

**PERANCANGAN PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK
SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN PENGEMBANGAN
JATI DIRI ANAK DI BLORA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Oleh:

Afrizal Sigit Syahputra

NIM. D 300 160 078

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK
SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN PENGEMBANGAN
JATI DIRI ANAK DI BLORA
NASKAH PUBLIKASI**

Oleh:

Afrizal Sigit Svahputra

NIM. D 300 160 078

Telah diperiksa dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing



Yavi Arsandrie, S.T., M.T.

NIK. 791

LEMBAR PENGESAHAN

**REVITALISASI KAWASAN WISATA BENTENG VAN DEN BOSCH
DI KOTA NGAWI DENGAN PENDEKATAN
*GREEN ARCHITECTURE***

Oleh:

Afrizal Sigit Svahputra

NIM. D 300 160 078

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 9 Juli 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

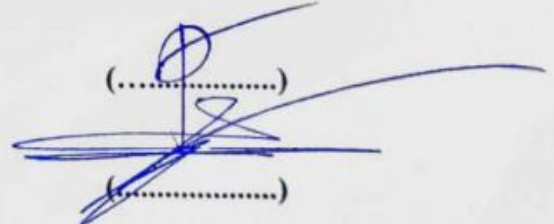
Dewan Penguji:

1. **Yayi Arsandrie S.T., M.T.**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Ronim Azizah, S.T., M.T.**
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Ir. Alpha Febela P., M.T.**
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)



Dekan Fakultas Teknik,

Ir. Sri Sunarjono, MT., Ph.D., IPM

NIK. 682

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa di dalam Naskah Publikasi ini tidak tercantum hasil karya yang pernah diajukan sebelumnya dalam bentuk laporan ataupun naskah di perguruan tinggi lainnya dan tidak terdapat pendapat atau asumsi orang lain yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis menjadi sumber dalam penyusunan laporan ini dan tertulis dalam daftar pustaka.

Apabila nantinya terbukti adanya ketidakbenaran atau ada ketidaksesuaian dengan pernyataan di atas, maka InsyaAllah saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 9 Juli 2020

Penulis



(Afrizal Sigit Syahputra)

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK SEBAGAI PUSAT EDUKASI DAN PENGEMBANGAN JATI DIRI ANAK DI BLORA

Abstrak

Pendidikan merupakan unsur yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Secara umum pendidikan dibagi menjadi 2 yaitu pendidikan formal dan pendidikan informal. Pendidikan informal merupakan pendidikan jalur keluarga dan lingkungan yang terbentuk melalui kegiatan belajar yang dilakukan secara mandiri. Perpustakaan sebagai salah satu jalur pendidikan informal yang mencakup pemenuhan fasilitas untuk mengakses informasi berupa buku bacaan. Tujuan utama perpustakaan yaitu mendidik dan membantu masyarakat umum agar lebih tanggap dalam menghadapi kemajuan berbagai lapangan ilmu pengetahuan, dan kehidupan sosial bermasyarakat. Perpustakaan juga berperan aktif sebagai salah satu faktor peningkatan mutu pendidikan dan perkembangan anak. Kemudahan akses informasi dari internet menjadi salah satu faktor utama perpustakaan mulai ditinggalkan. Generasi muda lebih memilih akses informasi melalui tayangan video yang bergerak ketimbang harus membaca buku. Budaya menonton tayangan video dari internet mampu merubah pola pikir anak yang awalnya rajin membaca buku. Budaya membaca buku pada era ini menjadi hal yang tabu bagi seorang anak. Perlunya upaya merubah *mindset* anak untuk giat membaca buku dan mengunjungi perpustakaan sangat dibutuhkan. Rasa keingintahuan anak yang tinggi dapat menjadi salah satu acuan dalam perancangan perpustakaan ramah anak. Penambahan fasilitas pendukung seperti ruang dongeng yang mampu membentuk daya imajinasi anak, ruang bermain tradisional untuk mengenalkan kembali permainan tradisional, mini bioskop untuk memvisualisasikan cerita atau sejarah yang berkembang di masyarakat, dan amphitheater yang mampu membentuk kepercayaan diri anak. Perpustakaan selain sebagai ruang baca harus mampu menjadi ruang pengembangan jati diri anak dan mencegah bahaya penyalahgunaan internet.

Kata kunci: Pendidikan, Perpustakaan, Generasi muda, Budaya membaca, Perpustakaan ramah anak.

Abstract

Education is an element that cannot be separated from human life. In general, education is divided into 2, namely formal education and informal education. Informal education is education through family and environmental pathways that are formed through independent learning activities. Library as one of the informal education channels that includes the fulfillment of facilities to access information in the form of reading books. The main purpose of libraries is to educate and help the general public to be more responsive in facing advances in various scientific fields and social life in society. Libraries also play an active role as a factor in improving the quality of education and child development. The ease of access to information from the internet is one of the main factors that libraries are starting to leave behind. The younger generation prefers access to information through video that is moving rather than having to read books. The culture of watching video shows from the internet can change the mindset of children who are initially diligent in reading books. The culture of reading books in this era is taboo for a child. The need for efforts to change the child's mindset

to actively read books and visit the library is very much needed. A child's high curiosity can be one of the references in designing a child-friendly library. The addition of supporting facilities such as a fairy tale room that is able to shape children's imagination, a traditional play room to reintroduce traditional games, a mini cinema to visualize stories or history developing in society, and an amphitheater that can build children's self-confidence. Apart from being a reading room, a library must be able to become a space for children's identity development and prevent the dangers of internet abuse.

Keywords: Education, Library, Young Generation, Reading Culture, Child Friendly Library.

1 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dimana dapat diwariskan melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan di Indonesia tercantum juga pada Undang – undang Dasar Negara yang salah satunya pada Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.” Tujuan pendidikan tercantum pada UU No. 2 Tahun 1985 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggung jawab terhadap bangsa. Penanaman pendidikan dapat dimulai melalui pembelajaran di dalam lingkup keluarga, selanjutnya penanaman pendidikan lanjut pada jenjang pendidikan anak usia dini. Anak usia dini memiliki kepekaan dan keingintahuan yang sangat tinggi sehingga perlu menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dasar. Pertumbuhan dasar dibagi menjadi 6 (enam) perkembangan, yaitu: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni yang disesuaikan dengan keunikan dan kelompok usia.

Setiap daerah di Indonesia memiliki tingkat sumber daya dan mutu pendidikan yang berbeda-beda. Kurangnya minat budaya membaca buku, dan lebih sering bermalas-malasan pada siswa didik menyebabkan kualitas pendidikan sumber daya manusia salah satu daerah menjadi tertinggal. Salah satu kasus ketertinggalan mutu pendidikan terjadi pada kabupaten Blora, pada berita yang ditulis oleh Muiz (2019), suaramerdeka.com menyatakan bahwa Rata-rata nilai UN SD se-Kabupaten Blora di tingkat Jateng menempati peringkat ketiga setelah Kota Semarang dan Salatiga. Namun UN tingkat SMP, rangking Kota Blora berada di kisaran 27-29 dari 35 kabupaten dan kota di Jateng. Adanya perbandingan nilai yang jauh tersebut maka perlu penanganan berupa penciptaan konsep arsitektur dengan mengupayakan pengembangan sarana pendidikan berupa perpustakaan ramah anak.

2 METODE

Pada penyusunan laporan ini metode yang digunakan yaitu meliputi:

A. Data

- a. Metode yang digunakan yaitu metode melalui literatur buku ataupun jurnal yang membahas tentang perancangan perpustakaan, pola perilaku anak, dan psikologi anak.
- b. Metode studi banding yaitu dengan membandingkan perpustakaan ramah anak yang akan dibangun dengan perpustakaan lainnya yang memiliki konsentrasi permasalahan ramah anak.
- c. Kemudian metode observasi atau *survey* secara langsung di lokasi tapak yang akan digunakan untuk perancangan perpustakaan ramah anak.

B. Analisa

Metode kualitatif deskriptif dari hasil penelitian tentang perpustakaan dan pola perilaku anak di Blora.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kondisi Lokasi Tapak Perancangan Perpustakaan Ramah Anak



Gambar 1 Lokasi Tapak Perpustakaan
Sumber: Analisis penulis, 2020.

Lokasi yang terpilih menjadi site perpustakaan ramah anak di Kota Blora yaitu terletak di jalan Mr. Iskandar Mlangsen, Kec.Blora, Kab. Blora. Adapun uraian tentang kondisi eksisting tapak sebagai berikut:

1. Luasan Site : 2.800 m²
2. Kondisi Topografi : Tanah tidak berkontur
3. Kondisi Sosial : Pusat kegiatan dan jalur aktivitas sekolah
4. Batasan Site :

- a) Batas Utara : Pertokoan Perhiasan emas dan wisata ziarah Sunan Pojok
- b) Batas Selatan : Pertokoan baju
- c) Batas Timur : Wisata kuliner Blora
- d) Batas Barat : Pertokoan baju dan toko roti

5. Keterangan Site:

- a) Site termasuk dalam kelompok PKW (Pusat Kegiatan Wilayah)
- b) Site merupakan lahan kosong bekas pasar tradisional yang berdekatan dengan Alun-alun Blora, Polsek Kota Blora, Wisata ziarah Sunan Pojok, Pertokoan, dan Wisata kuliner koplakan.
- c) Aktivitas sekitar site merupakan aktivitas perdagangan dan aktivitas jalur sekolah.

Lokasi site yang terpilih difokuskan pada lokasi yang strategis yaitu pada lokasi yang mudah diakses masyarakat umum khususnya bagi pelajar di Blora. Kemudahan mengakses site tersebut juga memperhitungkan keamanan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan anak usia dini. Lokasi site juga mempertimbangkan kondisi persebaran aktivitas penduduk sehingga layanan perpustakaan ramah anak dapat dimanfaatkan lebih maksimal bagi masyarakat sekitar lokasi site. Adapun persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi dalam penentuan pemilihan site, yaitu diantaranya:

1. Kesesuaian Fungsi Tata Guna Lahan

Lokasi site harus sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Blora Tahun 2011-2031 dan juga Peraturan Daerah Kabupaten Blora No. 11 Tahun 2018 Tentang Bangunan Gedung. Oleh sebab itu lokasi perpustakaan ramah anak diupayakan berlokasi pada area fasilitas publik dan area fasilitas pendidikan.

2. Infrastruktur Kota

Lokasi site harus memperhatikan pemenuhan kelengkapan infrastruktur kota yang memadai seperti jaringan drainase, jaringan jalan, jaringan penerangan, dan jaringan listrik sehingga memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat yang akan menggunakan perpustakaan ramah anak.

3. Aksesibilitas

Kemudahan dalam hal aksesibilitas sangat diperhatikan dan menjadi salah satu hal yang perlu dipertimbangkan. Oleh sebab itu lokasi site yang akan dipilih harus memberikan kemudahan akses untuk kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

3.2 Karakteristik Anak

Karakteristik anak merupakan sifat bawaan yang diturunkan dari kedua orang tua. Karakteristik anak dapat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekitar dan kategori usia anak. kategori usia anak usia dini merupakan masa emas atau *golden age* sehingga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Suyanto (2005), menyatakan bahwa anak usia 4 tahun mengalami pembentukan 50% kecerdasan, selanjutnya pada usia 8 tahun perkembangan otak mencapai 80%, dan pada usia 18 tahun mencapai 100%

1. Anak Usia 0-6 tahun

Pola perilaku anak usia 0-6 tahun menurut Khairi (2018), menunjukan bahwa segala aktivitas dan tingkah lakunya masih polos. Anak usia 0-6 tahun belum mengetahui apa yang dia lakukan atau kerjakan akan berakibat salah atau benar, berbahaya atau tidak, dan bermanfaat atau merugikan yang terpenting bagi mereka adalah kegiatan atau aktivitas yang dapat menimbulkan rasa bahagia dan nyaman saat dia melakukannya. Pengawasan dan pendidikan orang tua mampu memantau perkembangan anak secara baik dan mampu menciptakan pengalaman kepada anak sehingga secara tidak langsung dapat membentuk karakter dan kepribadian anak. Anak usia 0-6 tahun memiliki 12 sifat dasar, yaitu:

- a) Unik, yaitu sifat anak berbeda dengan anak yang lainnya dan dipengaruhi oleh minat, bakat, dan latar belakang kehidupan.
- b) Egosentris, yaitu anak cenderung melihat dan memahami sesuatu hal dari sudut pandang dan kepentingan anak tersebut.
- c) Aktif dan energik, yaitu anak senang melakukan aktivitas yang tidak pernah lelah, tidak pernah bosan dan selalu aktif bermain.
- d) Rasa ingin tahu yang tinggi, yaitu anak selalu memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan hal baru yang dia lihat.
- e) Eksploratif, yaitu anak senang dengan hal menjelajah, mencoba dan berjiwa berpetualang yang kuat.
- f) Sifat spontan, yaitu perilaku anak ditampilkan apa adanya tanpa ditutup-tutupi.
- g) Senang dan kaya fantasi, yaitu anak memiliki imajinasi yang kuat dan senang menceritakannya kepada orang lain.
- h) Mudah frustrasi, yaitu anak mudah kecewa dengan hal yang tidak dia sukai.
- i) Kurang pertimbangan yang matang, yaitu anak kurang mempertimbangkan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.
- j) Daya perhatian yang pendek, yaitu anak-anak tidak memperhatikan hal yang kurang menarik dan kurang menyenangkan.

- k) Bergairah untuk belajar, yaitu senang melakukan aktivitas yang dapat merubah tingkah laku pada dirinya.
- l) Mudah berteman, yaitu anak senang melakukan hal baru dengan bekerja sama.

2. Anak usia sekolah dasar

Dikutip dari jurnal Alfin (2006), mengenai anak usia sekolah dasar dimulai pada kisaran usia 6-12 tahun. Anak usia 6-12 tahun merupakan masa berkelompok atau masa penyesuaian diri. Masa berkelompok atau masa penyesuaian diri sering disangkutkan dengan keinginan anak untuk dapat diterima teman sebayanya sebagai anggota kelompok. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Anak lebih merespon bermacam-macam benda di sekitarnya
- b) Memiliki sifat penyelidik, yaitu senang untuk menyelidiki hal-hal baru yang berada di sekitar mereka.
- c) Anak usia sekolah dasar memiliki keinginan untuk aktif belajar dan menciptakan hal baru.
- d) Memiliki minat yang kuat terhadap hal-hal kecil atau hal detail yang seringkali kurang penting atau berguna.
- e) Memiliki imajinasi yang kuat dan dorongan untuk berkarya menciptakan karya seni sehingga anak usia sekolah dasar suka dengan menggambar.

3. Anak usia sekolah menengah pertama

Anak usia sekolah menengah pertama biasanya berusia 13-15 tahun sehingga masuk dalam kategori masa remaja awal. Karakteristik anak usia masa remaja awal ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan psikologi. Anak masa remaja awal umumnya mengalami Kecenderungan ambivalensi, yaitu kecenderungan untuk memilih antara menyendiri dengan bergaul atau memilih antara keinginan untuk bebas dengan keinginan untuk diberi bimbingan orang tua. Menurut beberapa pendapat menyebutkan bahwa beberapa karakteristik perkembangan diri dalam masa awal remaja dapat diketahui sebagai berikut:

- a) Cara berfikir kausatif, yaitu anak awal remaja menyangkutkan permasalahan dengan hubungan sebab akibat. Awal remaja sudah mulai berfikir kritis sehingga dapat menentang atau melawan orang tua, guru, maupun lingkungan sekitar apabila ia dianggap sebagai anak kecil.
- b) Perkembangan kognitif, yaitu anak usia SMP sudah mulai berfikir mengenai ide dan memikirkan alternatif berbagai cara untuk memecahkan masalah.

- c) Anak usia awal remaja tidak menerima informasi yang bersifat apa adanya, sehingga mereka mengolah informasi yang dia dapat kemudian disinkronkan dengan pemikiran mereka sendiri.
- d) Emosi anak awal remaja yang masih labil.
- e) Sosial perkembangan, yaitu anak sudah mulai mengenal keorganisasian untuk melatih jiwa sosialnya.

4. Anak usia sekolah menengah atas

Anak usia sekolah menengah atas merupakan usia akhir remaja dan biasanya memiliki usia 15 – 18 tahun. Karakteristik anak usia masa akhir remaja dipengaruhi oleh perkembangan psikologi dan karakteristik yang terbentuk. Masa akhir remaja mengalami perkembangan yang kompleks dan melibatkan beberapa aspek dalam dirinya. Menurut Santrock (1998), dalam Desmita (2014), menyatakan bahwa terdapat karakteristik penting dalam perkembangan konsep diri pada masa remaja yang diantaranya sebagai berikut:

a) *Abstract and idealistic.*

Sebagian besar anak usia awal remaja kemungkinan membuat gambaran tentang dirinya dengan kata-kata yang abstrak dan idealis. Membandingkan dirinya dengan diri yang mereka idamkan.

b) *Differentiated*

Diri remaja menjadi semakin terdeferensiasi dibandingkan dengan anak yang lebih muda darinya atau dapat diartikan juga dengan proses penggambaran dirinya sesuai dengan situasi yang semakin terdeferensiasi.

c) *Contradiction within them self*

Setelah proses deferensiasi dalam diri seorang remaja kemudian muncul sifat kontradiksi antara dirinya yang sudah terdeferensiasi.

d) *The Fluctuating Self*

Munculnya sifat fluktuasi diri dalam diri remaja. Seorang remaja akan terus memiliki sifat ketidakstabilan hingga masa remaja berhasil membentuk teori tentang dirinya.

e) *Real and Ideal, true and False Selves*

Kemampuan remaja dalam mengkonstruksi diri yang ideal merupakan hal yang membingungkan bagi remaja. Keadaan yang membingungkan tersebut dikarenakan kesadaran adanya perbedaan antara diri yang ideal dengan keadaan nyata dalam diri remaja.

f) *Self Conscious*

Pada masa akhir remaja merupakan proses seseorang menjadi lebih introspeksi diri dan sering meminta dukungan dari orang-orang terdekatnya.

g) *Self Protective*

Merupakan cara untuk mempertahankan diri untuk melindungi dirinya untuk menolak adanya karakteristik yang bersifat negatif.

5. Anak Berkebutuhan Khusus

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan kondisi khusus anak yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak pada umumnya dan menunjukkan ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Anak berkebutuhan khusus dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

a) Tunarungu

Anak yang mengalami tunarungu merupakan kondisi seorang anak yang mempunyai gangguan pendengaran yang kurang sempurna bahkan tidak dapat mendengar suara atau bunyi. Kondisi anak tunarungu dibedakan menjadi 2 yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Kondisi pada kemampuan bicara seorang anak tunarungu juga mengalami gangguan. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan untuk mendengar bahasa sehingga anak mengalami hambatan dalam berkomunikasi. Segi sosial seorang anak tunarungu mengalami keterasingan dengan lingkungan. Keterasingan tersebut dikarenakan ketidakmampuan seorang anak untuk mendengar pembicaraan dan suara lingkungan sekitar. Keterasingan ini dapat menimbulkan beberapa hal yang negatif bagi anak, contohnya sifat egois yang melebihi anak normal, perasaan takut pada lingkungan yang lebih luas, perhatian yang sukar dialihkan, lebih mudah marah dan tersinggung.

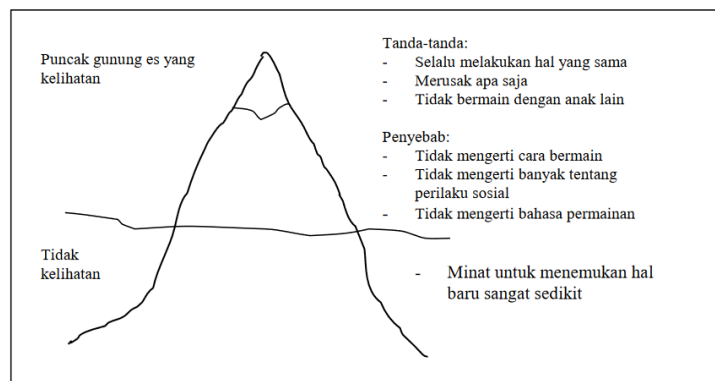
b) Tunanetra

Tunanetra merupakan individu yang memiliki hambatan dalam penglihatan. Ketidakmampuan untuk melihat menjadi faktor utama seorang anak penyandang tunanetra tidak mendapatkan pelayanan pendidikan yang cukup. Seorang anak penyandang tunanetra dapat beraktivitas melalui rangsangan sentuhan. Oleh karena itu munculah huruf braille yang dapat dimanfaatkan anak penyandang tunanetra untuk membaca dan menulis. Huruf braille tersusun menjadi enam buah titik, dua dalam posisi vertikal, dan tiga dalam posisi horizontal. Semua titik yang ditimbulkan dapat dirangsang dengan satu jari sehingga memudahkan anak dalam membaca dan menulis.

c) Autisme

Autisme merupakan kondisi gangguan perkembangan secara kompleks dan disebabkan oleh adanya gangguan atau kerusakan pada sistem otak, sehingga dapat mengakibatkan gangguan pada perkembangan komunikasi, perilaku, kemampuan sosialisasi, sensori dan belajar. Karakteristik anak penyandang autisme menurut Handojo (2003), mengungkapkan beberapa ciri yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Selektif yang berlebihan terhadap rangsang
2. Kurangnya motivasi untuk menjelajahi lingkungan baru
3. Respon stimulasi diri sehingga mengganggu integrasi sosial
4. Respon unik terhadap imbalan, khususnya imbalan dari stimulasi diri.



Gambar 2 Gunung Es Autisme

Sumber: Sari, Sriti M., 2006.

Anak yang mengalami autisme dapat mengikuti terapi. Menurut metoda ABA (*Applied Behaviour Analysis*) yang dikemukakan oleh Lovaas dari University of California pada tahun 1987 menyatakan bahwa metoda ABA telah terstruktur dan mempunyai materi terapi yang sangat baik dan mudah dalam pelaksanaannya. Hal dasar mengenai teknik terapi ABA yang harus diketahui antara lain:

1. Kepatuhan dan kontak mata merupakan salah satu kunci masuk ke metoda ABA. Adanya kontak mata ini dapat membuat anak mampu patuh sehingga semakin mudah mengajarkan sesuatu kepada anak.
2. *One on one* adalah satu terapis untuk satu anak. *One on one* dapat diterapkan kepada anak autisme dengan seorang co-terapis
3. Melakukan pengajaran perilaku dari tahap sederhana menuju tahap kompleks dengan mengajarkan konsep warna, bentuk, angka, dan huruf.

d) Tunadaksa

Tunadaksa merupakan kondisi anak yang memiliki kelainan fisik khususnya pada anggota badan, tangan, kaki, dan bentuk tubuh. Menurut Mohammad Efendi dalam Gunarsa (2006), menyatakan bahwa terdapat empat aspek yang berperan dalam perkembangan kognitif anak tunadaksa, yakni:

1. Kematangan, merupakan perkembangan susunan saraf, contohnya pada kemampuan mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan saraf tersebut.
2. Pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara seseorang dengan lingkungan dan dunianya.
3. Transmisi sosial, yaitu pengaruh yang diperoleh dalam hubungan dengan lingkungan kondisi sosial.

3.3 Gagasan Perancangan

Perpustakaan Ramah Anak sebagai Pusat Edukasi dan Pengembangan Jati Diri Anak di Blora merupakan institusi dalam pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam dengan sistem pendekatan yang mampu melindungi semua aktivitas anak, sesuai dengan kebutuhan anak, dan melibatkan anak, orangtua, serta masyarakat sehingga tingkat pendidikan dan pengembangan jati diri anak mampu berkembang secara baik. Perpustakaan Ramah Anak di Blora mengembangkan konsep bermain sambil belajar kepada anak usia dini. Peran perpustakaan pada anak usia dini tidak hanya sebagai taman bacaan yang berisikan buku bacaan saja, melainkan mampu mengembangkan fasilitas penunjang lain yang dapat meningkatkan pengetahuan. Fasilitas penunjang tersebut dapat berupa *playground*, *amphitheater*, permainan tradisional, permainan lego, zona alat musik dan zona cinta alam dengan adanya fasilitas penunjang tersebut mampu menciptakan pengalaman sehingga secara tidak langsung akan berpengaruh pada pengembangan jati diri anak.

Penggunaan konsep arsitektur perilaku dan lingkungan pada perpustakaan ramah anak ini sangat dibutuhkan. Konsep arsitektur perilaku dan lingkungan digunakan untuk mengidentifikasi pola perilaku anak di Blora sehingga perencanaan penggunaan perabot dan tata ruang mampu menjawab kebutuhan anak. konsep *style* atau konsep tampilan bangunan menggunakan konsep arsitektur *vernacular* dan konsep arsitektur berkelanjutan. Pemilihan penggunaan konsep arsitektur *vernacular* dikarenakan lokasi site perpustakaan berada dipusat kota dan berdekatan dengan lokasi wisata ziarah Sunan Pojok yang kental akan nilai sejarah dan budaya, sehingga penggunaan konsep arsitektur *vernacular* ini diupayakan dapat

mendukung dan meningkatkan potensi daerah dan kearifan lokal yang ada di Blora. Konsep arsitektur berkelanjutan digunakan untuk menyelesaikan masalah penggunaan konservasi energi. Konsep arsitektur berkelanjutan dapat digunakan pada pengaturan pencahayaan, kebisingan, dan penggunaan air bersih sehingga dapat menghemat penggunaan sumber energi yang berlebihan.

Selain menggunakan konsep arsitektur perilaku dan lingkungan dalam penataan jenis dan bentuk perabot dan tata ruang, perencanaan ruang dalam perpustakaan ramah anak juga menggunakan penghawaan alami dengan menambah elemen vegetasi. Diharapkan dengan adanya perpustakaan ramah anak di Blora mampu meningkatkan budaya gemar membaca pada anak usia dini, mampu mengembangkan jati diri anak, memberi kemudahan informasi dan mengembangkan potensi daerah di Kota Blora.

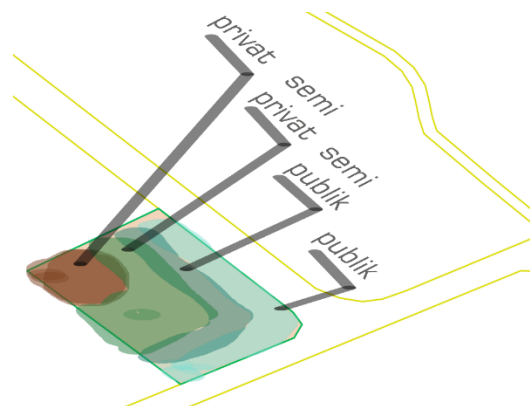
3.4 Analisis zonifikasi

Analisa zonifikasi bertujuan untuk mengetahui kenyamanan kebutuhan ruang pengunjung, ruang pengelola dan ruang servis sehingga dapat menentukan zona kegiatan yang sesuai.

A. Analisis

- a) Kenyamanan pengguna sangat diupayakan.
- b) Zona baca dijauhkan dengan sumber kebisingan.
- c) Zona publik mudah diakses oleh masyarakat sekitar site.
- d) Zona semi publik dapat diakses namun terdapat sedikit privasi
- e) Zona privat memiliki ruang yang sangat privat sehingga tidak sembarangan orang dapat masuk.

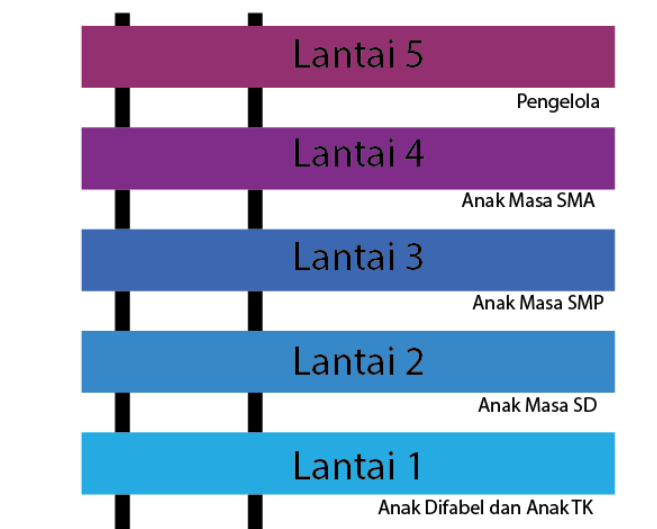
B. Konsep



Gambar 3 Konsep Zonifikasi
Sumber: Analisis penulis, 2020

- a) Zona publik digunakan untuk parkir, amphitheater, hall, lobby, R. Permainan tradisional dan taman.
- b) Zona semi publik digunakan untuk R. Baca, R. Resepsionis, R. Pantry, R. Informasi, R. Playground, R. Keanggotaan, Mushola, R. wudhu, R. Dongeng, R. Boneka, dan R. Olah sampah
- c) Zona semi privat digunakan untuk ruang administrasi, R. Anak difabel, R. Mini bioskop, toilet, dan R. Rakit lego.
- d) Zona privat digunakan untuk area servis, R. staff, R. Kepala perpustakaan, R. Kepala bagian, R. Sekretaris, dan R. Penyimpanan buku

Kebutuhan ruang yang banyak menyebabkan perpustakaan ramah anak di Blora menggunakan konsep bangunan bertingkat 5 lantai sehingga dalam menjaga keamanan dan kenyamanan anak, perpustakaan ramah anak menggunakan pengelompokan lantai yang berfokus pada kategori usia anak.



Gambar 4 Zonifikasi lantai
Sumber: Analisis penulis, 2020

3.5 Analisis Aktivitas Pengunjung

A. Klasifikasi Pengguna Perpustakaan Ramah Anak di Blora

Klasifikasi pengguna perpustakaan ramah anak di blora sebagai berikut:

1. Pengunjung

Pengunjung perpustakaan ramah anak di Blora dibagi menjadi beberapa kelompok, yakni:

- a) Anak usia periode TK
- b) Anak usia periode SD
- c) Anak usia periode SMP

- d) Anak usia periode SMA
- e) Anak penyandang disabilitas

2. Pengelola

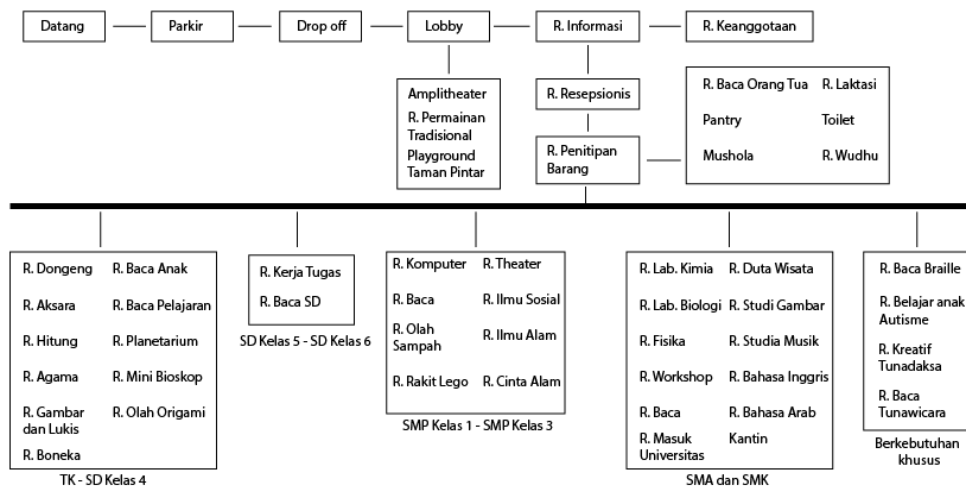
B. Pelayanan pada Perpustakaan Ramah Anak di Blora

1. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan perpustakaan ramah anak di Blora mengutamakan pada pelayanan anak. Pelayanan anak merupakan layanan yang menyediakan dan pendayagunaan koleksi bahan pustaka yang berisi keperluan pendidikan anak, rekreasi, pengetahuan, dan fasilitas penunjang kebutuhan anak. Kegiatan perpustakaan disiapkan dan difokuskan pada kebutuhan anak-anak mulai dari pemilihan bahan pustaka sampai dengan pelayanan penunjang yang disesuaikan dengan selera anak-anak. Pelayanan penunjang perpustakaan ramah anak di Blora dapat berupa:

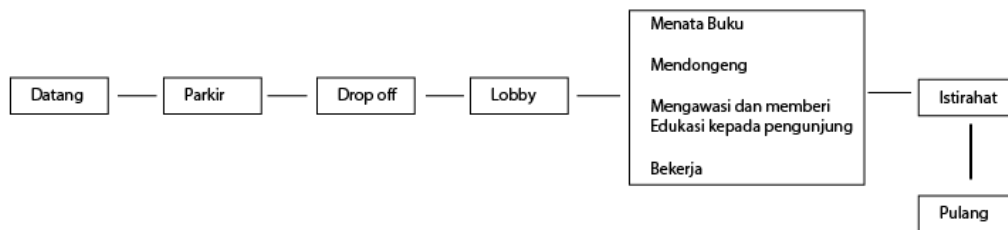
- a) Layanan Dongeng
- b) Layanan Membaca
- c) Layanan Bimbingan Membaca
- d) Layanan Referns Anak

Pengunjung



Gambar 5 Pola Perilaku Pengunjung
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Pengelola



Gambar 6 Pola Perilaku Pengelola

Sumber: Analisis penulis, 2020

3.6 Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan skema pola aktivitas/kegiatan pengunjung dan pengelola maka berikut ini adalah kebutuhan ruang yang diperlukan untuk Perpustakaan ramah anak di Blora.

Tabel 1 Kebutuhan Ruang Pengelola

Pengguna Ruang	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Fungsi Ruang
Pengelola	Memarkir Kendaraan	Parkir	Semi Publik
	Mencari Informasi Perpustakaan	R. Informasi	
	Berdiskusi	R. Rapat	
	Bekerja	R. Resepsionis	Semi Privat
		R. Staff Karyawan	
		R. Kepala Perpustakaan	
		R. Kepala Bagian	
		R. Sekretaris	
		R. Keanggotaan	
		R. Administrasi	
		R. Staff Keamanan	
	Mengawasi Aktivitas Perpustakaan	R. CCTV	Privat
	Menyimpan Buku	R. Penyimpanan Buku	
	Memberikan Label pada buku	R. Label Buku	
	Menyimpan rekaman	R. Penyimpanan karya rekam	
Service	Akses sirkulasi vertikal untuk barang	Lift Barang	semi Privat
	Akses sirkulasi vertikal untuk pengguna	Lift Penumpang	Semi Publik

	Service dan Perawatan	R. AHU	Privat
		R. SDP	
		R. Genset	
		R. Ground tank dan Pompa	
		R. Fire Tank	
		R. Hidran	
		R. Janitor	
	Menurunkan barang keperluan perpustakaan	R. Loading Dock	Semi Privat

Sumber: Analisis penulis, 2020

Tabel 2 Kebutuhan Ruang Pengunjung

Pengguna Ruang		Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
Pengunjung	Umum	Datang bersama orang tua atau sendiri	Parkiran	Publik
		Menunggu dan membaca informasi perpustakaan	Lobby	
		Pendaftaran anggota perpustakaan	Resepsionis	
		Mencari informasi perpustakaan	R. Informasi	
		Melihat dan menonton pertunjukan	Amphlitheater	
		Bermain permainan tradisional	R. Permainan Tradisional	
		Penitipan barang	R. Penitipan barang	Semi Publik
		Istirahat, makan, dan minum	R. Pantry	
		Beribadah sholat	Mushola	
		Membuat kartu anggota perpustakaan	R. Keanggotaan	
		Orang tua belajar karakter dan perkembangan anak	R. Baca Orang tua	
		Memberi asi kepada anak	R. Laktasi	Privat
		BAK/BAB	Toilet	
			Toilet Difabel	
	Anak Masa TK -	Mendengarkan cerita dongeng	R. Dongeng	Semi Publik

Anak Masa SD Kelas 4	Bermain mainan boneka	R. Boneka	
	Membuat karya origami	R. Olah origami	
	Belajar membaca	R. Aksara	
	Belajar menghitung	R. Hitung	
	Anak belajar wudhu, sholat, dan membaca quran	R. Agama	
	Mengambar dan mewarnai	R. Gambar dan lukis	
	Membaca buku cerita anak	R. Baca Anak	
	Membaca literatur tentang mata pelajaran di sekolah	R. Baca Pelajaran	
	Melihat dan menonton bentuk antariksa	R. Planetarium	
	Menonton cinema 3D	R. Mini Bioskop 3D	
			Semi Privat
Anak Masa SD Kelas 5 - Anak Masa SD Kelas 6	Mengerjakan tugas dari sekolah	R. Kerja Tugas	Semi Publik
	Mencari buku referensi	R. Baca	
Anak Masa SMP	Mencari referensi dari internet	R. Komputer	Semi Publik
	Mencari buku referensi	R. Baca	
	mengolah sampah organik dan anorganik	R. Olah Sampah	
	mengolah bakat drama	R. Theater	
	Mencari informasi pengetahuan sosial	R. ilmu sosial	
	Mencari informasi pengetahuan alam	R. ilmu alam	
Anak Masa TK - Anak Masa SMP	Anak bermain dan belajar	R. Playground Taman Pintar	Semi Publik
	Orang tua mengawasi anak belajar dan bermain		
	Mempelajari mahluk hidup dan tumbuhan	R. Cinta Alam	

		Menanam bunga dan pohon	R. Berkebun	Semi Privat
		Bermain mainan lego	R. Rakit Lego	
	Anak Masa SMA	Mencari referensi dari kimia	R. Lab Kimia	Semi Publik
		Mencari referensi dari biologi	R. Lab Biologi	
		Mencari referensi dari fisika	R. Lab Fisika	
		Pelatihan kerja	R. <i>Workshop</i>	
		Mencari referensi bacaan	R. Baca	
		Mencari informasi masuk perguruan tinggi	R. Masuk Universitas	
		Mengembangkan bakat model	R. Duta wisata	
		Mengembangkan bakat gambar	R. Studio Gambar	
		Mengembangkan bakat musik	R. Studio Musik	
		makan dan minum	Kantin	
		Mengembangkan bakat berbahasa Inggris	R. Bahasa Inggris	
		Mengembangkan bakat berbahasa Arab	R. Bahasa arab	
	Berkebutuhan Khusus	Membaca huruf braille	R. Baca Braille	Semi Privat
		Melihat Peraga bahasa isyarat	R. Baca Tunawicara	
		Pelatihan kerja mandiri	R. kreatif tunadaksa	
		Belajar sambil bermain	R. Belajar Anak Autisme	

Sumber: Analisis penulis, 2020

Konsep eksterior merupakan salah satu elemen arsitektural yang sangat penting dan mempengaruhi nilai daya tarik bangunan. Konsep eksterior bangunan pada dasarnya memiliki beberapa elemen, yaitu warna, tekstur, bentuk, dan skala.

A. Fasad Bangunan

Tampilan fasad perpustakaan ramah anak di Blora dirancang dengan tujuan mengangkat nilai potensi lokalitas budaya setempat. Penggunaan material setempat dan memperhatikan arah orientasi bangunan merupakan salah satu contoh upaya yang dapat dilakukan untuk menarik daya tarik pengunjung. Pengangkatan budaya setempat ke dalam bangunan dapat dilakukan dengan cara menerapkan arsitektur vernakular. Sehingga fasad yang terbentuk mampu menjadi daya tarik masyarakat dan juga mampu sebagai agen upaya pelestarian budaya yang berkelanjutan. Selain menerapkan budaya lokalitas setempat, konsep fasad bangunan juga menerapkan pencahayaan alami dengan cara mempertimbangkan arah datangnya matahari.

B. Material

Material bangunan yang digunakan pada fasad bangunan perpustakaan ramah anak di Blora yakni perpaduan antara material bangunan konvensional dan bahan material tradisional. Bahan material bangunan konvensional berupa kaca, baja, besi hollow, cat, dan ACP (*aluminium composit panel*). Bahan material tradisional berupa batu bata, genteng, olahan kayu jati, bamboo, ijuk, dedaunan dan pemanfaatan barang bekas. Perpustakaan ramah anak di Blora sangat memperhatikan pencahayaan alami sebagai kenyamanan membaca buku anak, sehingga dalam hal ini pemakaian material kaca sangat dibutuhkan.

Bahan material kaca penasap atau disebut juga dengan *tinted float glass* digunakan pada kaca bagian luar bangunan. Kaca penasap atau *tinted float glass* memiliki karakteristik mampu menyerap panas dan mengurangi cahaya yang menyilaukan mata. Penggunaan kaca penasap juga dapat menjaga privasi bangunan karena kaca penasap memiliki sifat yang tidak terlalu tembus pandang.

3.7 Analisis Besaran Ruang

Perancangan perpustakaan ramah anak di Blora diperlukan analisa yang bertujuan untuk menentukan dan menetapkan besaran ruang pada bangunan. Menentukan besaran ruang maka perlu adanya persyaratan kuantitatif yang mencakup aktifitas, tata letak *furniture*, dan *flow*. Standart yang digunakan dalam menentukan besaran ruang yaitu antara lain *Neufert Architecture Data* (NAD), *Time Saver for Building* (TSS), dan asumsi pribadi (AS).

Tabel 3 Analisis Besaran Ruang Pengunjung

Pengguna Ruang	Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Flow	Sumber	Total (m ²)
Umum	Lobby	1,8 m ² /orang	80 orang	40%	TSS	201,6
	Resepsionis	1,2 m ² /orang	6 orang	20%	AS	8,64
	R. Informasi	1 m ² /orang		50%	AS	7,8
	Amphitheater	2 m ² /orang	30 orang		NAD	90
	R. Permainan Tradisional	1,8 m ² /orang	20 orang	50%	AS	54
	R. Penitipan barang	1,2 m ² /orang	200 orang	30%	AS	312
	R. Pantry	0,8 m ² /orang	5 orang		AS	5,2
	Mushola	1,2 m ² /orang	21 orang		AS	32,76
	R. Keanggotaan	1,2 m ² /orang	10 orang	20%	AS	14,4
	R. Baca Orang tua	1,2 m ² /orang	30 orang	30%	AS	46,8
	R. Laktasi	3 x 4 m ²	2 orang	15%	NAD	27,6
	Toilet	1,5 x 2 m ²	6 orang		NAD	20,7
	Toilet Difabel	2 x 2 m ²	2 orang		NAD	9,2
	Hall	1,8 m ²	100 orang	50%	TSS	270
Total						1100,7

Sumber: Analisis penulis, 2020

Tabel 4 Analisis Besaran Ruang Pengguna

Pengguna Ruang	Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Flow	Sumber	Total (m ²)
Anak Masa SMP	R. Komputer	2 m ² /orang	15 orang	30%	NAD	39
	R. Baca	1,2 m ² /orang	200 orang		NAD	312
	R. Olah Sampah	1,8 m ² /orang	50 orang	40%	AS	126
	R. Theater	2 m ² /orang	50 orang	60%	NAD	160
	R. ilmu sosial	1,2 m ² /orang	50 orang	30%	AS	78
	R. ilmu alam				AS	78
Anak Masa TK - Anak Masa SMP	R. Playground Taman Pintar	2 m ² /orang	200 orang	90%	AS	400
	R. Berkebun	1,8 m ² /orang	30 orang	80%	AS	97,2
	R. Cinta Alam		40 orang	70%	AS	122,4
	R. Rakit Lego		100 orang	30%	AS	234
Total						1646,6

Sumber: Analisis penulis, 2020

Tabel 5 Analisis Besaran Ruang Pengguna

Pengguna Ruang	Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Flow	Sumber	Total (m ²)
Anak Masa SMA	R. Lab Kimia	1,2 m ² /orang	30 Orang	30%	AS	46,8
	R. Lab Biologi				AS	46,8
	R. Lab Fisika				AS	46,8
	R. <i>Workshop</i>	2 m ² /orang	20 Orang	40%	AS	56
	R. Baca	1,2 m ² /orang	150 Orang	30%	AS	234
	R. Masuk Universitas		50 Orang	30%	AS	78
	R. Duta wisata	2 m ² /orang	25 Orang	40%	AS	70
	R. Studio Gambar	1,5 m ² /orang	15 Orang	30%	AS	29,25
	R. Studio Musik	2 m ² /orang	10 Orang	20%	AS	24
	Kantin	1,5 m ² /orang	80 Orang	40%	AS	168
	R. Bahasa Inggris	1,2 m ² /orang	10 Orang	30%	AS	15,6
	R. Bahasa arab				AS	15,6
Berkebutuhan Khusus	R. Baca Braille	8 m ² /ruang	10 Orang	60%	TSS	128
	R. Baca Tunawicara	3 m ² /ruang		40%	AS	42
	R. kreatif tunadaksa	10 m ² /ruang	20 Orang	60%	AS	320
	R. Belajar Anak Autisme	12 m ² /ruang	4 Orang	80%	AS	86,4
Total						1407,25

Sumber: Analisis penulis, 2020

Tabel 6 Analisis Besaran Ruang Pengguna

Pengguna Ruang	Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Flow	Sumber	Total (m ²)
Anak Masa TK - Anak Masa SD Kelas 4	R. Dongeng	1,2 m ² /orang	20 orang	30%	AS	31,2
	R. Boneka	2 m ² /orang			AS	52
	R. Olah origami	1,2 m ² /orang	30 orang		AS	46,8
	R. Aksara		20 orang		AS	31,2
	R. Hitung				AS	31,2
	R. Agama	1,3 m ² /orang	15 orang		AS	25,35
	R. Gambar dan lukis	1,5 m ² /orang	30 orang		AS	58,5
	R. Baca Anak		80 orang		NAD	156
	R. Baca Pelajaran	1,5 m ² /orang	200 orang		NAD	390
	R. Planetarium	2 m ² /orang	15 orang	40%	AS	42
	R. Mini Bioskop 3D	450 m ²	128 orang	20%	NAD	630
Anak Masa SD Kelas 5 - Anak Masa SD Kelas 6	R. Kerja Tugas	1,2 m ² /orang	30 orang	30%	AS	46,8
	R. Baca		80 orang		NAD	118,8
Total						1659.85

Sumber: Analisis penulis, 2020

Tabel 7 Analisis Besaran Ruang Parkiran

Pengguna Ruang	Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Flow	Sumber	Total (m ²)
Parkiran	Mobil	2,5 x 4 m/mobil	4	100%	NAD	100
	Motor	1 x 1,5 m/motor	150			195
	Sepeda	0,8 x 1,5 m/sepeda	30			36
Total						331
Pengguna Ruang	Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Flow	Sumber	Total (m ²)
Parkiran	Mobil	2,5 x 4 m/mobil	5	100%	NAD	50
	Motor	1 x 1,5 m/motor	50			75
Pengelola	Sepeda	0,8 x 1,5 m/sepeda	10			12
	Perpustakaan keliling	3 x 4 m/bus	2			24
Total						161

Sumber: Analisis penulis, 2020

Tabel 8 Analisis Besaran Ruang Pengelola

Pengguna Ruang	Kebutuhan Ruang	Standart	Kapasitas	Flow	Sumber	Total (m ²)
Pengelola	R. Informasi	10 m ² /ruang	12 orang	30%	AS	156
	R. Rapat	4 m ² /ruang	50 orang		NAD	260
	R. Resepsionis	5 m ² /ruang	2 orang		AS	13
	R. Staff Karyawan	8 m ² /ruang	50 orang		TSS	520
	R. Kepala Perpustakaan	25 m ² /ruang	1 orang		TSS	32,5
	R. Kepala Bagian	6 m ² /ruang	6 orang		TSS	46,8
	R. Sekretaris	9 m ² /ruang	10 orang		AS	117
	R. Keanggotaan	10 m ² /ruang	30 orang		AS	390
	R. Administrasi	35 m ² /ruang	3 orang		AS	136,5
	R. Staff Keamanan	7 m ² /ruang	10 orang		NAD	91
	R. CCTV	5 m ² /ruang	4 orang		NAD	26
	R. Penyimpanan Buku	10 m ² /ruang	6 orang	20%	TSS	72
	R. Label Buku	30 m ² /ruang	10 orang		AS	360
	R. Penyimpanan karya rekam	20 m ² /ruang	4 orang		AS	96
Service	Lift Barang	6 m ² /ruang	3 orang	10%	AS	11,8
	Lift Penumpang	9 m ² /ruang	7 orang		AS	69,3
	R. AHU	3 m ² /ruang	3 orang	20%	NAD	10,8
	R. SDP		2 orang		NAD	7,2
	Janitor		2 orang		NAD	7,2
	R. Genset	30 m ² /ruang	3 orang		TSS	108
	R. Ground tank dan Pompa	52 m ² /ruang	3 orang		TSS	187,2
	R. Fire Tank	12 m ² /ruang	2 orang		TSS	28,8

	R. Hidran	1.8 m ² /ruang	1 orang		AS	2,16
	R. Loading Dock	8 m ² /ruang	6 orang	40%	TSS	67,2
Total						2816,46

Sumber: Analisis penulis, 2020

1. Perhitungan KDB

a) Luas Lahan : 2.800 m²

b) KDB : 60%

c) Luas Lantai Dasar

: 60% x luas lahan

: 60% x 2800 m²

: 1680 m²

2. Perhitungan Luas Ruang Hijau

a) Luas Lahan : 2800 m²

b) Luas Zona Hijau : 40% x luas lahan

: 40% x 2800m²

: 1120 m²

3. Perhitungan Koefisien Lantai Bangunan (KLB)

Peraturan Daerah Kabupaten Blora No. 11 tahun 2018 menyatakan bahwa bangunan dengan fungsi sosial dan budaya antara lain bangunan gedung pelayanan pendidikan, bangunan gedung pelayanan kesehatan, bangunan gedung kebudayaan, bangunan gedung laboratorium, dan bangunan gedung pelayanan umum ditentukan dengan cara menghitung lokasi padat KDB 60% sampai dengan 75% atau lebih mempunyai ketinggian paling sedikit 2 lantai dan paling banyak 8 lantai / atau sesuai dengan pertimbangan Tim Ahli Bangunan Gedung (TABG).

$$\begin{aligned}
 \text{Perhitungan Jumlah Lantai} &: \frac{\text{Luas Seluruh Lantai}}{\text{Luas Lahan} \times \text{KDB}} \\
 &: \frac{9.131,36}{2800 \times 60\%} \\
 &: \frac{9.131,36}{1680} \\
 &: 5.4
 \end{aligned}$$

3.8 Konsep Interior

Penerapan konsep interior pada perancangan perpustakaan ramah anak di Blora difokuskan pada kenyamanan dan kesesuaian klasifikasi usia. Adapun cangkupan pembahasan interior ruangan sebagai berikut:

A. Material Lantai

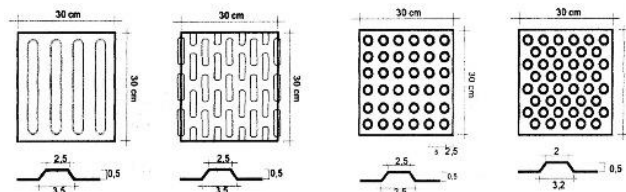
Material lantai pada perpustakaan ramah anak di Blora menyesuaikan kategori usia dan aktivitas ruangan. Usia anak TK – SD merupakan usia dengan aktivitas yang aktif dan energik sehingga resiko cedera akibat jatuh saat bermain sangat besar. Oleh sebab itu perlu adanya material lantai yang lunak sebagai upaya penanganan mengurangi cedera anak. Material lantai yang memiliki karakteristik lunak dapat kita jumpai pada material lantai karet.



Gambar 7 Lantai Karet

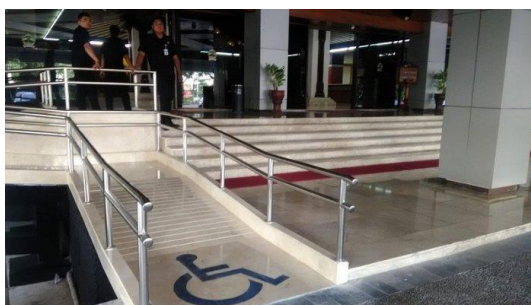
Sumber: <https://imagebali.net/detail-artikel/1220-fungsi-dan-kelebihan-lantai-karet.php>, 2020

Secara umum lantai karet dapat disebut juga dengan *Rubber Flooring*. Penggunaan lantai karet dapat digunakan secara permanen maupun secara bongkar pasang. Sedangkan anak usia SMP-SMA yang tidak memiliki aktivitas yang energik dapat menggunakan material lantai keramik dan ubin. Lantai bertekstur digunakan pada area luar bangunan sampai masuk ke seluruh ruangan sehingga memudahkan pengunjung disabilitas untuk mengakses seluruh area bangunan.



Gambar 8 Lantai Bertekstur

Sumber: <http://manajemenrumahsakit.net/2012/11/rs-bagi-penyandang-disabilitas-fisik-terbatas-akses-terbatas-3/>, 2020



Gambar 9 Jalur Khusus Disabilitas

Sumber: <https://wartakota.tribunnews.com/2019/05/12/penyiapan-akses-penyandang-disabilitas-di-gedung-perkantoran-jateng-diapresiasi> , 2020

B. Material Dinding

Penggunaan material dinding mengutamakan pada akustik ruang, kenyamanan visual, dan penghawaan suasana ruangan. Pemakaian cat warna yang disesuaikan dengan kategori usia anak sehingga ruangan dapat menciptakan suasana nyaman bagi psikologi anak. Anak usia dini memiliki imajinasi yang tinggi sehingga ruangan anak usia dini memiliki ciri khas yaitu dinding bergambar, cat warna cerah yang menyenangkan dan perabot yang digunakan sesuai dengan usia pengguna.



Gambar 10 Contoh Ruang Baca Bermain Anak

Sumber: <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/05/12/196/1689710/ada-ruang-kosong-di-rumah-jadikan-area-bermain-anak-saja-nih-inspirasinya>, 2020

Konsep interior juga mengusung pemakaian perabot ramah lingkungan salah satunya pada pemakaian barang yang tidak terpakai atau barang bekas. Pemakaian barang bekas dapat diaplikasikan pada perabot ruangan seperti meja, kursi, lemari, rak buku, dan pot tanaman. Pemanfaatan barang bekas dimaksudkan agar pengunjung perpustakaan ramah anak di Blora peduli tentang kondisi lingkungan sehingga secara tidak sadar pengunjung dapat menjadi agen peduli lingkungan.



Gambar 11 Contoh Perabot Barang Bekas

Sumber: <https://www.tokopedia.com/blog/diy-projects-8-inspirasi-perabotan-rumah-unik-dari-barang-bekas/>, 2020

3.9 Konsep Landscape

Landscape atau yang biasa disebut dengan lansekap merupakan komponen penting dalam suatu bangunan dan kawasan. Lansekap kawasan memberikan keindahan, kenyamanan, dan daya tarik tersendiri bagi pengguna. Pada dasarnya lansekap dibagi menjadi 2 komponen, yaitu:

A. *Hardscape*

Hardscape merupakan elemen keras yang bersifat permanen. *Hardscape* dapat terdiri dari jalur pejalan kaki, area parkir kendaraan, lampu jalan, dan *siting group*. *Hardscape* lantai perpustakaan ramah anak di Blora menggunakan *paving block* dan *grass block* sebagai salah satu cara penutup jalan dan perkerasan permukaan tanah. Penggunaan *paving block* menggunakan jenis *paving* bermotif dan difokuskan pada area parkir perpustakaan ramah anak di Blora. Sedangkan pada area *playground* menggunakan perpaduan material *grass block* dan *paving block* yang memiliki motif berbeda dengan area parkir.



Gambar 12 Contoh Paving Block Jalur Pejalan kaki

Sumber: <http://warbek-gressh.com/harga-paving-block-terbaru-2019/>, 2020



Gambar 13 Contoh Paving Block Taman

Sumber: <http://warbek-gressh.com/harga-paving-block-terbaru-2019/>, 2020



Gambar 14 Pemanfaatan Grass Block

Sumber: <https://tukang.co/artikel/grass-block/>, 2020

Pada kawasan bangunan juga menggunakan *Hardscape* lampu taman dan kursi taman. Lampu taman berfungsi sebagai estetika dan pencahayaan di malam hari. sedangkan kursi taman ditempatkan berdekatan dengan playground sehingga dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk mengawasi anaknya bermain.

B. *Softscape*

Softscape merupakan elemen yang berasal dari alam dan berfungsi sebagai pemecah angin, mengurangi kebisingan, resapan air, mengatasi polusi, dan sebagai pengahawaan alami. *Softscape* memiliki beberapa fungsi yang diantaranya sebagai berikut:

a) Vegetasi Pengarah

Memiliki karakteristik bentuk tinggi, lurus, tidak bercabang, penuntun jalan dan pengarah jalan. Contoh vegetasi pengarah yaitu pohon palem, pohon kelapa, pohon putri.



Gambar 15 Contoh Pohon Palem

Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/berkebun/benih-tanaman/1gi99a-jual-biji-benih-tanaman-palem-raja-roystonea>, 2020

b) Vegetasi Penghalang angin

Vegetasi penghalang angin memiliki fungsi sebagai penghalang laju angin yang terlalu kencang dan memiliki ciri berdaun lebat dan bertajuk. Contoh pohon penghalang angin yaitu pohon tanjung.



Gambar 16 Contoh Pohon Tanjung

Sumber: <https://rimbakita.com/pohon-tanjung/>, 2020

c) Vegetasi Peneduh

Vegetasi peneduh memiliki ciri yaitu daun yang lebat, tidak mudah rontok, sangat baik sebagai penghalang panas matahari, dan penghasil oksigen yang baik. Contoh vegetasi peneduh dapat kita jumpai pada pohon angkana, dan pohon tanjung.

d) Vegetasi Penyerap kebisingan

Vegetasi penyerap kebisingan memiliki daun yang rapat, dan memiliki daun yang kuat. Contoh vegetasi penyerap kebisingan dapat kita jumpai pada pohon tanjung, bunga sepatu dan rumput



Gambar 17 Contoh Rumput Penyerap Kebisingan

Sumber: <http://winduadi.blogspot.com/2014/01/tanaman-peredam-kebisingan.html>, 2020

e) Vegetasi Hias

Vegetasi hias memiliki daya tarik yang indah dan digunakan untuk mempercantik bangunan atau kawasan sekitar bangunan. Contoh vegetasi hias yaitu bunga melati, bunga mawar, bunga anggrek dan bunga puring.



Gambar 18 Contoh Bunga Mawar

Sumber: <https://www.gardener.id/jual/bibit-bunga-mawar-pink/>, 2020

f) Vegetasi Penutup Tanah

Vegetasi penutup tanah atau biasa disebut dengan *ground cover* digunakan sebagai penutup tanah dan memberikan kesan sejuk, hijau dan tahan terhadap cuaca. Contoh vegetasi penutup tanah yaitu rumput jepang.

4. PENUTUP

Perancangan perpustakaan ramah anak di Blora merupakan rekomendasi desain untuk mengatasi permasalahan kurangnya minat membaca buku pada anak-anak dan mengatasi pendidikan di Blora yang kian menurun. Kondisi karakteristik anak yang berbeda-beda pada periode TK – SMA menyebabkan perlu adanya rancangan desain yang mampu menampung kebutuhan anak. Perancangan perpustakaan ramah anak dengan pemenuhan fasilitas penunjang yang memadai sehingga dapat meningkatkan potensi kreatifitas, mutu pendidikan, minat dan bakat anak di Kota Blora. Perancangan perpustakaan ramah anak di Blora juga dapat sebagai

sarana edukasi masyarakat tentang besarnya potensi yang dimiliki oleh Kota Blora. Adanya kekhawatiran tentang krisis kesadaran budaya lokal yang kian dilupakan, perlu adanya upaya pencegahan melalui dunia arsitektur yaitu salah satunya pada perancangan perpustakaan ramah anak di Blora dengan konsep arsitektur vernakular. Arsitektur vernakular banyak dijumpai pada bentuk lokalitas rumah tinggal. Seni arsitektur vernakular tumbuh dan berkembang dari rakyat dan memiliki pandangan karakteristik yang kuat sesuai dengan sejarah dan tradisi budaya lokalitas. Perpustakaan ramah anak di Blora yang mengusung konsep arsitektur vernakular melibatkan anak-anak sebagai generasi muda untuk sadar dengan budaya lokalitas yang ada. Sehingga secara tidak langsung generasi muda memiliki nilai ekologis yang tanggap terhadap lingkungannya dan senantiasa mengacu pada potensi, kemampuan dan keterampilan setempat, pengetahuan praktis dan teknik tradisional.

Perpustakaan ramah anak di Blora juga dapat sebagai upaya pelestarian budaya bagi anak dengan cara pengenalan kembali permainan tradisional, sanggar tari, pelatihan alat musik tradisional, dan pengenalan lagu daerah.

Daftar Pustaka

Alfin, J. (n.d.). Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar . *Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam*, 194-196.

Blora, B. P. (2019). *Kabupaten Blora Dalam Angka 2019*. Blora: Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora.

Budiman, R. (2016, Januari 7). *Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta*. Retrieved from Grhatama Pustaka:
<http://dpad.jogjapro.go.id/album/site/view/id/42/t/grhatama-pustaka>

Hadis, F.A. (1996). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Guru Ditjen Dikti Depdikbud.

Havighurst, Robert, J. (1961). *Human Development and Education*. New York: Longmans Green and Co.

Helms, D. B & Turner, J.S. (1983). *Exploring Child Behavior*. New York: Holt Rinehartand Winston.

Hurlock, Elizabeth. B. (1978). *Child Development, Sixth Edition*. New York: Mc. Graw Hill, Inc.

Ira Mentayani, I. P. (2017). Menggali Makna Arsitektur Vernakular : Ranah, Unsur, dan Aspek-Aspek Vernakularitas. *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia*, 109-111.

Juwana, J. S. (2005). *Panduan Sistem Bangunan Tinggi* . Jakarta: Erlangga.

Kartono, Kartini. (1986). *Psikologi Anak*. Bandung.

Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 306/KPTS/1989

Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun . *Warna*, 18-19.

Muiz, A. (2019, Januari 13). *Bupati Heran Kualitas SD dan SMP Rendah*. Retrieved from SuaraMerdeka.com: <https://www.suaramerdeka.com/news/baca/159922/bupati-heran-kualitas-sd-dan-smp-rendah>

Neufert, E., 1990. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Neufert, E., 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Peraturan Daerah Kabupaten Blora No. 11 tahun 2018 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Blora No. 1 Tahun 2006 Tentang Bangunan Gedung

Priyoga, I. (n.d.). DESAIN BERKELANJUTAN (SUSTAINABLE DESIGN). *Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Pandanaran*, 5-8.

Sambas, R. (2009, Mei). *Pengertian, Peran, dan Fungsi Perpustakaan*. Retrieved from WARINTEK : <https://warintek08.wordpress.com/tes/>

Standart Nasional Indonesia Tentang Perpustakaan No. 7495 Tahun 2009

Syaodih, E. (2006). Psikologi Perkembangan Anak . 1-2.

Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan

Washannisa, S. A. (2019). *Klaten Digital Library dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta .

Media Online :

<http://dpad.jogjaprovo.go.id/album/grhatama-pustaka-42?photo=169>

<https://gudeg.net/direktori/7478/grahatama-pustaka-yogyakarta.html>

https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Blora#Geografi

https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_kecamatan_dan_kelurahan_di_Kabupaten_Blora

<https://silabus.org/perkembangan-psikologi/>

http://samrofarnita2.blogspot.com/2016/11/karakteristik-anak-usia-remaja-smmpsma_26.html