Vol 8 No 2, Juli 2025; halaman 311-318
E-ISSN : 2621 – 2609
https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index
SENTHONG
JURNAL ILMIAH MAHASISWA ARSITEKTUR

KONTRIBUSI PRINSIP *RESPONSIVE ENVIRONMENT* PADA PEMBENTUKAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI RUANG PUBLIK

Muhammad Rivaldi, Bambang Triratma, Yosafat Winarto
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
rivaldimuhammad11@student.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi prinsip responsive environment *pada perpustakaan sebagai ruang publik terhadap minat baca masyarakat umum. Suatu ruang publik haruslah menampilkan hubungan penting antara kehidupan sosial dengan tata lingkungan sekitarnya. Aspek tersebut kerap tidak diperhatikan dalam perancangan ruang publik, termasuk pada perpustakaan. Padahal, dengan merancang perpustakaan yang sesuai dengan kaidah-kaidah ruang publik yang baik, suatu perpustakaan bisa berpotensi untuk mengundang lebih banyak pengunjung dari kalangan masyarakat umum. Terdapat tujuh elemen pada prinsip lingkungan responsif, yaitu:* 1) permeability, 2) variety, 3) legibility, 4) robustness, 5) richness, 6) visual appropiate, dan 7) personalization. *Pada prosesnya, tujuh elemen tersebut menjadi acuan dalam pembentukan perpustakaan sebagai ruang publik yang nantinya akan menghasilkan pengolahan tapak, penataan ruang dan massa, bentuk dan tampilan bangunan, struktur konstruksi dan material bangunan, serta sistem utilitas yang sesuai dengan kriteria ruang publik yang responsif.*

Kata kunci*: Perpustakaan, ruang publik,* responsive environment

1. PENDAHULUAN

Pemerintah Kota Surakarta (selanjutnya disebut Solo) mewacanakan Kota Solo menjadi kota literasi. Hal ini bukan tanpa dasar, Kota Solo sendiri memiliki rekam sejarah mengenai karya tulis klasik dari era Keraton Kasunanan dan Pura Mangkunegaraan. Kota Solo juga menjadi kota lahirnya majalah dan surat kabar pertama di Indonesia. Dalam upaya mewujudkan hal tersebut, Solo masih perlu memperbaiki dan mewadahi fasilitas serta minat masyarakat terkait literasi. (Surakarta.go.id, 2022).

Saat ini, tren peningkatan minat baca di Solo sudah mulai terlihat. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Solo (Dispersip) telah melakukan survey minat baca di 5 kecamatan di Solo. Hasil survey menunjukkan angka minat baca di Solo mencapai 79,37% yang merupakan kategori yang cukup tinggi. Data pengunjung perpustakaan daerah Kota Solo juga menunjukkan kenaikan pengunjung setiap tahunnya (terjadi penurunan akibat pandemi tahun 2020, namun grafiknya kembali naik pasca pandemi).

Perpustakaan menjadi salah satu komponen utama dalam dunia literasi. Perpustakaan merupakan penyedia akses informasi secara bebas dan terbuka bagi seluruh lapisan masyarakat. Setiap anggota masyarakat memiliki hak untuk datang ke perpustakaan dan memanfaatkan informasi serta fasilitas yang tersedia. Sebagai sebuah ruang fisik, gedung perpustakaan adalah sebuah tempat di mana orang-orang bisa berkumpul untuk mengadakan kegiatan-kegiatan seperti membaca, diskusi, bedah buku, seminar, dan lain sebagainya.

Di Solo sendiri, tren membaca sudah semakin bervariasi dan mulai menunjukkan kecenderungannya sebagai kegiatan yang bersifat publik. Bisa dilihat dari hadirnya berbagai festival literasi serta tumbuhnya komunitas-komunitas yang ikut meramaikannya. Hal ini juga sejalan dengan program-program yang dilaksanakan oleh Dispersip seperti parade mobil pustaka, program pojok baca, dsb.

Menilik konsep perpustakaan yang terbuka bagi umum sudah selayaknya perpustakaan menjadi sebuah ruang publik. Ruang Publik merupakan ruang yang dimiliki oleh publik dan dapat diakses serta dimanfaatkan oleh seluruh masyarakat secara bebas. Dalam bukunya yang berjudul *"Responsive Environment: A Manual for Designers",* Ian Bentley mengatakan bahwa suatu ruang publik haruslah menampilkan hubungan penting antara kehidupan sosial dengan tata lingkungan sekitarnya. Prinsip *Responsive Environment* berangkat dari keprihatinan terhadap proses-proses yang seringkali kurang manusiawi dan memaksakan idealisme perancangnya. Padahal sejatinya, bentuk dan ruang yang benar adalah hasil dari sebuah proses berkehidupan sosial. Perancang harus mampu mengamati, menghubungkan, dan memadukan antara ide desain yang baik dengan pola yang terbentuk dari sebuah proses pada lingkungan dengan sendirinya.

Hingga saat ini, Perpustakaan Daerah Kota Surakarta adalah satu-satunya perpustakaan umum resmi yang ada di Kota Solo. Secara umum masih minim dari segi arsitektural karena gedung sejak awal tidak pernah dirancang khusus sebagai perpustakaan, melainkan alih fungsi dari gedung kantor. Saat ini gedung menjadi satu dengan kantor dinas kearsipan kota Surakarta. Akibatnya kegiatan yang berkaitan dengan perpustakaan tidak bisa terwadahi dengan baik. Terlebih, gedung perpustakaan juga tidak menunjukkan perpustakaan sebagai ruang publik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam proyek perpustakaan umum sebagai ruang publik ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana metode ini memiliki empat tahapan. Tahapan ini terdiri dari identifikasi permasalahan, pengumpulan data, analisis data, dan perumusan konsep (Cresswell, 2009).

Tahapan pertama adalah identifikasi permasalahan. Isu yang diangkat dalam penelitian ini adalah meningkatnya angka minat baca di Kota Solo serta pentingnya mengembalikan fungsi perpustakaan sebagai ruang publik. Dengan memandang perpustakaan sebagai ruang publik, perpustakaan diharapkan mampu menarik minat baca masyarakat umum. Dalam fungsinya sebagai ruang publik, prinsip *Responsive Environment* yang dikemukakan oleh Ian Bentley menjadi acuan untuk menghasilkan desain yang merespon hubungan antara kehidupan sosial dengan tata lingkungan sekitarnya.

Tahapan kedua adalah pengumpulan data yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi untuk mengetahui dan mengumpulkan data pada lokasi tapak. Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur, studi preseden, serta data-data terkait regulasi dan dokumen pemerintahan yang berhubungan dengan objek agrowisata.

Tahapan ketiga adalah analisis data. Data yang didapatkan dari hasil pengumpulan data diolah melalui proses analisis desain berdasarkan kriteria desain yang berlandaskan pada prinsip arsitektur organik, yang meliputi analisis peruangan, analisis tapak, analisis bentuk dan tampilan, analisis struktur dan konstruksi, serta analisis utilitas.

Tahapan keempat adalah perumusan konsep. Perumusan konsep berisi konsep desain sebagai jawaban dari pemecahan permasalahan desain yang telah memenuhi kriteria desain pada

proses analisis desain. Perumusan konsep terdiri dari konsep peruangan, konsep tapak, konsep bentuk dan tampilan, konsep struktur dan konstruksi, dan konsep utilitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

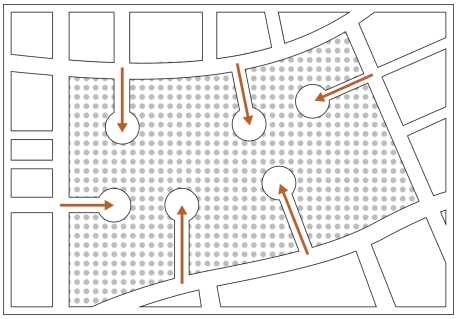
Perpustakaan sebagai ruang publik di Kota Solo merupakan upaya untuk mewadahi tumbuhnya literasi di Kota Solo serta mendorong angka minat baca masyarakat umum. Melihat fenomena dan kebiasaan yang ada, peran perpustakaan sebagai ruang publik harus lebih diperhatikan. Dalam fungsinya sebagai ruang publik, prinsip *Responsive Environment* yang dikemukakan oleh Ian Bentley bisa menjadi pendekatan untuk menghasilkan desain perpustakaan sebagai ruang publik yang baik. Arsitektur responsif merupakan perwujudan suatu rancangan yang menampilkan hubungan penting antara kehidupan sosial dengan tata lingkungan sekitarnya.

Ian Bentley mengatakan banyak perancang yang seakan-akan dapat mengatur kehidupan masyarakat sesuai idealisme bentuk dan ruang yang mereka ciptakan. Padahal, sejatinya bentuk dan ruang yang benar adalah hasil dari sebuah proses berkehidupan sosial. Jika ditarik pada konteks literasi, perpustakaan yang dirancang dengan prinsip ruang publik yang responsif mampu menarik lebih banyak pengunjung dan perlahan mengubah paradigma masyarakat tentang perpustakaan yang selama ini sering diasumsikan hanya sekadar tempat kumpulan buku-buku. Pada akhirnya, peningkatan pengunjung akan sejalan dengan peningkatan minat baca masyarakat.

Terdapat tujuh variabel dalam proses membentuk lingkungan yang responsif, yaitu: 1) *permeability, 2) variety, 3) legibility, 4) robustness, 5) visual appropriate, 6) richness* dan *7) personalization).* Berikut adalah penjelasan rinci mengenai tujuh variabel tersebut serta aplikasinya dalam kaitannya dengan perpustakaan sebagai ruang publik.

3.1. *Permeability*

Permeability mempengaruhi ke mana pengguna dapat pergi dan ke mana mereka tidak dapat pergi. Aspek ini memutuskan berapa banyak sirkulasi yang harus ada, bagaimana mereka bisa saling terhubung, kemana mereka harus pergi, serta bagaimana menetapkan batas-batas kasar serta blok-blok yang dapat dikembangkan dalam lokasi secara keseluruhan. Pada tahap ini dilakukan desain sirkulasi secara keseluruhan. Aksesibilitas bisa mempengaruhi pandangan terhadap suatu lingkungan. Akses yang memberi kesan inklusif bisa berpotensi mengundang pengunjung perpustakaan lebih banyak.

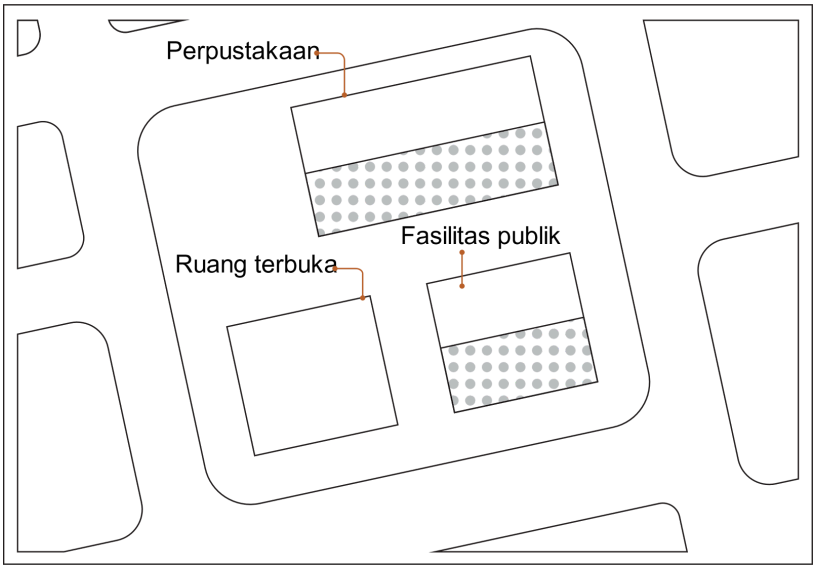


Gambar 1

Aspek *permeability* menjadi kriteria dalam olah sirkulasi.

3.2. *Variety*

Variety mempengaruhi berbagai kegunaan yang tersedia bagi pengguna. Untuk memaksimalkan variasi fungsi dalam suatu lokasi, pertama, seorang perancang harus mengetahui fungsi apa saja yang dibutuhkan dalam lokasi tersebut. Kemudian memetakan bagaimana sebuah bangunan dapat mengakomodasi fungsi-fungsi tersebut. Pada tahap ini dilakukan pemetaan kegunaan lahan pada tapak.

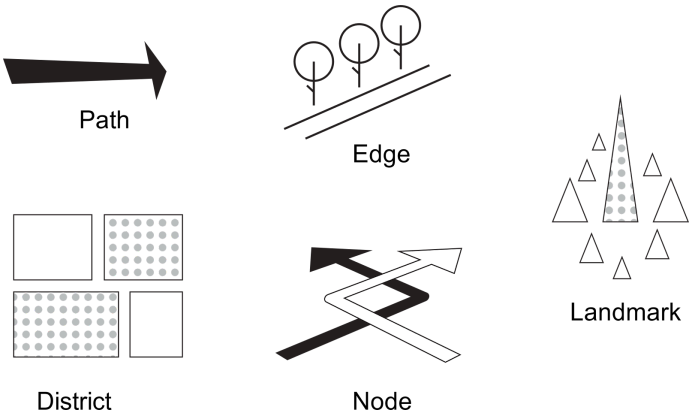


Gambar 2

Aspek *variety* menjadi kriteria dalam menentukan variasi fungsi dalam tapak.

3.3. *Legibility*

Legibility mempengaruhi seberapa mudah pengguna dapat memahami fasilitas apa yang ditawarkan. Untuk mempermudah memahami tata letak, salah satu cara yang dapat digunakan yaitu degan memakai teori 5 elemen tata kota karya Kevin Lynch. Lima elemen tersebut yaitu *path* atau dapat disebut juga sirkulasi, *edge* yang artinya batas-batas wilayah seperti sungai, pohon dll, *district* yaitu blok-blok wilayah yang memiliki kesamaan fungsi, *node* yang berarti simpul bertemunya beberapa kegiatan/aktivitas, dan *landmark* yang dapat diartikan penanda dalam suatu kawasan. Pada tahap ini dilakukan desain massa bangunan dan ruang publik.

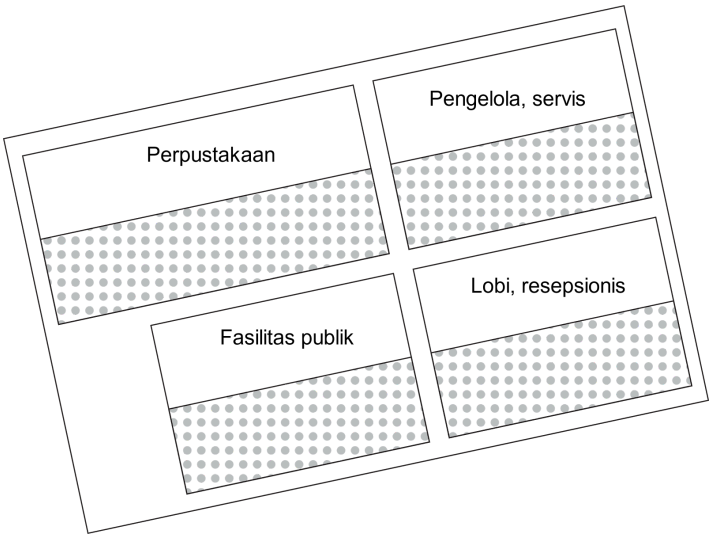


Gambar 3

Aspek *legibility* menjadi kriteria dalam mempengaruhi kemudahan pengguna untuk dapat memahami fasilitas yang ditawarkan.

3.4. *Robustness*

Robustness mempengaruhi tingkat di mana pengguna dapat menggunakan tempat tertentu untuk tujuan yang berbeda. Tujuan dari proses ini yaitu untuk merancang organisasi ruang spasial dan konstruksi yang cocok untuk mengakomodasi aktivitas-aktivitas yang mungkin akan terjadi pada masa yang akan datang, baik dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang. Pada tahap ini dilakukan desain susunan ruang dan konstruksi pada bangunan dan ruang terbuka. Hasil dari tahap ini adalah penyusunan layanan perpustakaan dan fasilitas publik dengan batasan yang tertata agar kedua fungsi bisa saling berkolaborasi.

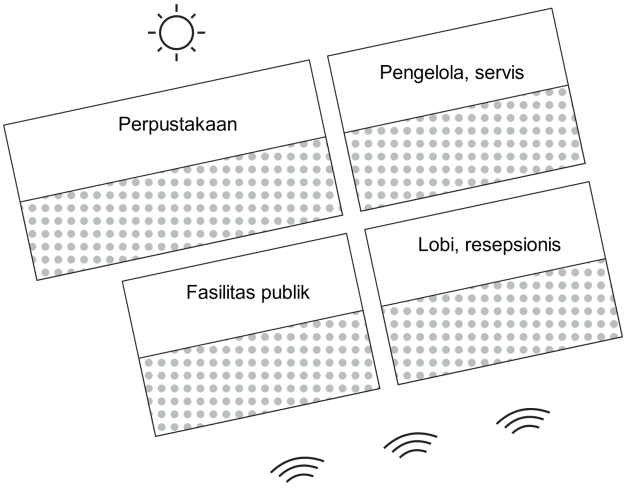


Gambar 4

Aspek *robustness* menjadi kriteria dalam olah ruang agar menghasilkan batas-batas yang jelas antara layanan pustaka dengan layanan publik.

3.5. *Richness*

Richness mempengaruhi pengalaman sensori pengguna. Seorang perancang harus membuat keputusan lain untuk mencapai peningkatan variasi pengalaman sensoris agar membuat pengguna merasa nyaman. Pada tahap ini dilakukan desain terhadap detail aspek sensoris. Hasil dari tahap ini adalah objek yang merespon terhadap kondisi fisik sekitar seperti aspek klimatologi untuk menghasilkan ruang-ruang yang nyaman sesuai fungsinya.

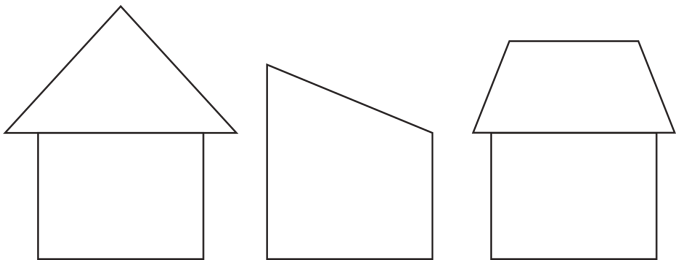


Gambar 5

Aspek *richness* menjadi kriteria dalam olah ruang agar menghasilkan pengalaman sensoris yang baik untuk pengguna.

3.6. *Visual Appropiate*

Visual Appropiate mempengaruhi bagaimana detail tampilan visual bangunan dapat membuat pengguna menyadari respon apa yang harus dilakukan. Perancang membutuhkan indikator yang menunjukkan keterkaitan bangunan yang diamati/didesain dengan konteksnya; baik hubungan yang menguatkan dengan mengikuti kondisi yang ada (mirip/similar), maupun hubungan yang mudah terlihat dari kondisi elemen kawasan yang ada (contrast). Pada tahap ini dilakukan desain terhadap detail tampilan visual bangunan. Hasil dari tahap ini adalah tampilan visual bangunan yang bisa dengan mudah diidentifikasi oleh pengguna.

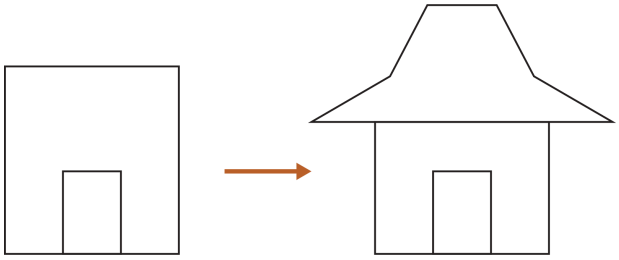


Gambar 5

Aspek *visual appropiate* menjadi kriteria dalam olah ruang agar menghasilkan tampilan yang tidak hanya menarik, tapi juga mampu mempengaruhi respon pengguna.

3.7. *Personalization*

Personalization mempengaruhi sejauh mana pengguna dapat menempatkan jejak personal pada suatu tempat. Sangat penting bagi pengguna untuk mempersonalisasi lingkungan yang ada. Pada tahap ini membuat desain yang dapat mendorong pengguna untuk meninggalkan jejak pada lingkungan. Hasil dari tahap ini adalah desain bangunan yang bisa memberikan kedekatan antara objek dengan lingkungannya.



Gambar 6 Aspek *personalization* menjadi kriteria dalam memberikan kedekatan antara objek dengan penggunanya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perpustakaan merupakan salah satu komponen utama dalam literasi. Menilik konsepnya yang terbuka bagi seluruh masyarakat, sudah selayaknya perpustakaan menjadi sebuah ruang publik. Untuk menjadikannya ruang publik, dibutuhkan pendekatan yang sesuai. Prinsip *Responsive Environment* yang dikemukakan oleh Ian Bentley menjadi acuan untuk menghasilkan desain ruang publik yang baik. Arsitektur responsif merupakan perwujudan suatu rancangan yang menampilkan hubungan penting antara kehidupan sosial dengan tata lingkungan sekitarnya. Perpustakaan yang dirancang dengan prinsip ruang publik yang responsif mampu menarik lebih banyak pengunjung dan perlahan mengubah paradigma masyarakat tentang perpustakaan yang selama ini sering diasumsikan hanya sekadar tempat kumpulan buku-buku.

Terdapat tujuh variabel dalam mencapai lingkungan yang responsif, yaitu: 1) *permeability* berkaitan dengan olah sirkulasi, 2) *variety* berkaitan dengan variasi fungsi dalam suatu lingkungan, 3) *legibility* berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam mengidentifikasi fasilitas yang ditawarkan, 4) *robustness* berkaitan dengan organisasi ruang dan susunan ruang, 5) *richness* berkaitan dengan pengalaman sensoris pengguna, 6) *visual appropiatness* berkaitan dengan tampilan visual bangunan, dan 7) *personalization* berkaitan dengan hubungan personal pengguna dengan lingkungan.

REFERENSI

Bently, Ian. (1985). “Responsive Environments”: A Manual for Designer, The Architecural Press.

LondonSoeratman, D., (2000). *Kehidupan Dunia Keraton Surakarta 1830-1939*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia.

Primasasti, A. (2022, 17 Mei). Solo Giatkan Gemar Membaca untuk Jadi Kota Literasi. Diakses pada Oktober 2023, darihttps://surakarta.go.id/?p=24531

Sulistyo-Basuki.(1991). Pengantar Ilmu Perpustakaan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.

Sumardji, P.(1993). Perpustakaan Organisasi dan Tata Kerjanya. Yogyakarta: Kanisius.