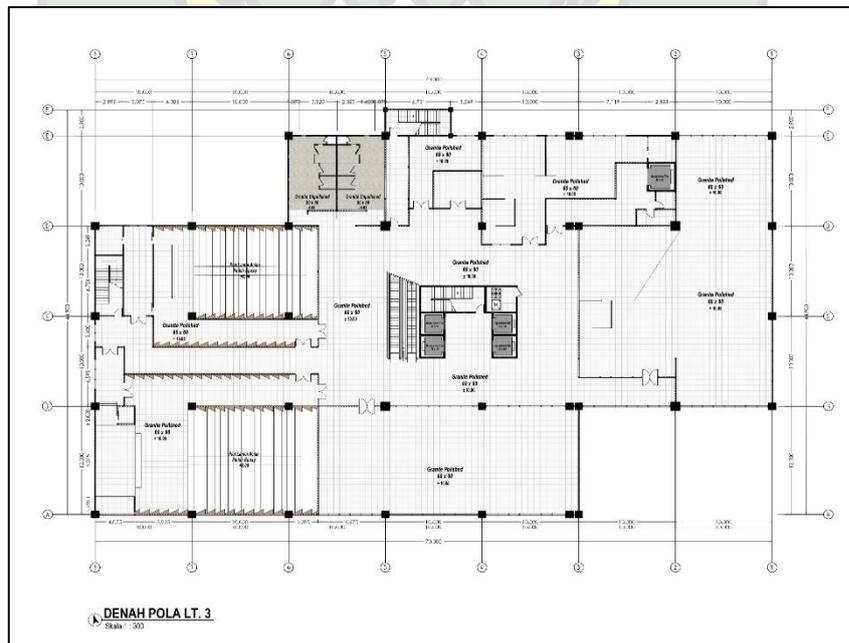


Gambar 6.2.9: Denah Pola Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi

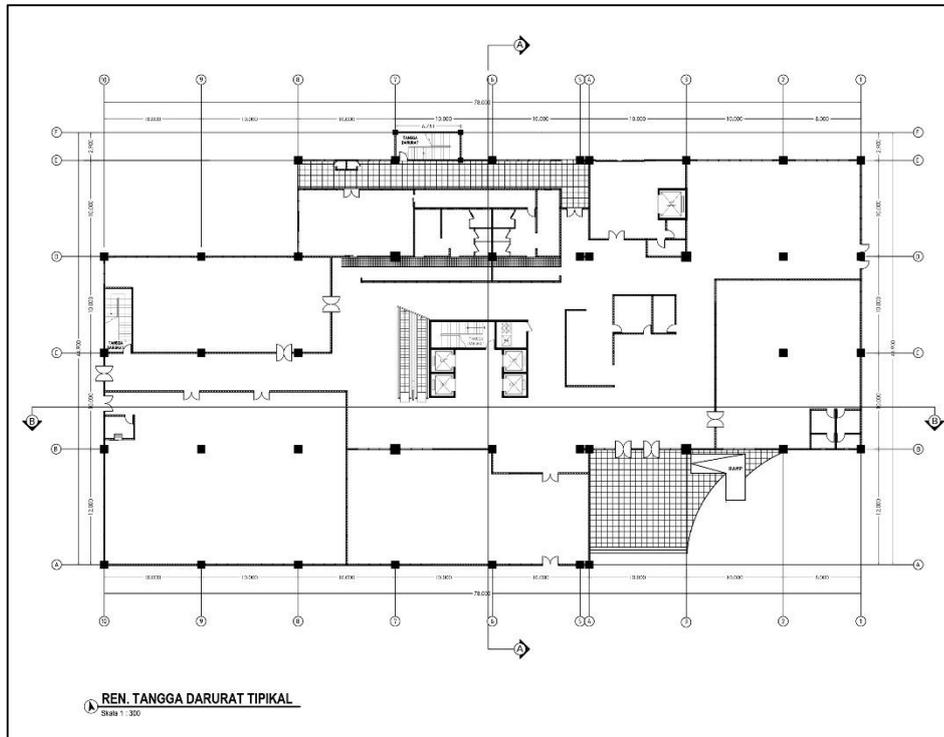


Gambar 6.2.9: Denah Pola Lantai 2
 Sumber: Dokumen Pribadi

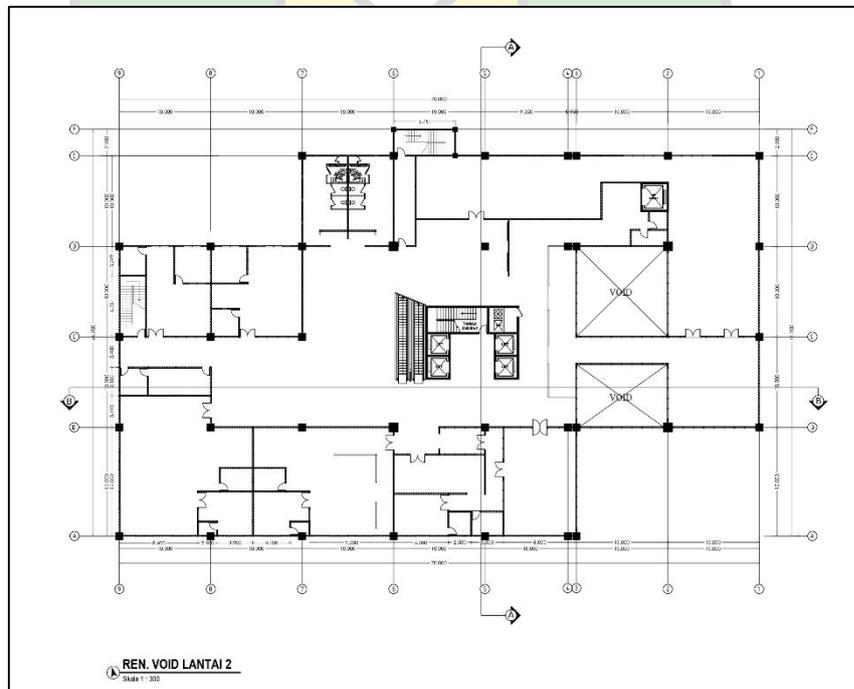


Gambar 6.2.9: Denah Pola Lantai 3
 Sumber: Dokumen Pribadi

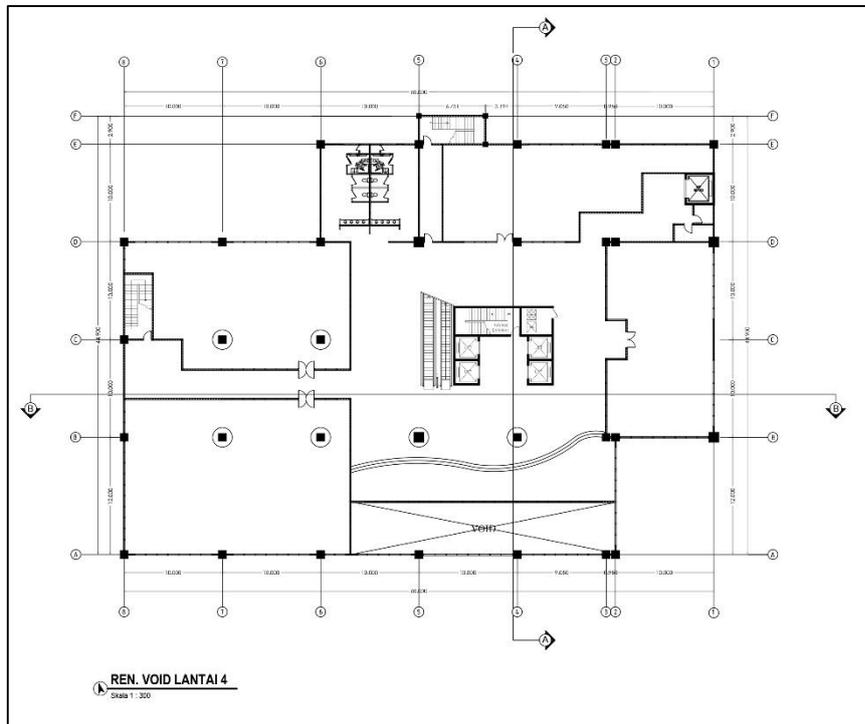
6.2.10 Rencana Tangga, Void dan Detail



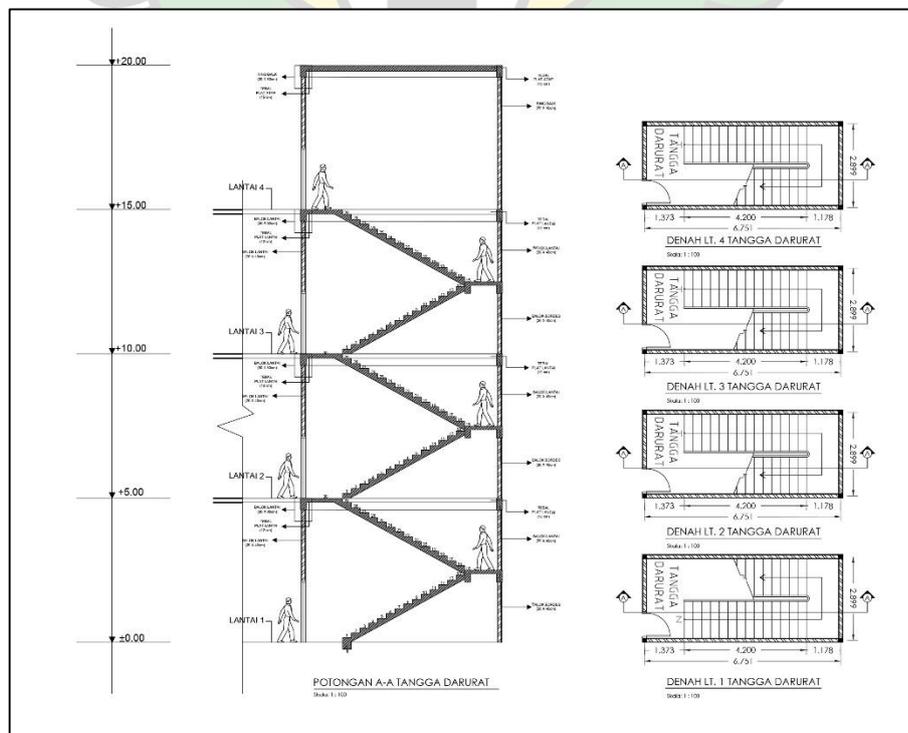
Gambar 6.2.10: Rencana Tangga Darurat Tipikal
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.10: Rencana Void Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi

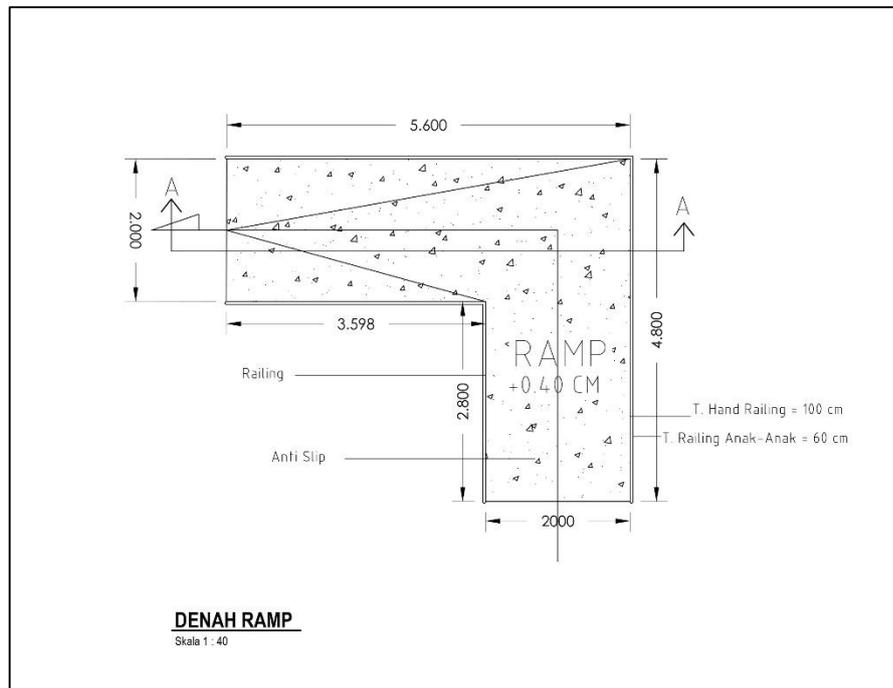


Gambar 6.2.10: Rencana Void Lantai 4
 Sumber: Dokumen Pribadi



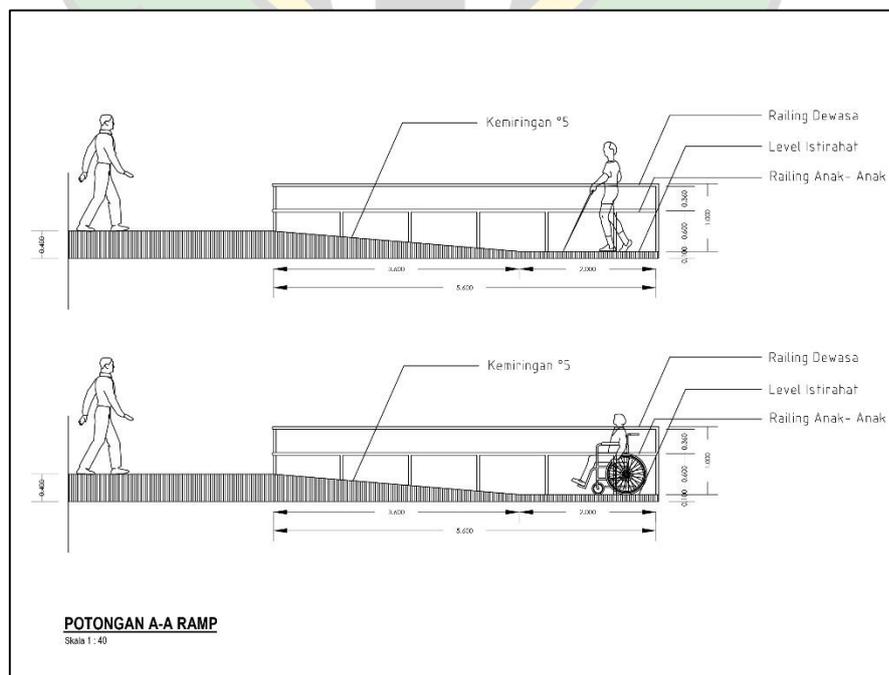
Gambar 6.2.10: Denah dan Potongan Tangga
 Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.11 Rencana Ramp, Lift dan Detail



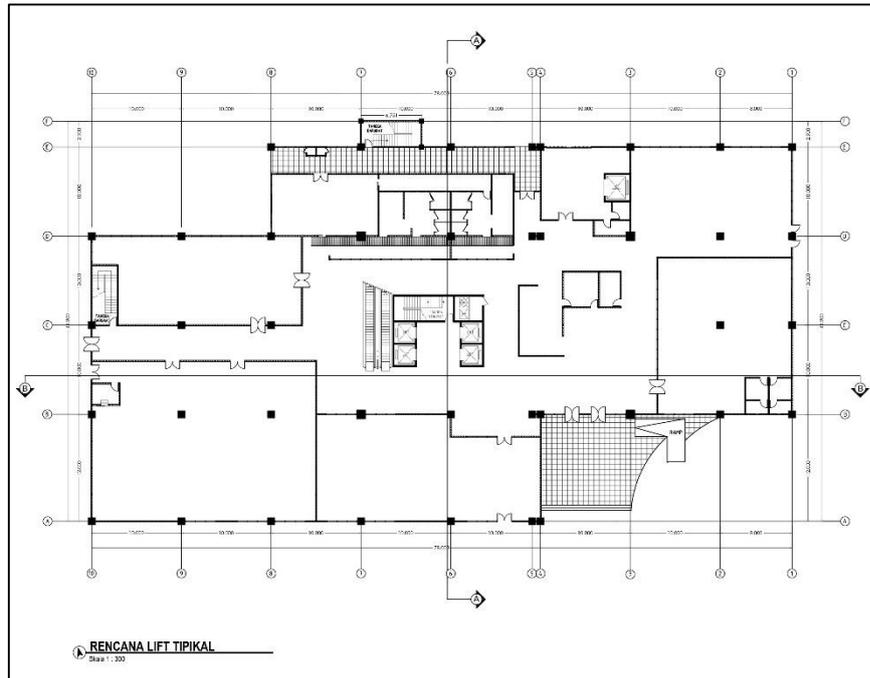
Gambar 6.2.11: Rencana Ramp

Sumber: Dokumen Pribadi



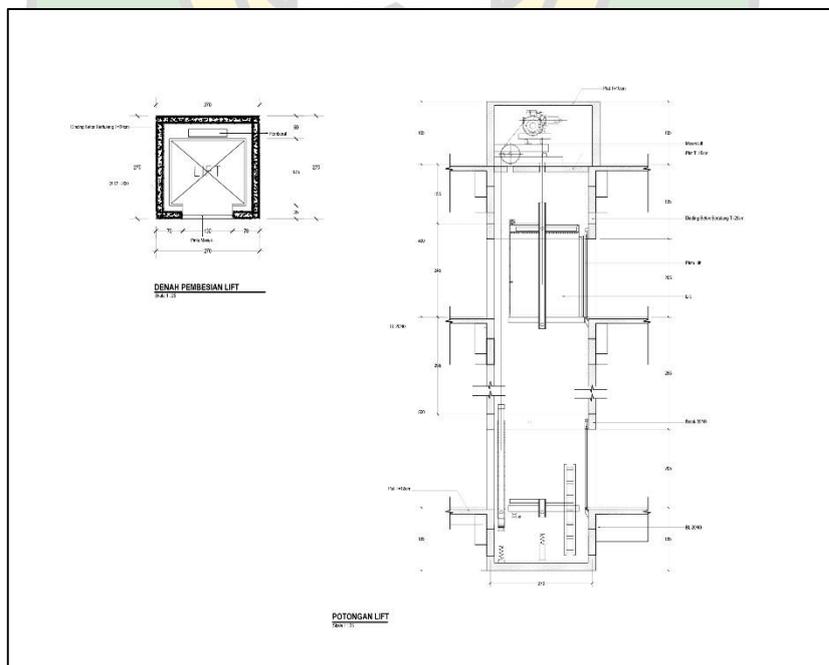
Gambar 6.2.11: Potongan Ramp

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.11: Rencana Lift Tipikal

Sumber: Dokumen Pribadi

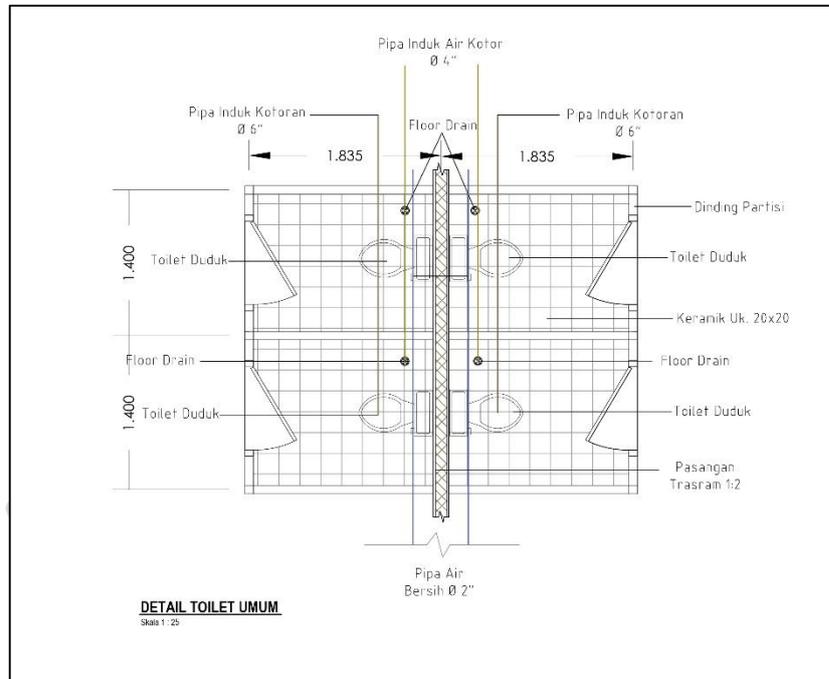


Gambar 6.2.11: Potonga Lift Tipikal

Sumber: Dokumen Pribadi

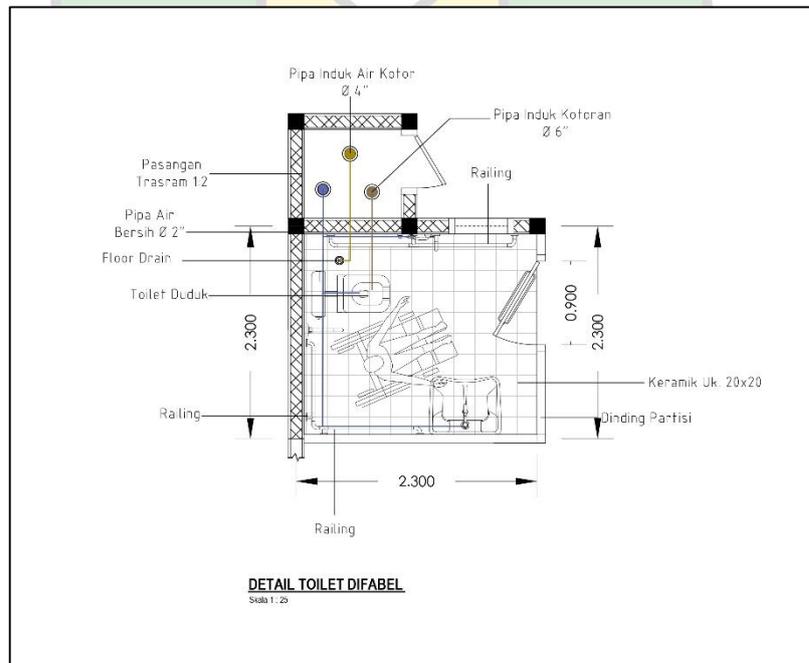
6.2.12 Detail Arsitektur

1. Detail KM/WC



Gambar 6.2.12: Detail Toilet Umum

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2.12: Detail Toilet Difabel

Sumber: Dokumen Pribadi

2. Planting Plan



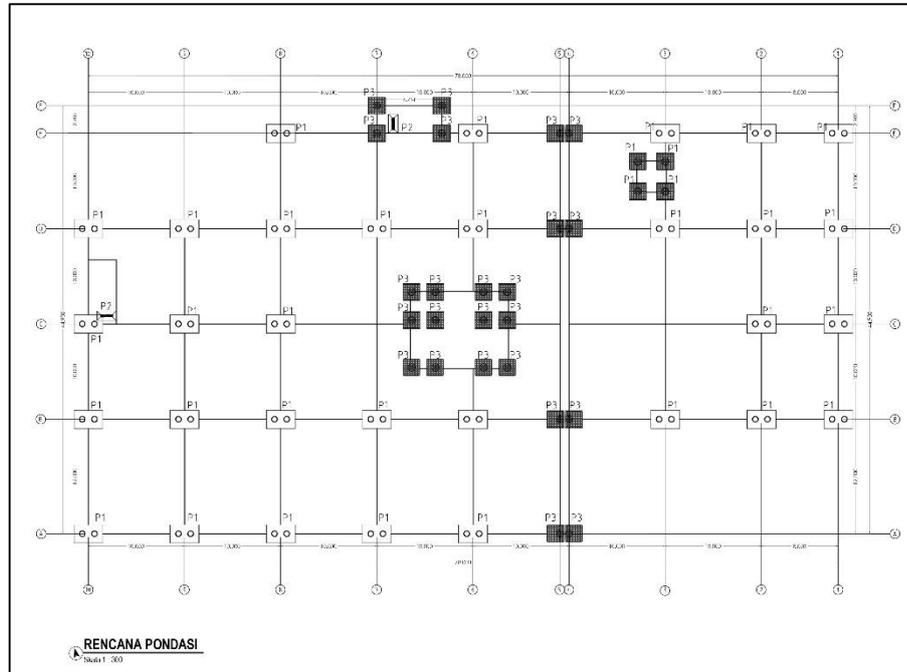
Gambar 6.2.12: Rencana Lansekap

Sumber: Dokumen Pribadi



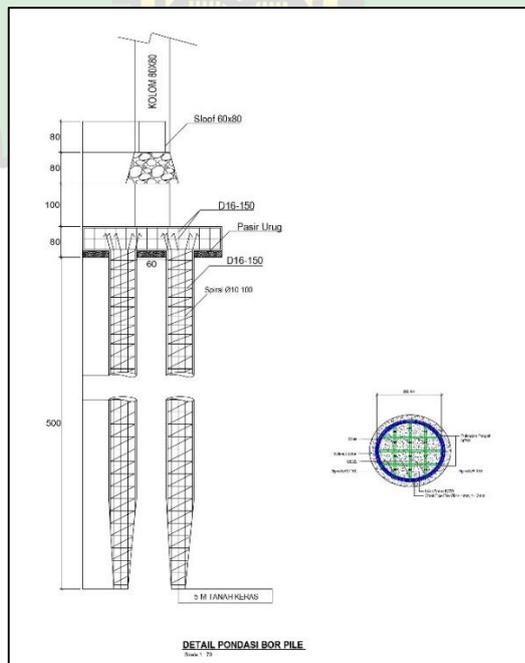
6.3 Gambar Struktur

6.3.1 Denah Pondasi dan Detail



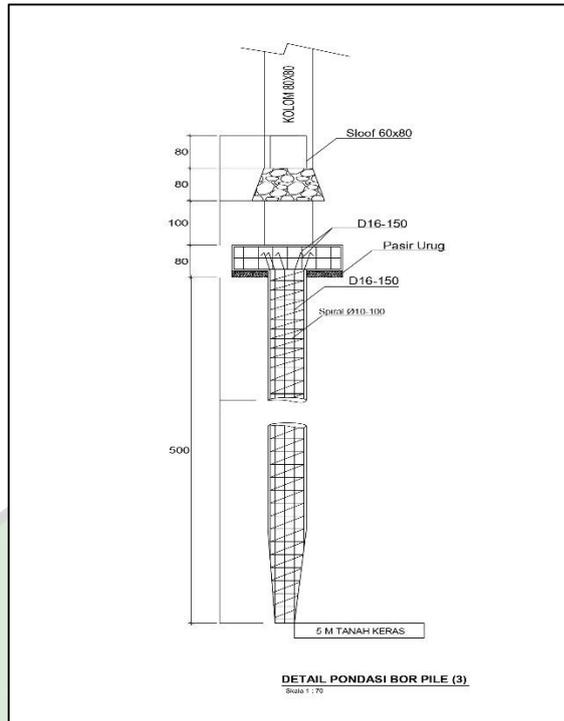
Gambar 6.3.1: Rencana Pondasi

Sumber: Dokumen Pribadi



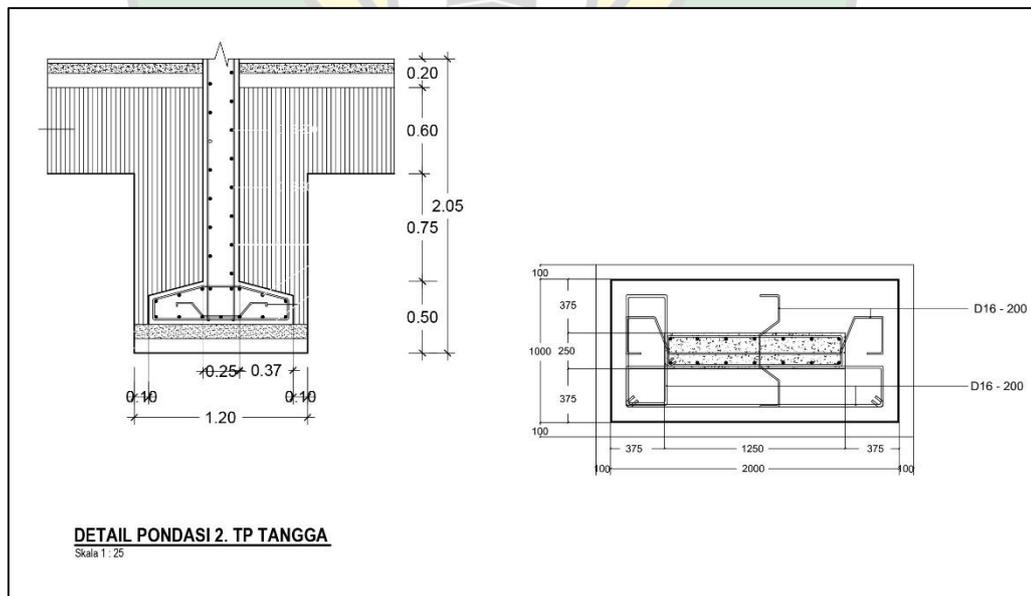
Gambar 6.3.1: Detail Pondasi Bore Pile

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.3.1: Detail Pondasi Bore Pile (1)

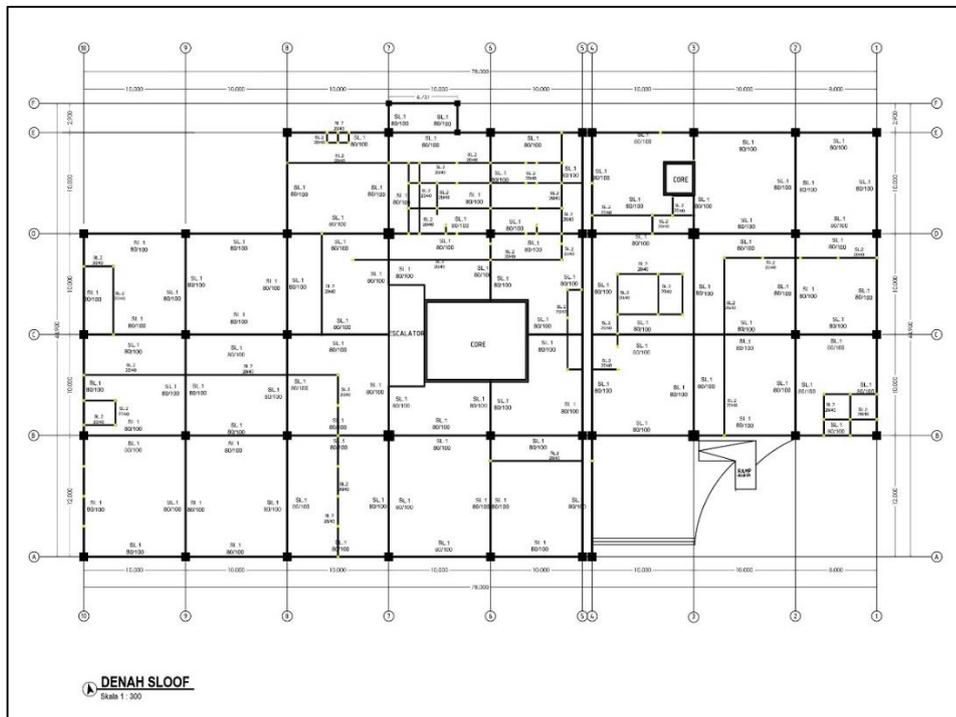
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.3.1: Detail Pondasi 2 Tapak Tangga

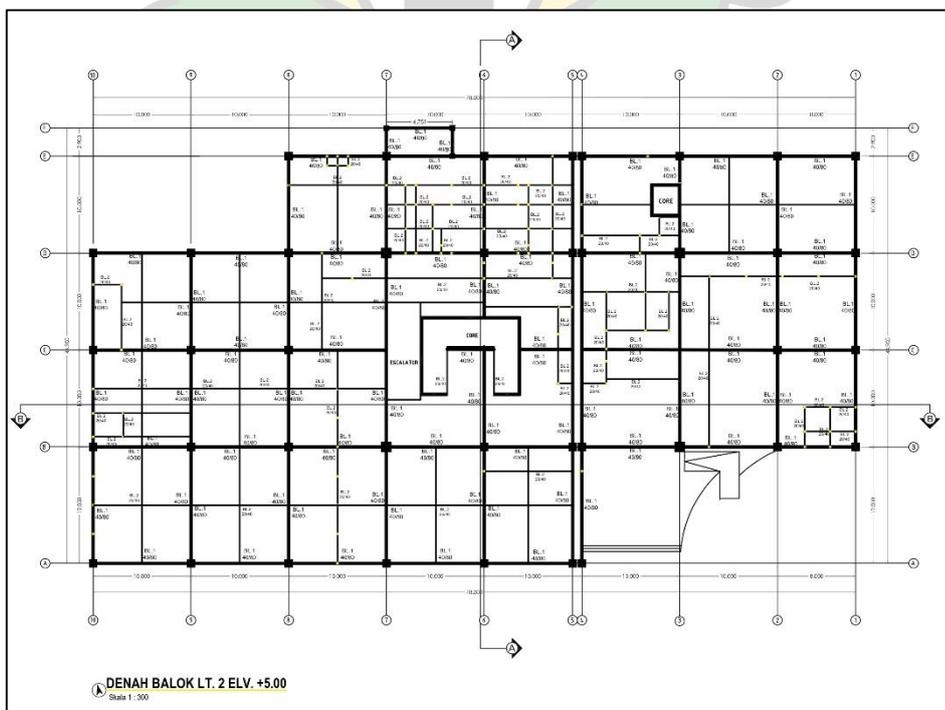
Sumber: Dokumen Pribadi

6.3.2 Denah Sloof, Balok dan Kolom



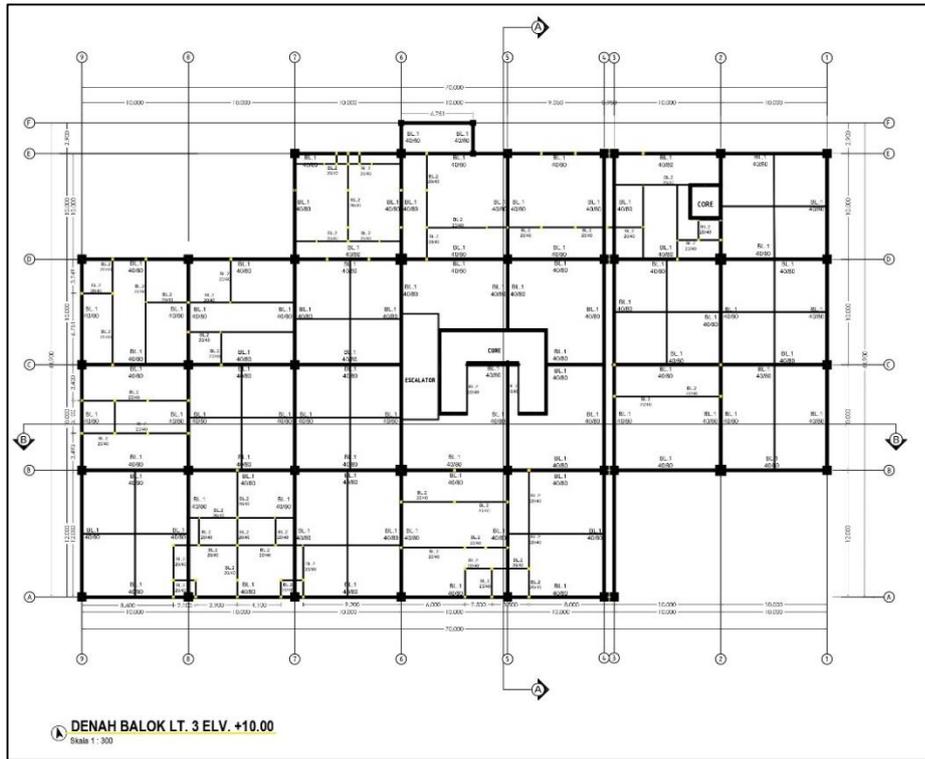
Gambar 6.3.2: Denah Sloof

Sumber: Dokumen Pribadi

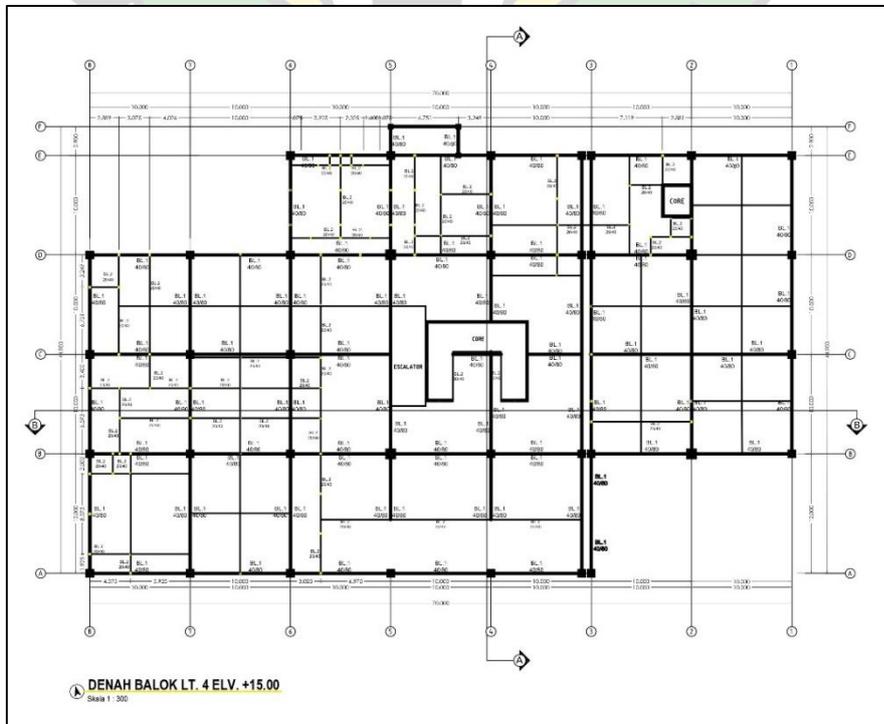


Gambar 6.3.2: Denah Balok Lantai 2 ELV. +5.00

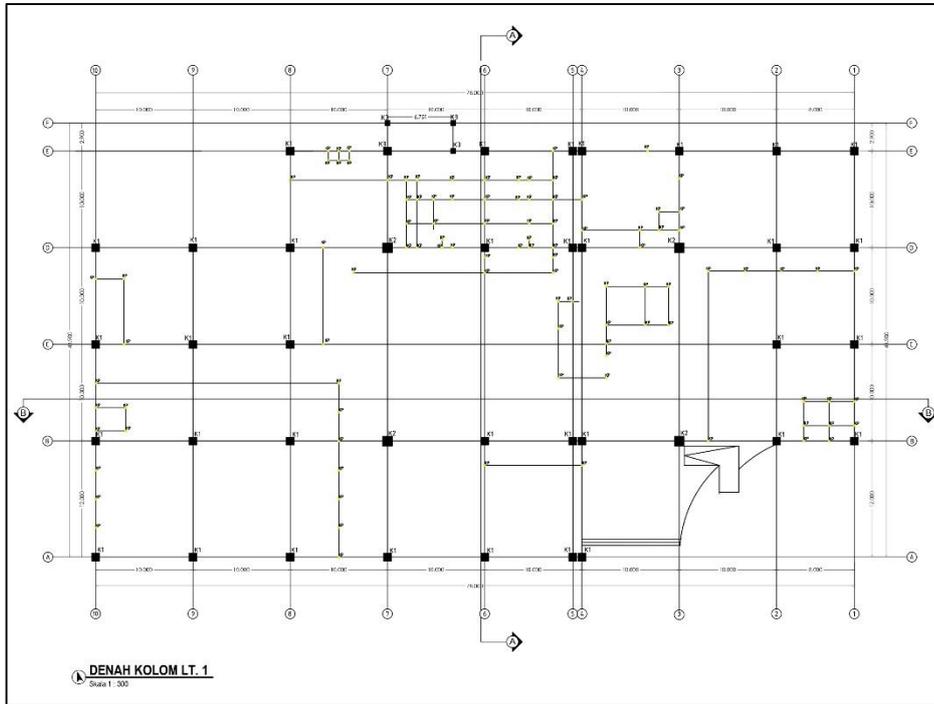
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.3.2: Denah Balok Lantai 3 ELV. +10.00
 Sumber: Dokumen Pribadi

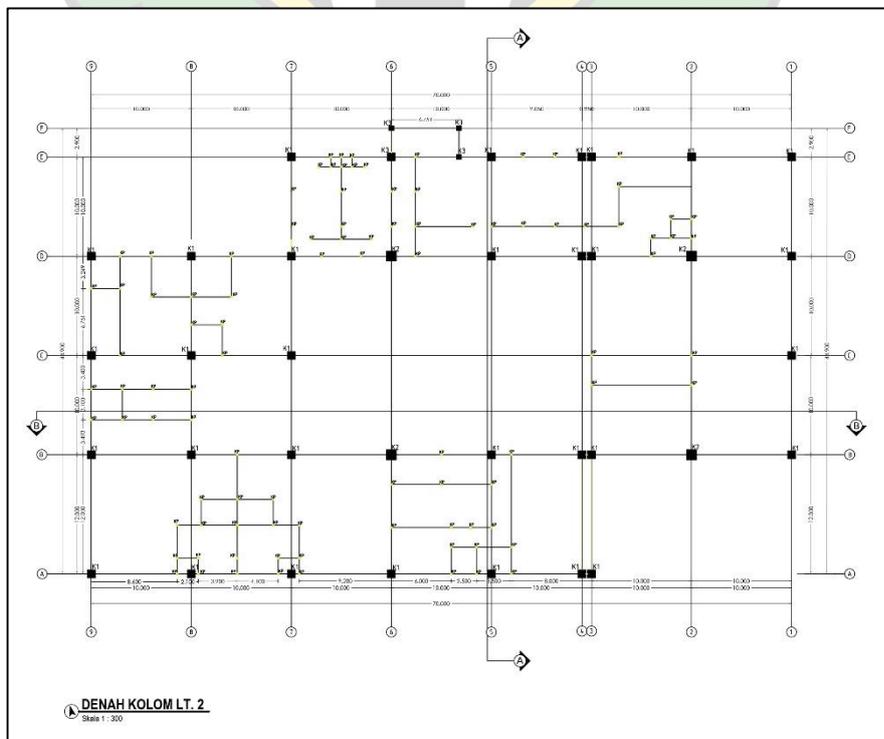


Gambar 6.3.2: Denah Balok Lantai 4 ELV. +15.00
 Sumber: Dokumen Pribadi



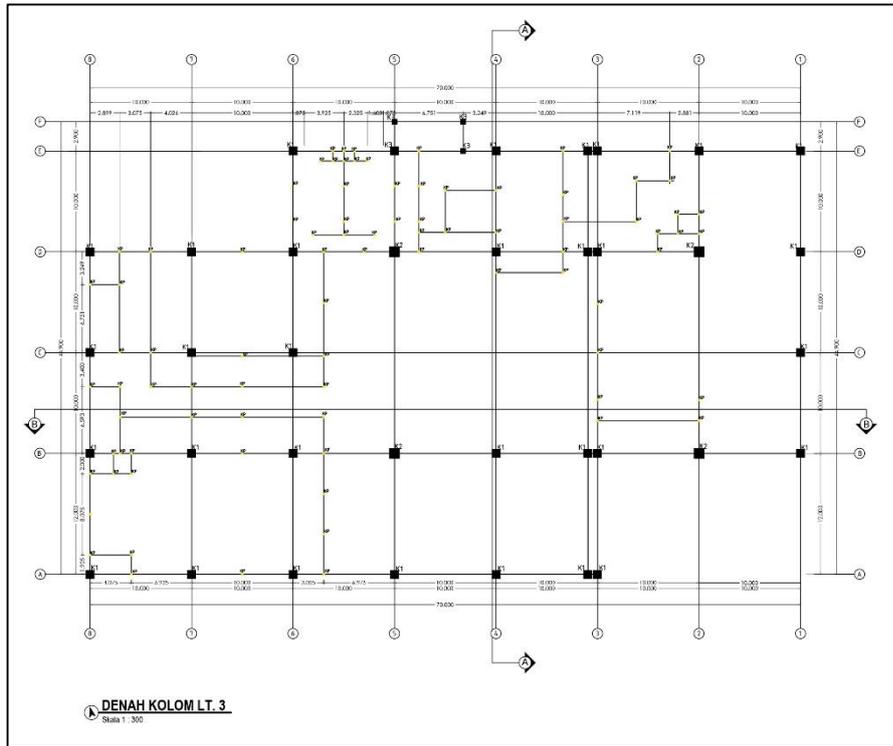
Gambar 6.3.2: Denah Kolom Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



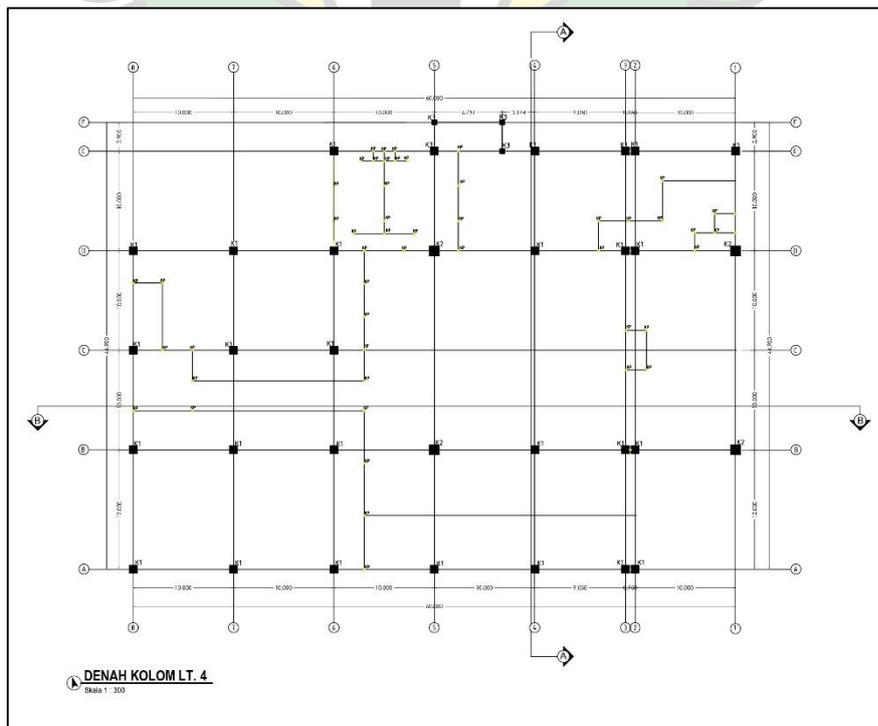
Gambar 6.3.2: Denah Kolom Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



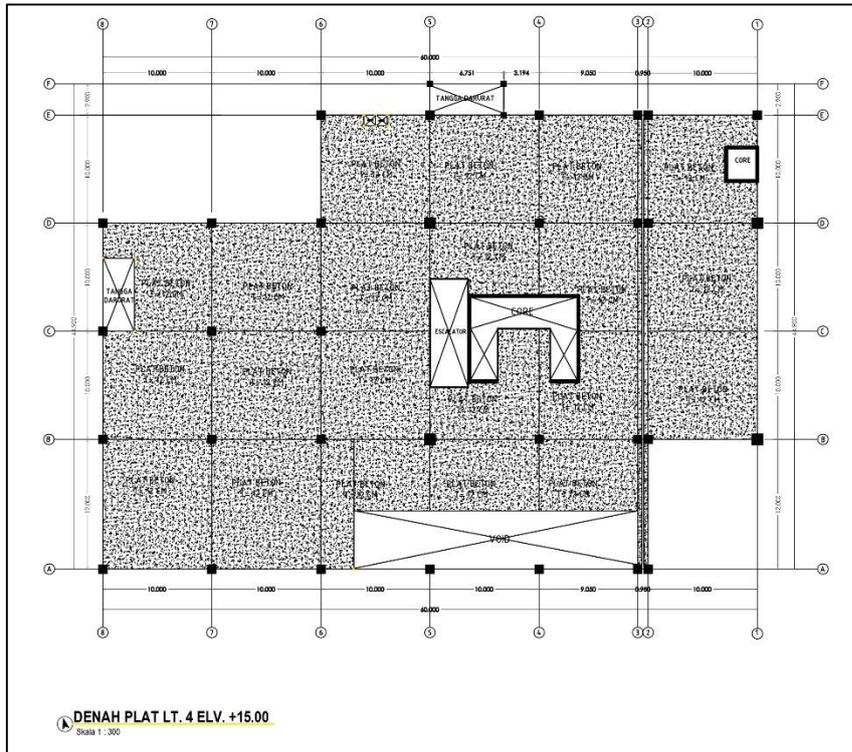
Gambar 6.3.2: Denah Kolom Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



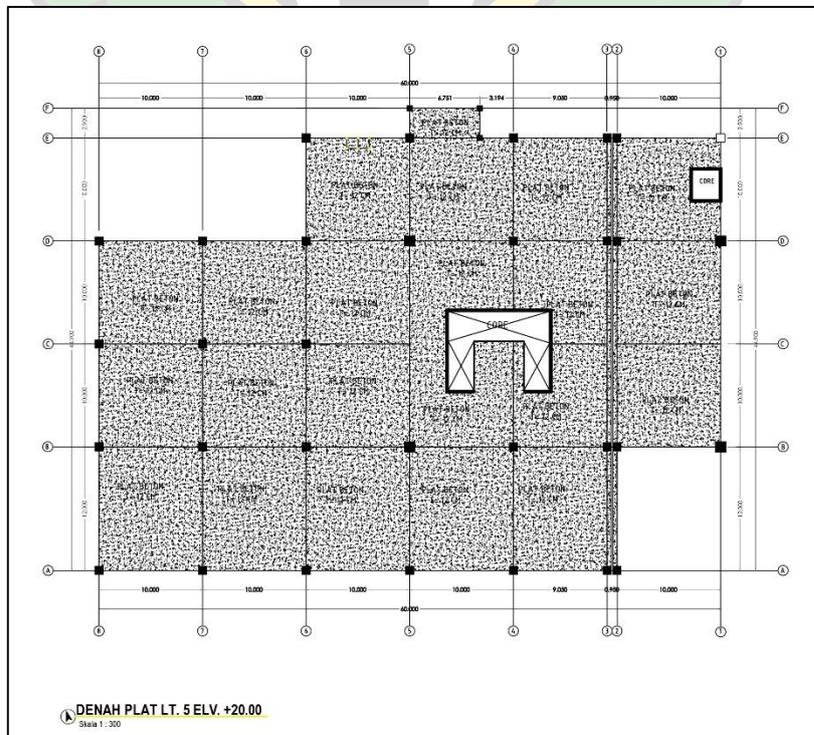
Gambar 6.3.2: Denah Kolom Lantai 4

Sumber: Dokumen Pribadi



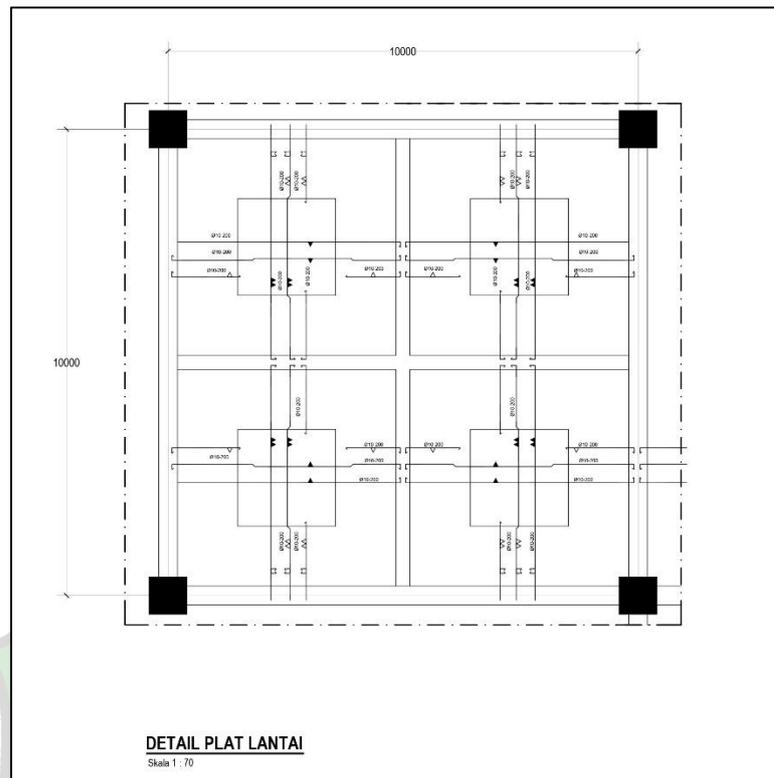
Gambar 6.3.4: Denah Plat Lantai 4

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.3.4: Denah Plat Lantai 5

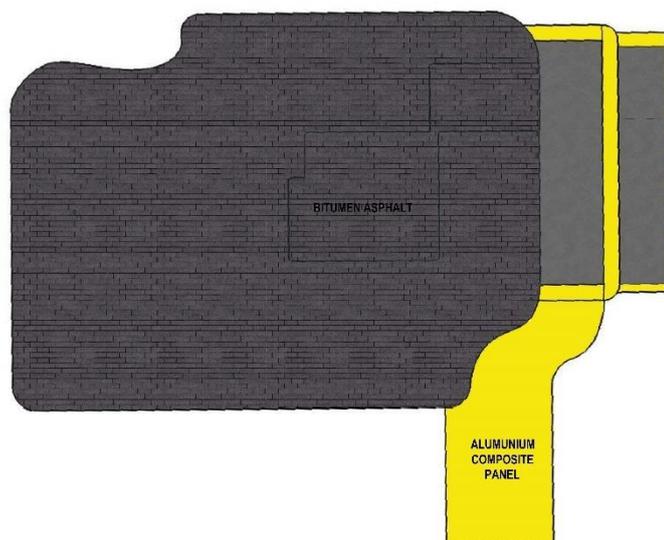
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.3.4: Detail Plat Lantai

Sumber: Dokumen Pribadi

6.3.5 Rencana Atap



Gambar 6.3.5: Rencana Atap

Sumber: Dokumen Pribadi

6.3.6 Tabel Penulangan All

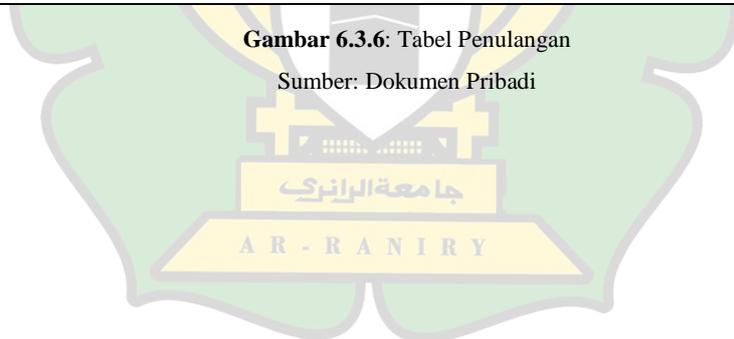
KOLOM K-1		KOLOM K-2		KOLOM K-3		KOLOM PRAKTIS	
Tulangan	2L D19	Tulangan	3L D19	Tulangan	2D D19	Tulangan	4 D12
Selimut Beton	40 mm						
Beugel	Ø12 -121	Beugel	Ø12 -121	Beugel	Ø12 -109	Beugel	Ø10 -182

SLOOF 80/60				BALOK 40/80				BALOK 20/40			
TUMPUJAN		LAPANGAN		TUMPUJAN		LAPANGAN		TUMPUJAN		LAPANGAN	
Tulangan Atas	5 D19	Tulangan Atas	5 D19	Tulangan Atas	4 D19	Tulangan Atas	4 D19	Tulangan Atas	4 D16	Tulangan Atas	4 D16
Tulangan Baji	10 D19	Tulangan Baji	10 D19	Tulangan Baji	4 D19	Tulangan Baji	6 D19	Tulangan Baji	8 D16	Tulangan Baji	8 D16
Tulangan Bawah	5 D19	Tulangan Bawah	5 D19	Tulangan Bawah	4 D19	Tulangan Bawah	4 D19	Tulangan Bawah	4 D16	Tulangan Bawah	4 D16
Selimut Beton	40 mm										
Beugel	Ø12 -182	Beugel	Ø12 -154	Beugel	Ø12 -182	Beugel	Ø12 -154	Beugel	Ø12 -182	Beugel	Ø12 -154

TABEL PENULANGAN
Skala 1 : 40

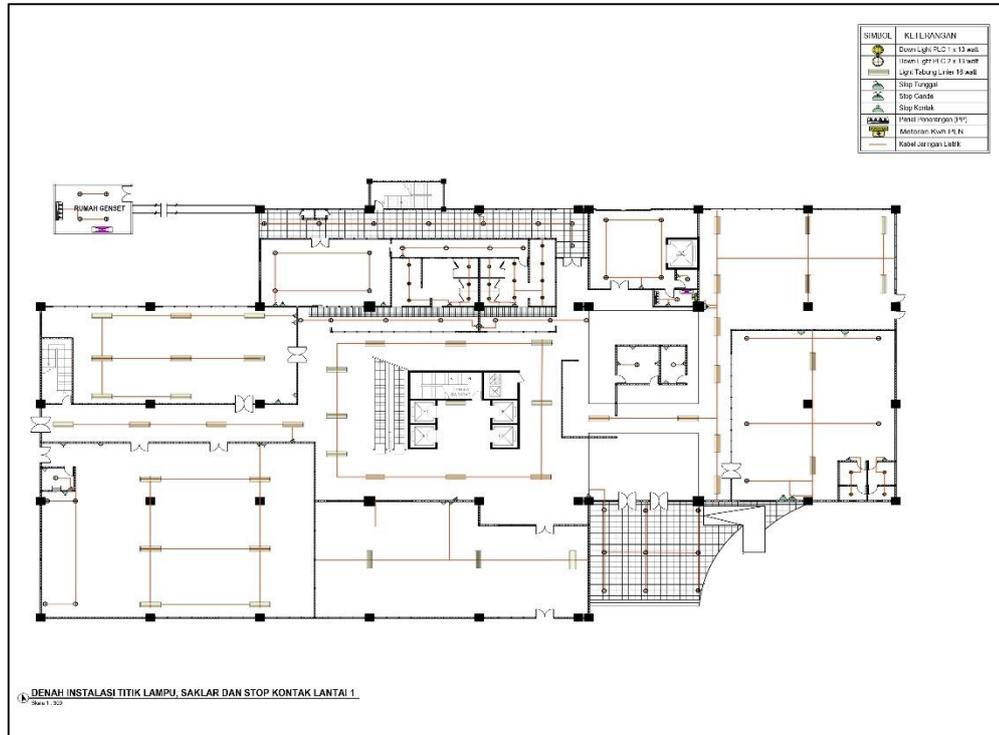
Gambar 6.3.6: Tabel Penulangan

Sumber: Dokumen Pribadi



6.4 Gambar Mekanikal, Elektrikal dan Plumbing

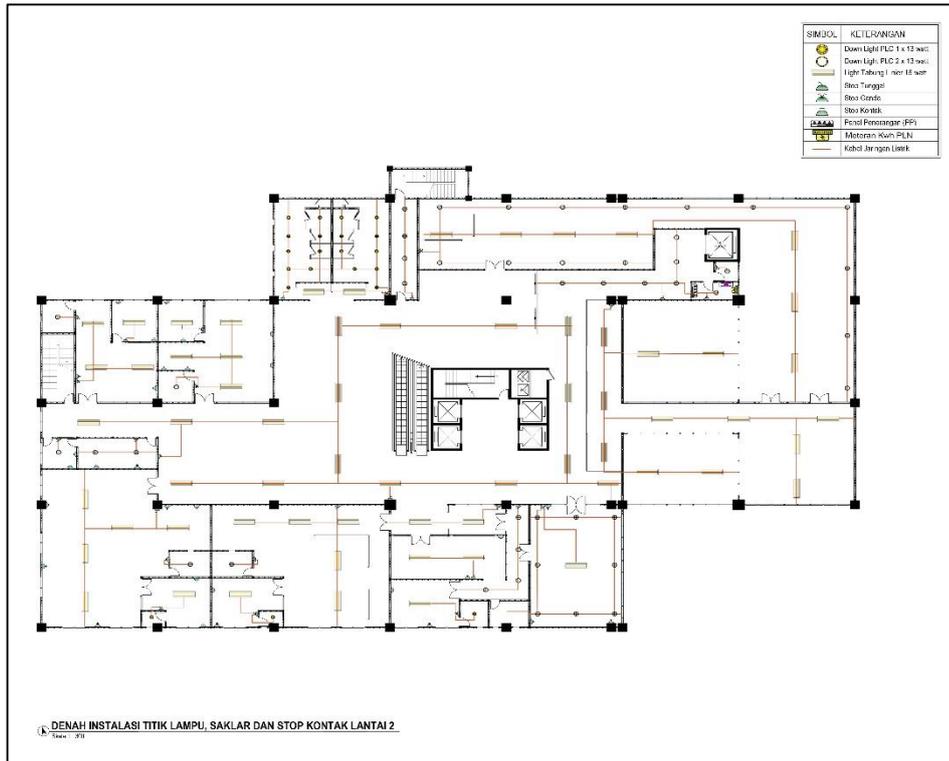
6.4.1 Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar, dan Stop Kontak



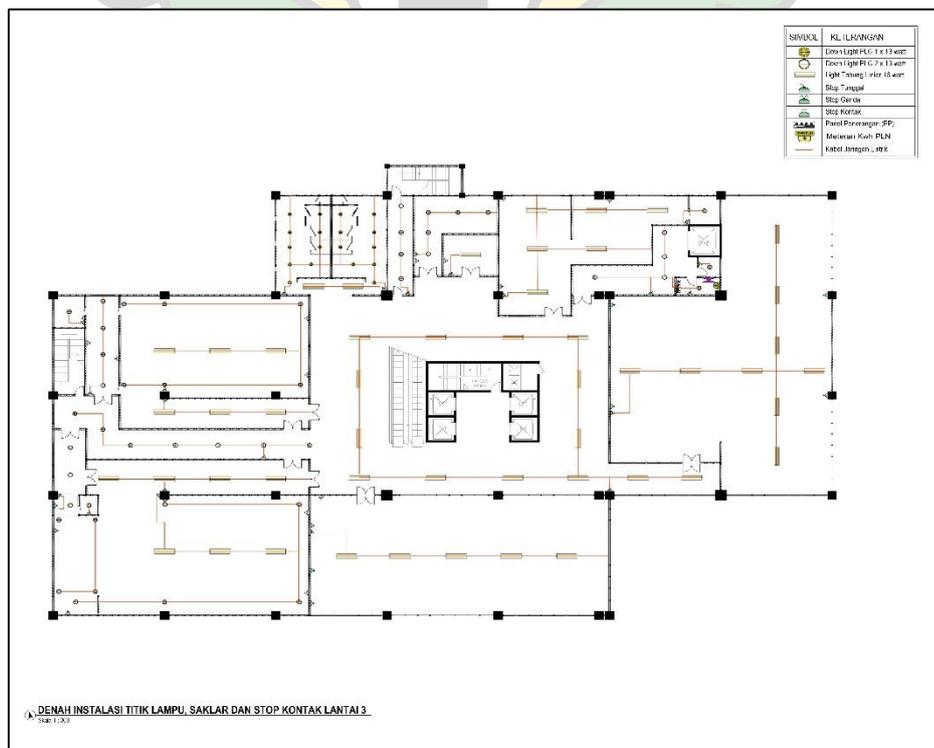
Gambar 6.4.1: Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar, dan Stop Kontak Lt.1

Sumber: Dokumen Pribadi

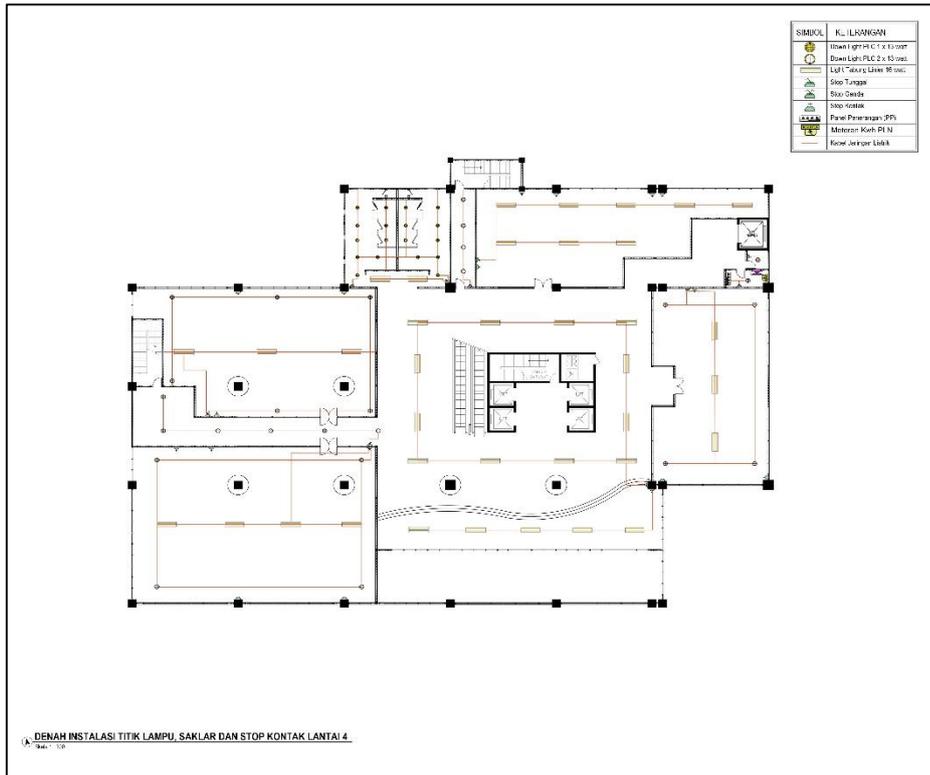




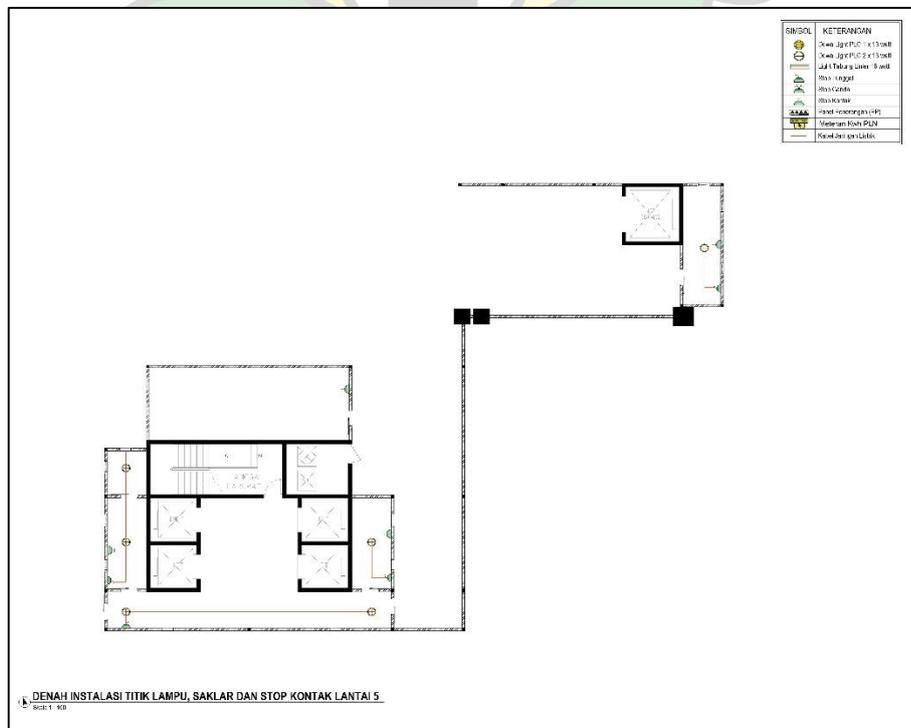
Gambar 6.4.1: Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar, dan Stop Kontak Lt.2
Sumber: Dokumen Pribadi



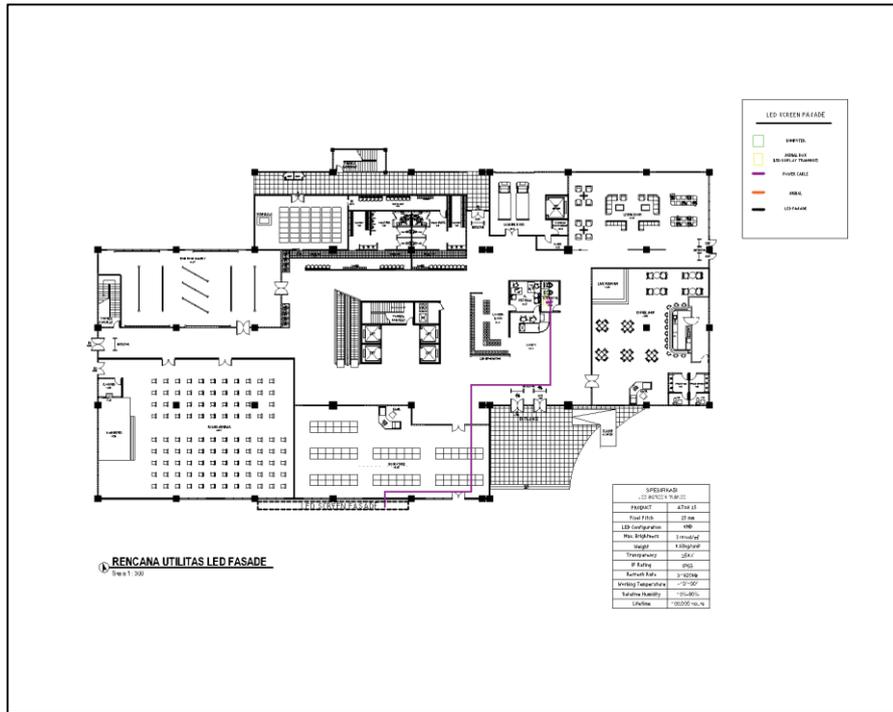
Gambar 6.4.1: Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar, dan Stop Kontak Lt.3
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.4.1: Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar, dan Stop Kontak Lt.4
Sumber: Dokumen Pribadi



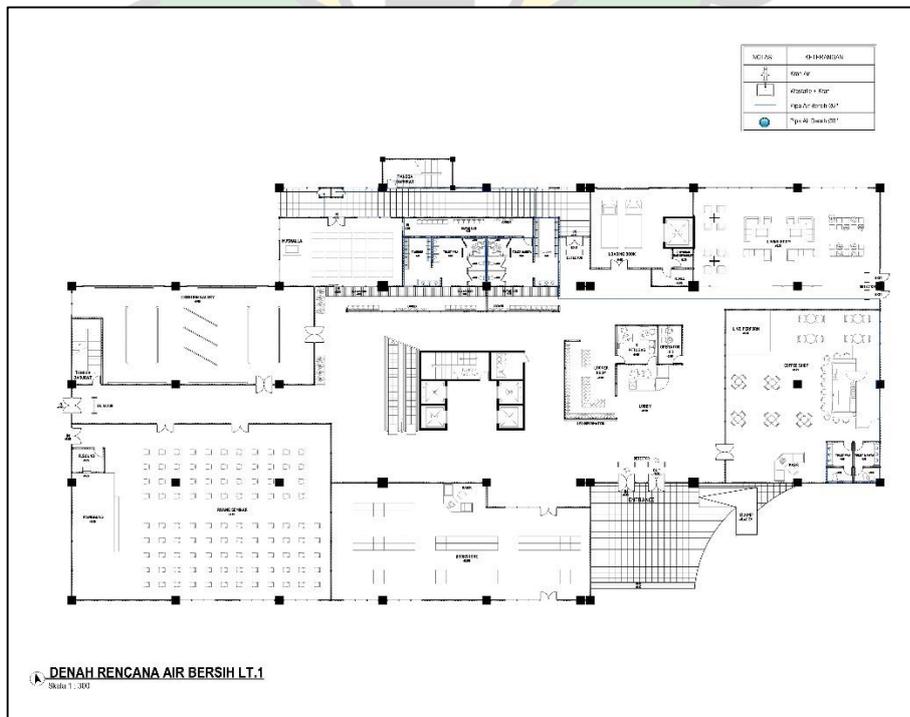
Gambar 6.4.1: Rencana Instalasi Titik Lampu, Saklar, dan Stop Kontak Lt.5
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.4.1: Rencana LED Fasad

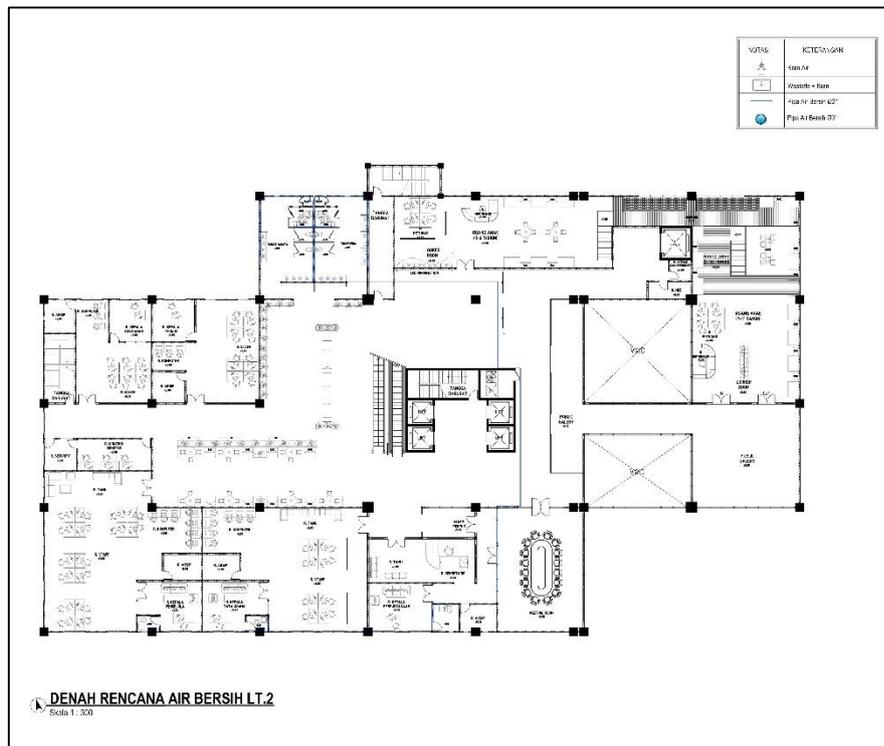
Sumber: Dokumen Pribadi

6.4.2 Rencana Instalasi Air Bersih



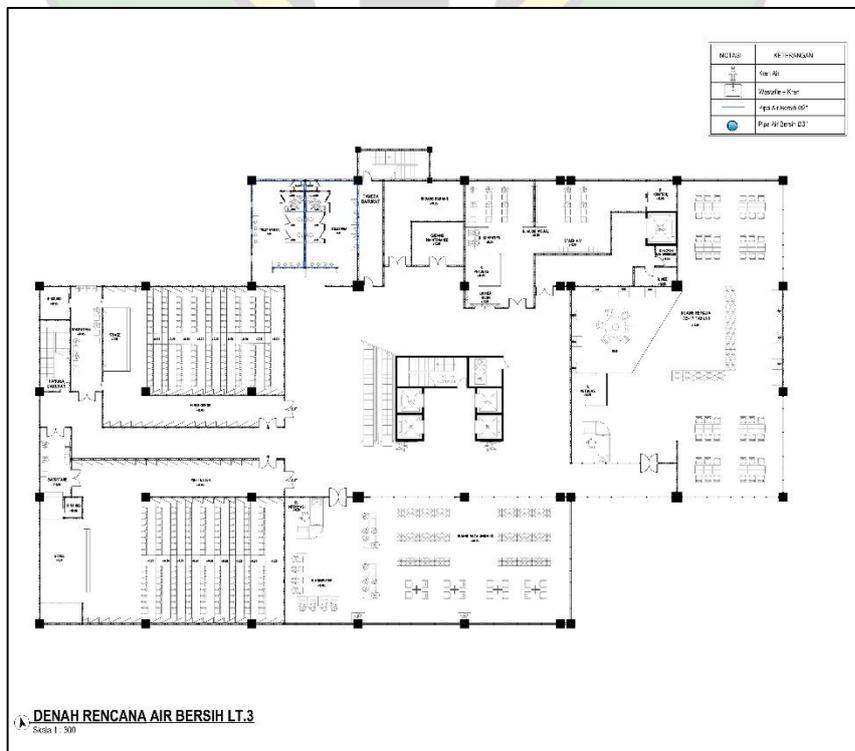
Gambar 6.4.2: Rencana Air Bersih Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



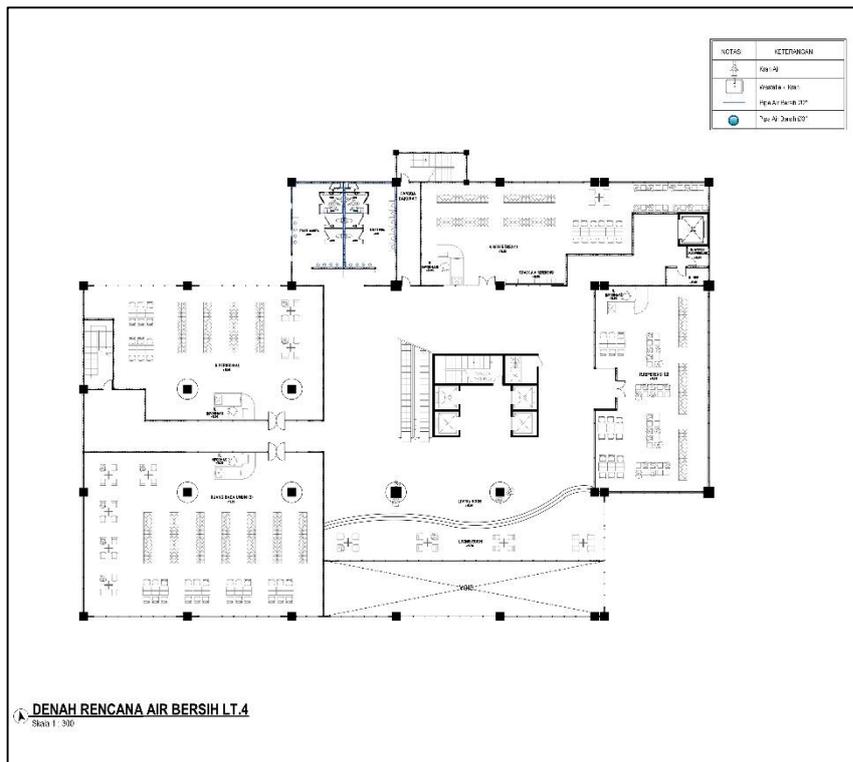
Gambar 6.4.2: Rencana Air Bersih Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi

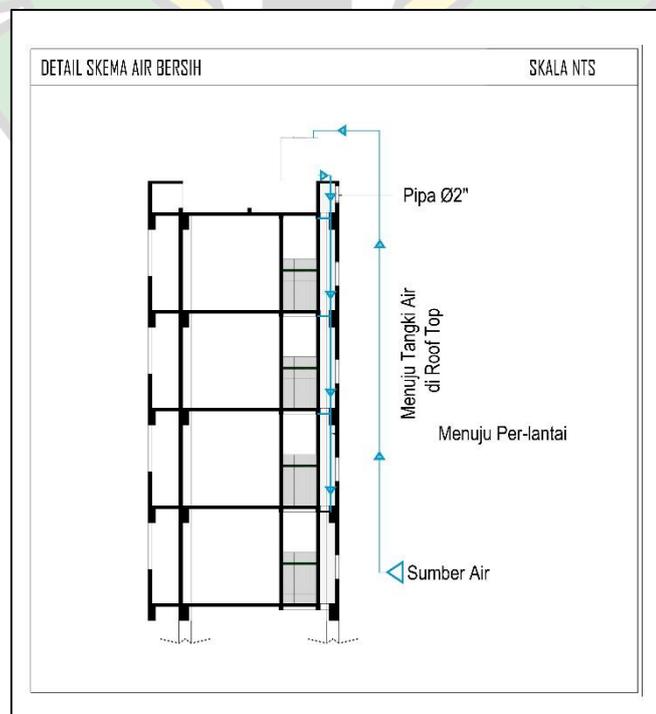


Gambar 6.4.2: Rencana Air Bersih Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi

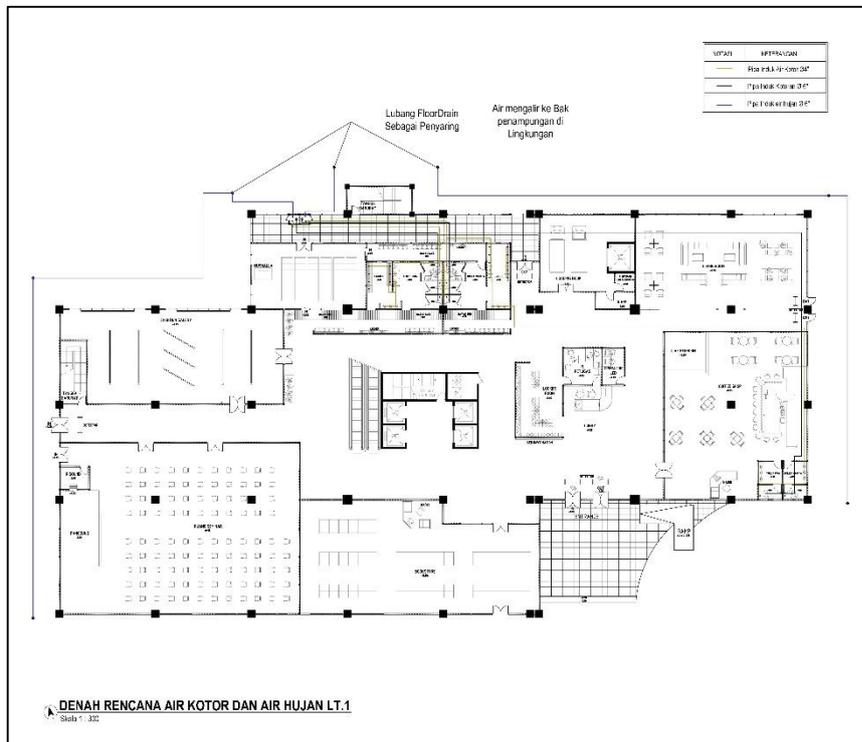


Gambar 6.4.2: Rencana Air Bersih Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi



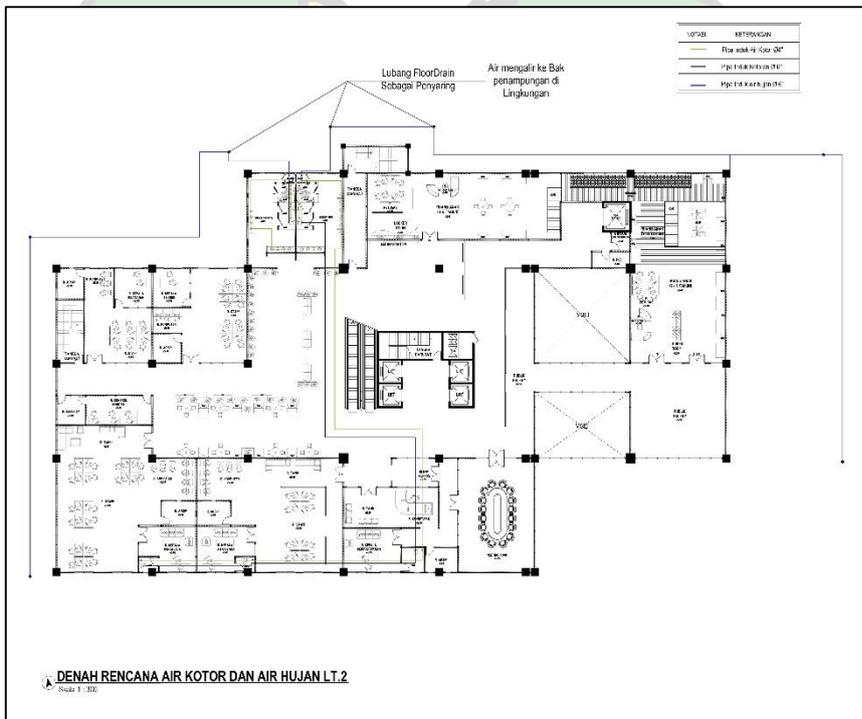
Gambar 6.4.2: Proses Air Bersih
Sumber: Dokumen Pribadi

6.4.3 Rencana Air Kotor, Hujan dan Kotoran



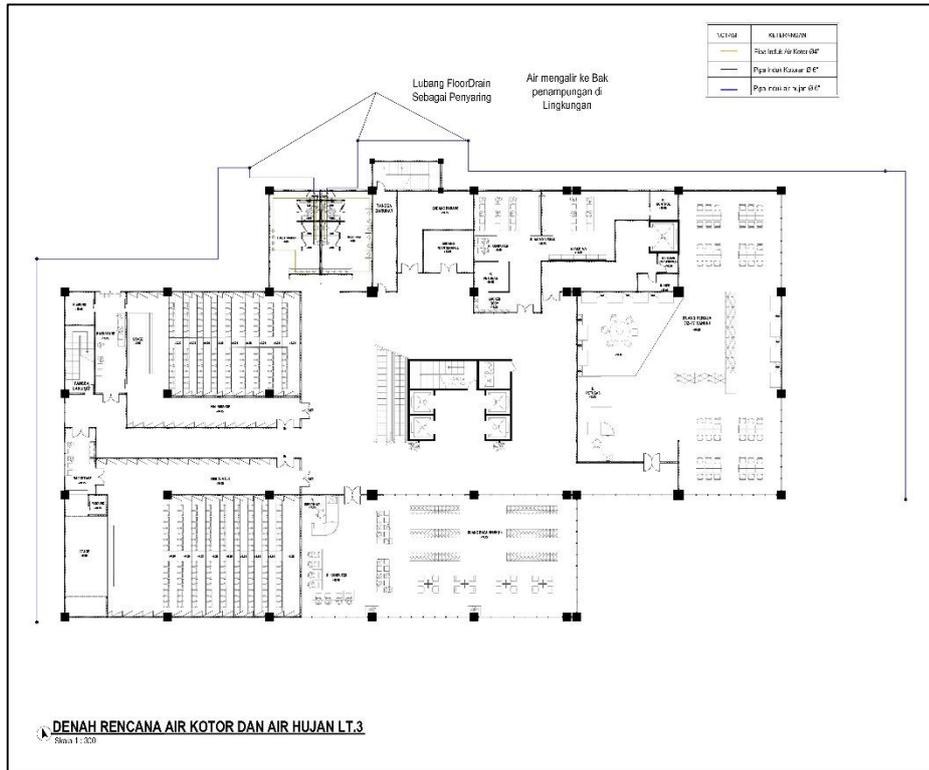
Gambar 6.4.3: Rencana Air Kotor dan Air Hujan Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi

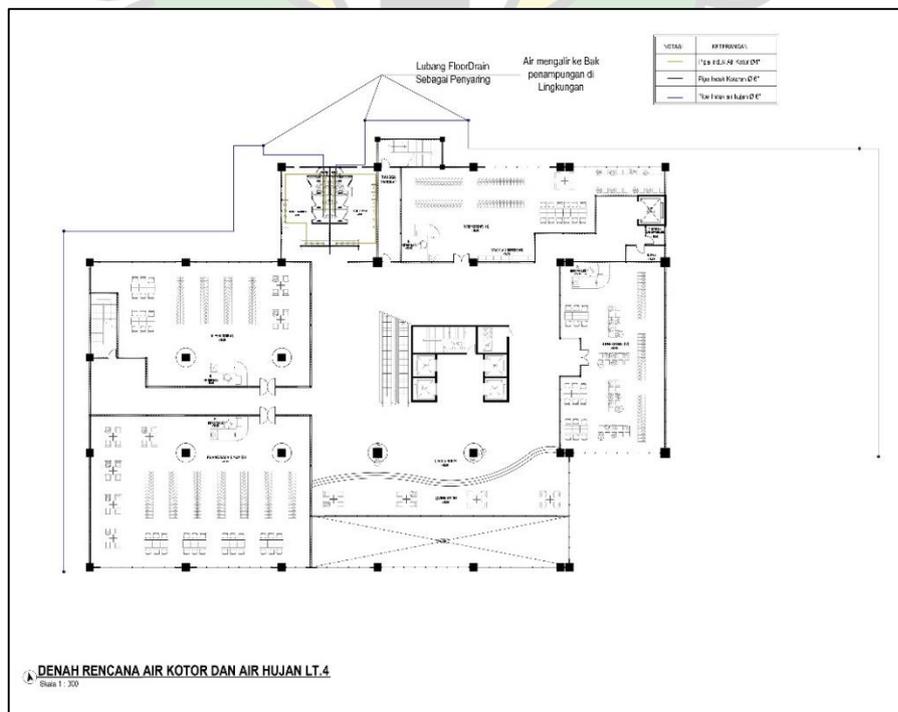


Gambar 6.4.3: Rencana Air Kotor dan Air Hujan Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi

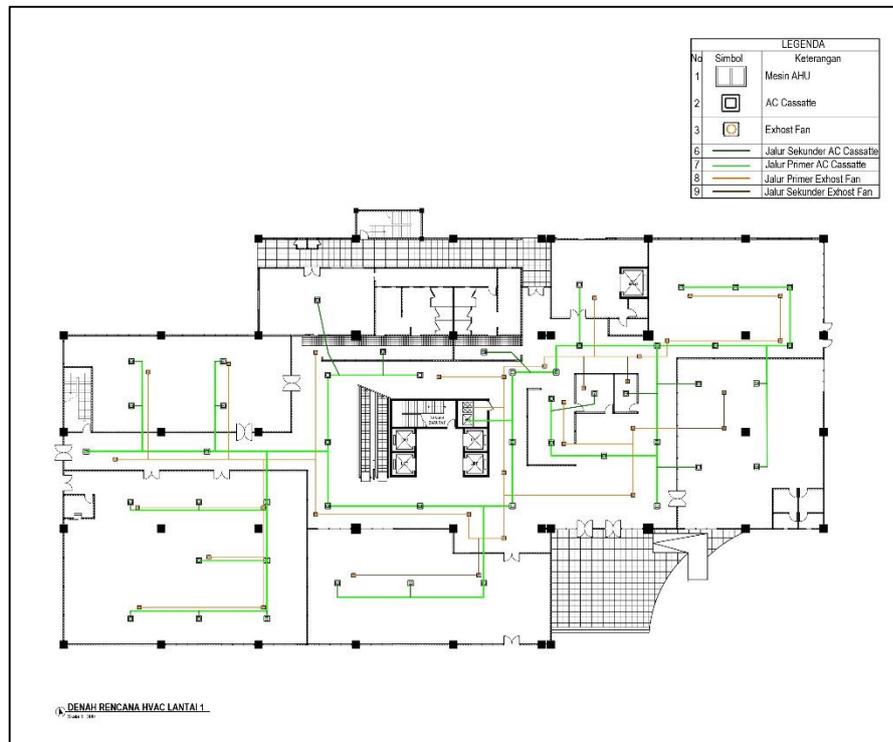


Gambar 6.4.3: Rencana Air Kotor dan Air Hujan Lantai 3
 Sumber: Dokumen Pribadi



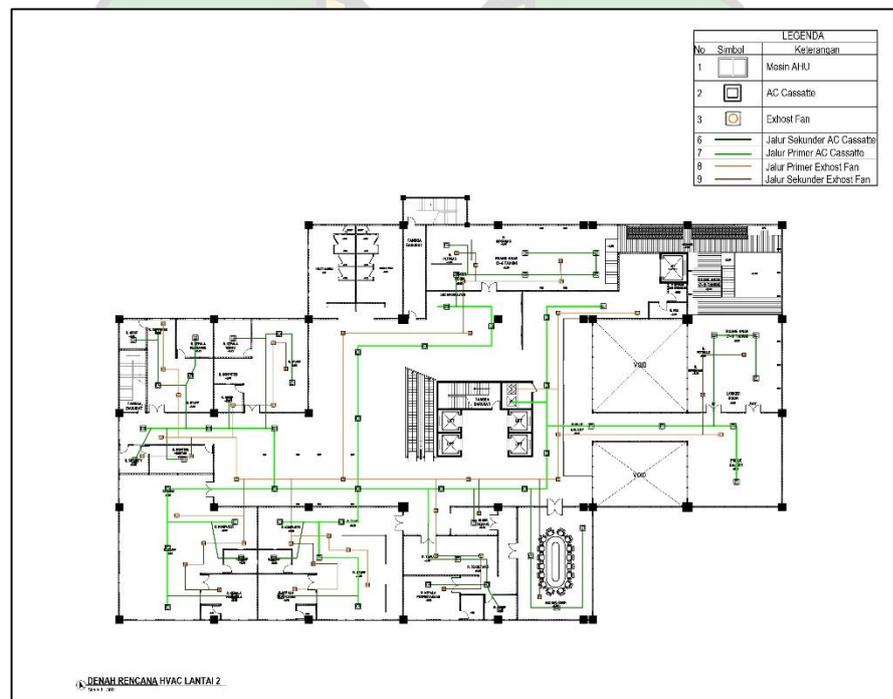
Gambar 6.4.3: Rencana Air Kotor dan Air Hujan Lantai 3
 Sumber: Dokumen Pribadi

6.4.4 Rencana Penghawaan



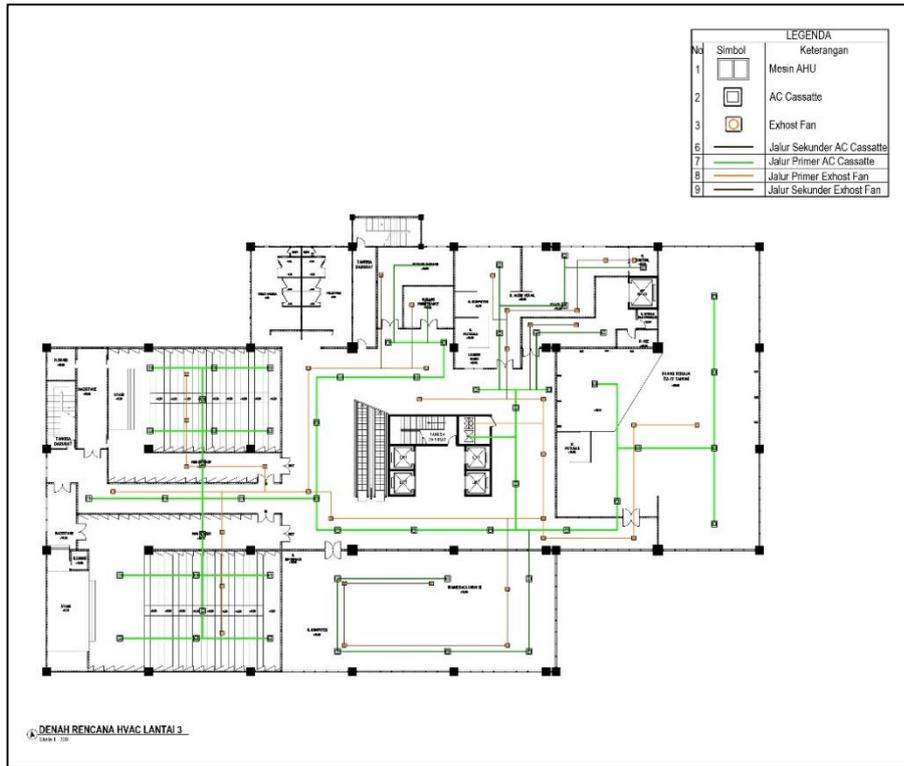
Gambar 6.4.4: Rencana HVAC Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



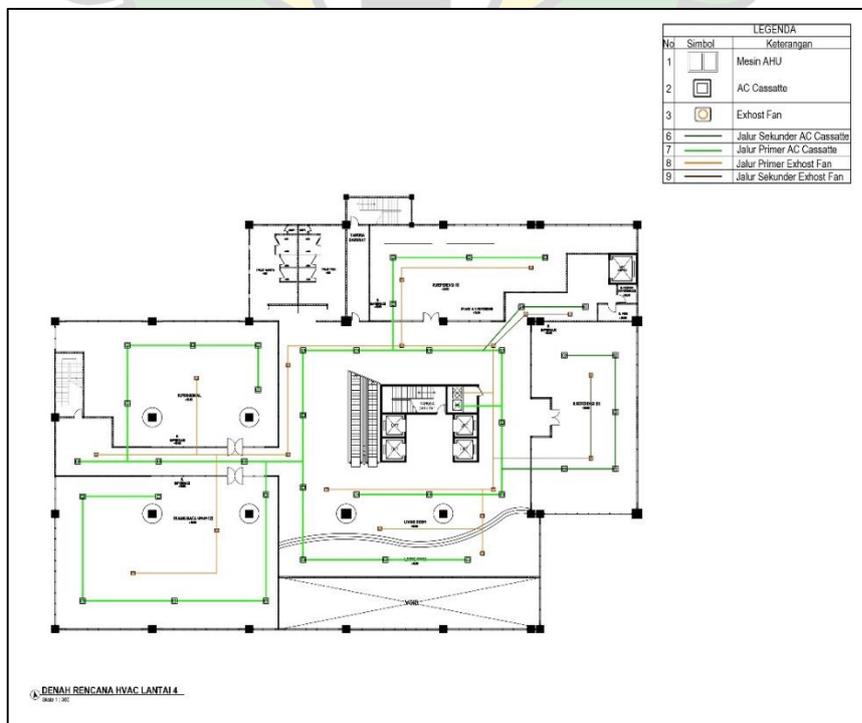
Gambar 6.4.4: Rencana HVAC Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.4.4: Rencana HVAC Lantai 3

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.4.4: Rencana HVAC Lantai 4

Sumber: Dokumen Pribadi

6.5 3D Perspektif Eksterior

6.5.1 View Depan



Gambar 6.5.1: Tampak Depan

Sumber: Dokumen Pribadi

6.5.2 View Samping



Gambar 6.5.2: Tampak Kanan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.5.2: Tampak Kiri

Sumber: Dokumen Pribadi

6.5.3 View Belakang



Gambar 6.5.3: Tampak Belakang

Sumber: Dokumen Pribadi

6.5.4 3D Khusus



Gambar 6.5.4: Suasana Malam hari

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.5.4: Suasana Pagi hari

Sumber: Dokumen Pribadi

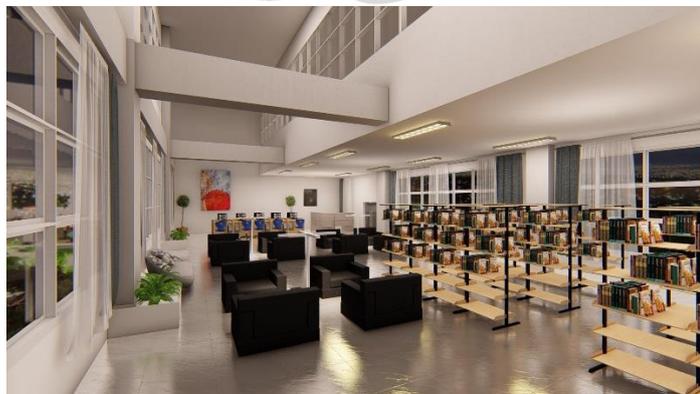
6.6 3D Perspektif Interior

6.6.1 View Ruang Andalan



Gambar 6.6.1: Ruang Baca Umum 1

Sumber: Dokumen Pribadi



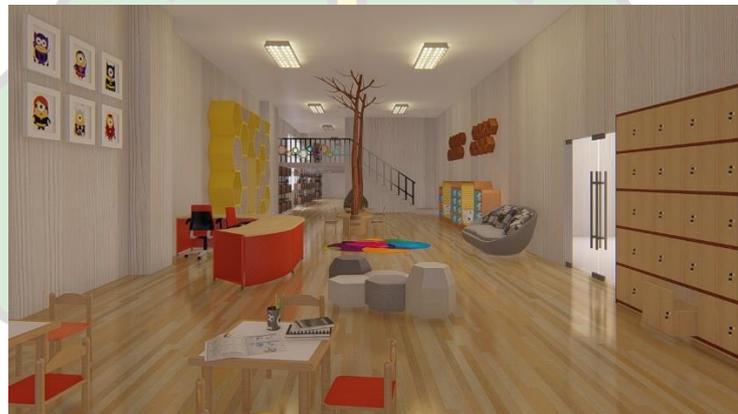
Gambar 6.6.1: Ruang Baca Umum 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.6.1: Ruang Baca Umum 3

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.6.1: Ruang Anak 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.6.1: Ruang Anak 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.6.1: Ruang Exhibition 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.6.1: Ruang Exhibition 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.6.1: Ruang Teater 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.6.1: Ruang Teater 2

Sumber: Dokumen Pribadi



6.7 Banner

PERPUSTAKAAN UMUM MEULABOH



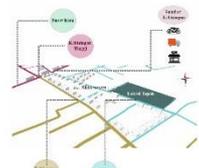


LOKASI PERANCANGAN



AL KULLIAMU, DARIKUNO DUKUR DUKUR, KECAMATAN UJUNG
PEULABOH, KABUPATEN MEULABOH, ACEH BESAR

ANALISIS KEBIBINGAN TAPAK



PENDEKATAN TEMA: ARCHITECTURE CREATIVE CLASS

KONSEP DASAR BARI PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UJUNG DI MEULABOH, ACEH BESAR MENYERUPAKAN KONSEP RUMAH INDRAS DENGAN PENDEKATAN ARCHITECTURE CREATIVE CLASS.



BATASAN ANALISIS TAPAK

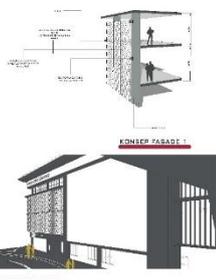


LEBARAN TAPAK 16.200 M²

ANALISIS VEGETASI



KONSEP FASADE



KONSEP FASADE 1
KONSEP FASADE 2

TRANFORMASI GUBAHAN MASSA



Setelah memahami bentuk volume yang dimiliki oleh lahan maka diolah dengan konsep yang inovatif dan kreatif menghasilkan konsep fasade yang unik, menarik dan kreatif.

SITE PLAN



LEGENDA :

1. BANGUNAN
2. ENTRANCE
3. ENTRANCE SERVICE
4. POSE JALAN
5. DUKUR OFF
6. PARKIR DISABEL
7. PARKIR RODA 2 (A)
8. PARKIR RODA 4
9. GBT
10. PARKIR BUS
11. RUMAH BENET
12. PARKIR PEDAKAWI
13. PARKIR RODA 2 (B)
14. PARKIR RODA 2 (C)

NAMA: MUHAMMAD RIDZY REZA 1607010411
 PEMB. HINIS 1: MUHAMMAD HESLI ASRI EDITYA, ST., N. ASRI
 PEMB. HINIS 2: ATRIA ADITA, ST., MUP

VISUALISASI

DESAIN



TAMPAK DEPAN



PERSPEKTIF 1



TAMPAK BELAKANG



PERSPEKTIF 2



TAMPAK KANAN



PERSPEKTIF 3



TAMPAK KIRI



PERSPEKTIF 4



INTERIOR EXHIBITION GALLERY



RUANG BACA UMUM



INTERIOR RUANG ANAK



RUANG THEATER

NAMA: MUHAMMAD RIZKY PRIZKA
(160321111)
PENYERBING: MUHAMMAD HERU ARIE, EDYITA, ST, ALYAN
PEKERJA: STIKES ADITYA SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hajjaj, y. A. (2010). *Kreatif atau mati*. surakarta: Al jadid.
- De Chiara, J. J. (1983). *Time-Saver Standard for Building Types 2nd Edition*. Singapore: McGraw-Hill International Book Company.
- Dewi, I. K. (2009). Perpustakaan Umum Surakarta sebagai perwujudan ruang kimunal dengan pengoptimalan pengolah lansekap. *Perpustakaan.uns.ac.id*, 53-63.
- Ernest, N. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ernest, N. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- etika sari, r. d. (2018). pendekatan hierarki abraham maslow pada prestasi kerja karyawan (PT.MADUKISMO) Yogyakarta. *Pendekatan Hierarki Abraham*, 61-62.
- Fikri, R. (2014, mei 20). *scribd.com*. Retrieved from scribd.com: scribd.com/doc/225192618/modul-Ajar-MK Utilitas FT UNY
- Firdaus, F. (2015, 11 05). *Rapler.com*. Retrieved from Rapler.com: www.Rapler.com//indonesia//111832-masyarakat-indonesia-tak-suka-membaca
- IH Marsya, A. A. (2016). Studi Pengaruh warna pada interior terhadap psikologis penggunaanya, studi kasus pada unit transfusi daerah kota X. *jurnal desain interior*, 43-44.
- Khairani, M. (n.d.). Psikologi Belajar. *Aswara Pressindo*, 6-8.
- paamita atmodiwirjo, y. a. (2009). *Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Purwoko. (2017). *Membangun Perpustakaan Kreatif: Pengalaman Pengembangan Perpustakaan Fakultas Teknik UGM. Pustakawan Perpustakaan Fakultas Teknik UGM*, 2-6.

Pusat, S. B. (2019). *Badan Pusat Statistik*. Aceh Barat.

Sumekar, S. (2011). *Standar Nasional Perpustakaan*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Talarosha, B. (1999). Persepsi, suatu fenomena dalam arsitektur. 8-1.

