

SINERGITAS DESAIN PERPUSTAKAAN UMUM DAN TAMAN PINTAR DI SURAKARTA

Astri Dezza Priyanti, Suparno, Sumaryoto

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

co.astrido@gmail.com

Abstrak

Perpustakaan Umum merupakan suatu wadah yang berfungsi secara edukatif, informatif, kultural, dan rekreatif yang berisi sumber teoritik. Perpustakaan disinergikan dengan bangunan taman pintar agar menjadi suatu bangunan yang aktif, ekspresif, menyenangkan, dan nyaman. Sinergitas pada perencanaan perpustakaan umum dan taman pintar meliputi aktivitas pengguna dan fungsi peruangan. Aspek terkait desain perpustakaan umum dan taman pintar berupa fungsi pola tata ruang dan psikologi pengguna. Kedua aspek mempengaruhi aktivitas di dalam ruang dan dampak suasana ruang terhadap pengguna yang dapat memberi cara pandang berbeda untuk bangunan perpustakaan dalam kehidupan modern. Penelitian didasarkan studi sinergitas fungsi dan aspek psikologi pengguna. Dari beberapa sumber disusun kemudian disintesis dan dianalisis. Hasil dari sintesis dan analisis berupa rancang bangun perpustakaan umum dan taman pintar yang diaplikasikan melalui pemilihan lokasi, pengolahan site, bentuk dan tatanan massa, tampilan bangunan, material, dan aspek lain yang mendukung optimalisasi fungsi kedua bangunan menjadi satu kesatuan.

Kata kunci: sinergitas desain, perpustakaan umum, taman pintar, surakarta

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman, arus globalisasi semakin pesat dan teknologi yang kian hari kian meningkat membuat budaya baca pada masa lalu kini tergeser dengan hal-hal lain yang lebih menarik dan menghibur. Seperti budaya bermain *game*, *streaming video*, bahkan *chatting* dapat menghambat kegiatan pokok sehari-hari. Kepala Biro Komunikasi Layanan Masyarakat (BKLM) Kemendikbud Asianto Sinambela menegaskan, minat baca literasi masyarakat Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain. Dari 61 negara, Indonesia menempati peringkat 60 (Michael, 2016).

Permasalahan di Kota Surakarta pada tingkat minat baca masyarakat masih tergolong rendah. Persentase pengunjung perpustakaan menurut umur dengan jumlah pengunjung di Kota Surakarta hanya 4% pada tahun 2016 lalu dari keseluruhan total jumlah warga di Kota Surakarta. Berdasarkan kelompok umur persentase tersebut dinilai masih jauh dengan persentase minat baca di Bali yaitu mencapai 75,62%, DIY 74,67%, dan Gorontalo 68,41%. Hal tersebut dipicu oleh kondisi perpustakaan umum yang kurang memenuhi kebutuhan pengunjung, sebagian pengunjung seringkali merasa bosan, jenuh dan tidak ingin berlama-lama di dalam perpustakaan. Taman pintar dipilih sebagai solusi masalah yang terjadi di perpustakaan bertujuan untuk menghidupkan suasana perpustakaan yang kaku dan terkesan membosankan, di mana terdapat ruang gerak sebagai suatu wadah pengembangan motorik pengunjung.

Menurut (Sutarno, 2006) "gedung perpustakaan harus memperhatikan dan memperhitungkan semua aspek, baik konstruksi, bentuk, kekuatan, lokasi, daya tampung koleksi dan perlengkapan yang akan dipergunakan, lingkungan, keamanan, keindahan, dan kenyamanan, kemudahan akses, maupun pengunjung atau masyarakat pemakai, serta kemungkinan pengembangan pada waktu yang akan datang". Adapun taman pintar adalah wahana ilmu pengetahuan yang dibangun dengan konsep pengembangan kawasan yang terencana, terintegrasi, dan berbasis teknologi dalam rangka

memberikan ruangan berekspresi dan memfasilitasi tumbuh kembang anak-anak dalam suasana pendidikan yang menyenangkan (Sarwono, 1995).

Berdasarkan tinjauan teori yang telah dijabarkan di atas, dapat ditarik hubungan antara aspek yang harus ada dalam perpustakaan umum dengan taman pintar yang akan menjadi satu kepaduan. Aspek-aspek perpustakaan umum dan taman pintar adalah sebagai berikut; pertama aspek lokasi berupa lingkungan yang mendukung untuk sarana pendidikan dan sarana rekreasi. Kedua, sinergi bentuk yang mempengaruhi kualitas cahaya yang masuk ke dalam bangunan yang dapat mempengaruhi aktivitas dalam ruangan, mempengaruhi kualitas udara dalam bangunan, mempengaruhi sudut pandang pengunjung, mempengaruhi sudut pandang pengunjung di luar site, mempengaruhi besar kecil arah pandang sebagai *view* di dalam bangunan, berpengaruh pada sirkulasi dan kemudahan akses, kenyamanan yang meninjau pada unsur-unsur fungsi dari ruang dalam dan ruang luar pada desain perpustakaan umum dan taman pintar. Ketiga, konsep desain yang aksesibel untuk semua kalangan, pengadaan akses khusus untuk kaum difabel.

Berdasarkan aspek-aspek di atas diharapkan perpustakaan umum dan taman pintar yang dirancang dapat memenuhi kriteria desain dan meningkatkan mutu atau kualitas Kota Surakarta di bidang pendidikan, pariwisata, dan ekonomi.

METODE PENELITIAN

Data beberapa ahli dalam psikologi, sinergitas perpustakaan umum dan taman pintar adalah hubungan antara perilaku pengguna, persepsi pengguna terhadap ekspresi yang ditampilkan oleh lingkungan binaan. Perpustakaan merupakan kumpulan bahan-bahan tertulis atau tercetak (Britannica, 1960) sedangkan taman pintar merupakan pengembangan kawasan yang terencana, terintegrasi, dan berbasis teknologi dalam rangka memberikan ruang berekspresi (Ratminto, 2013)

Dalam hubungan dengan lingkungan fisik, di dalam (Sarwono, 1995) dalam buku yang berjudul "Psikologi Lingkungan" Wrightsman & Deaux membedakan dua bentuk kualitas lingkungan yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia, yakni: 1) *ambient condition*: kualitas fisik yang melingkupi kebisingan, pencahayaan, kualitas udara, temperatur dan kelembaban; 2) *architectural features*: setting yang bersifat permanen, seperti layout tiap lantai pada bangunan, desain ruangan, perlakuan ruang, konfigurasi dinding, atap, pengaturan perabot, dan lain-lain. Maka desain sinergis antara perpustakaan umum dan taman pintar adalah dengan mempertimbangkan gejala-gejala persepsi, kualitas lingkungan yang dapat menimbulkan perilaku dan macam-macam aspek seperti; aspek pertama adalah fungsi bangunan dalam memadukan dua jenis bangunan menjadi satu kesatuan yang saling bersinergi, mengelola fungsi-fungsi yang saling terkait seperti fungsi edukatif, fungsi informatif, fungsi kultural, dan fungsi rekreasi (Yusuf, 1996). Aspek kedua adalah tampilan bangunan. Tampilan bangunan disesuaikan dengan aspek lingkungan, dan psikologi pengunjung, serta aspek elemen estetika yang digunakan sebagai daya tarik. Aspek ketiga adalah bentuk dan orientasi ruang, yaitu merupakan gabungan antara dua fungsi jenis bangunan diterangkan ke dalam posisi peletakkan ruang-ruang, dan hubungan antar ruang.

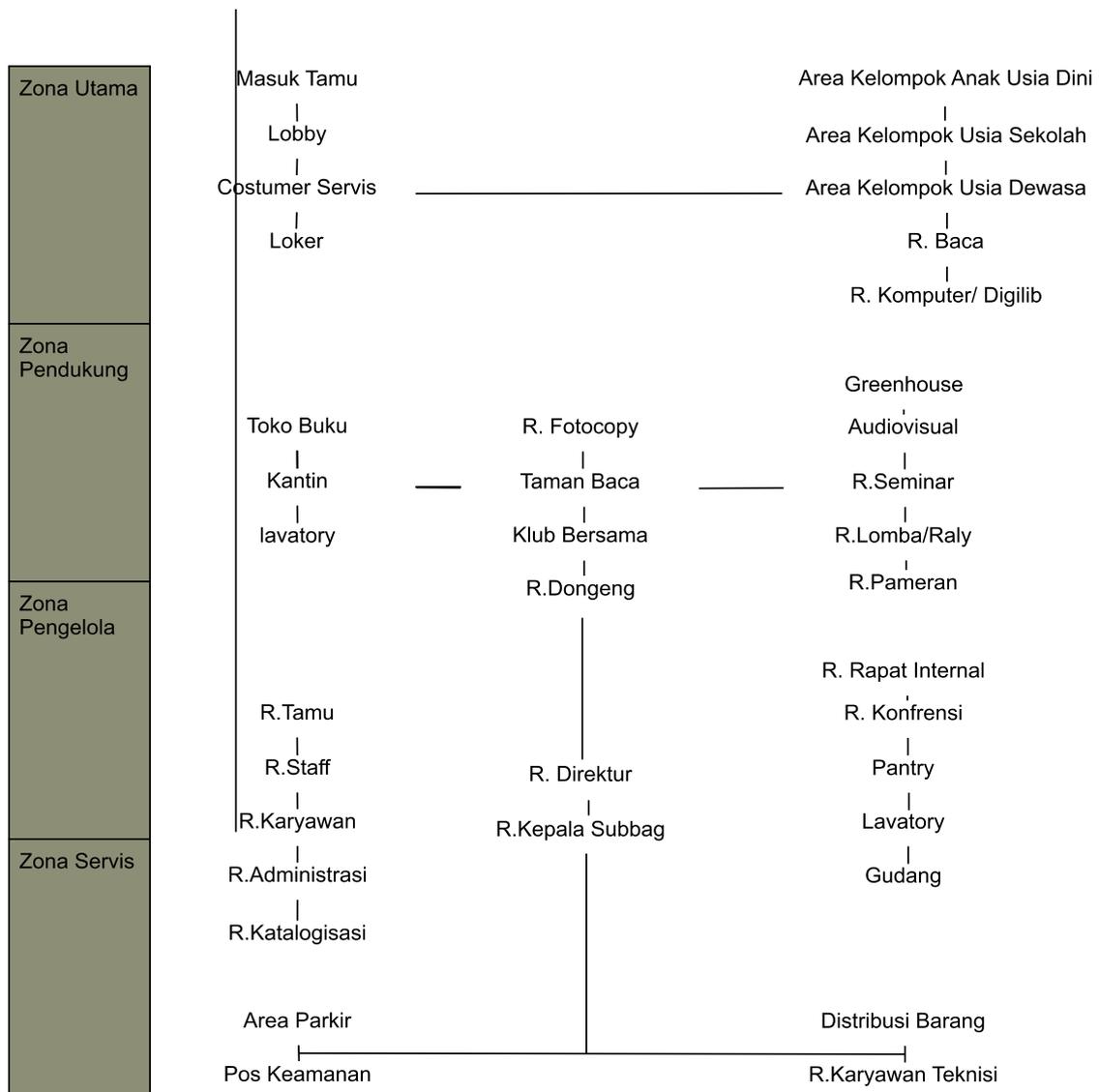
Metode penelitian dimulai dengan tahapan-tahapan eksplorasi ide awal, melihat isu di lapangan, menentukan permasalahan, eksplorasi, pengelolaan data dengan cara survei lokasi dan studi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

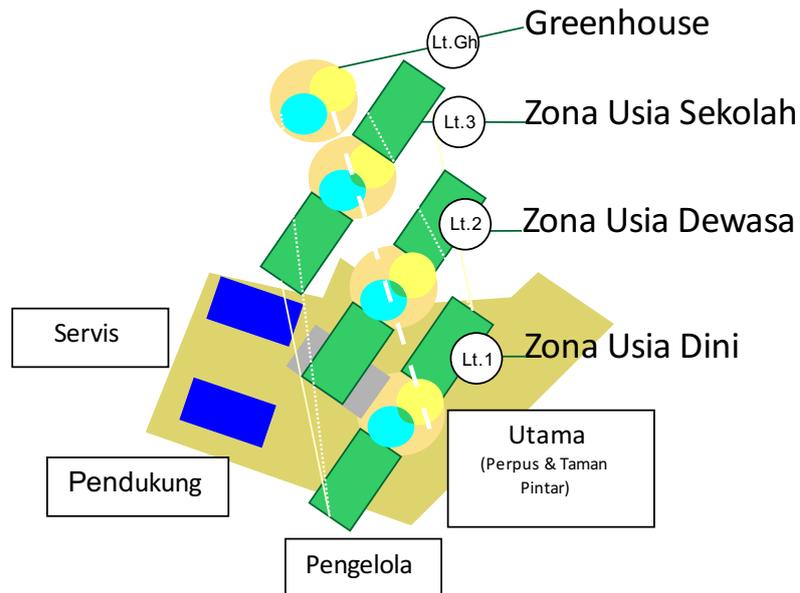
Perpustakaan umum merupakan suatu wadah yang berisi sumber informasi berupa himpunan koleksi buku, bahan cetakan serta rekaman lain untuk kepentingan masyarakat umum. Sebagai lembaga yang diadakan dari masyarakat untuk masyarakat. Setiap warga dapat mempergunakan tanpa dibedakan usia, pekerjaan, kedudukan, kebudayaan, kondisi fisik, dan agama. Adapun taman pintar merupakan objek wisata pendidikan berupa wahana ilmu pengetahuan yang dibangun dengan

konsep pengembangan kawasan yang terencana, terintegrasi dan berbasis teknologi dalam rangka memberikan ruang berekspresi dan memfasilitasi tumbuh kembang anak-anak dalam suasana pendidikan yang menyenangkan (Ratminto, 2013). Sama dengan perpustakaan umum, taman pintar karena berfungsi sebagai sarana rekreatif maka terbuka untuk semua orang.

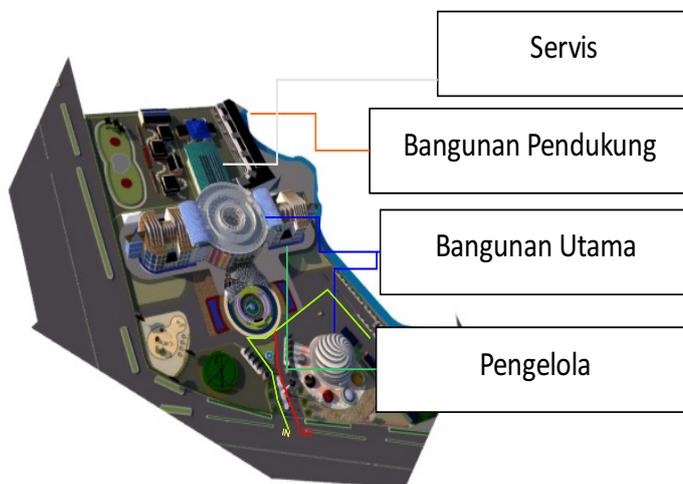
Unsur perencanaan desain perpustakaan umum dan taman pintar yang pertama adalah pengguna dan kebutuhan pengguna. Pertimbangan pengguna dan aktivitas pengguna pada bangunan terdapat pada pembagian kegiatan pengguna. Untuk pengguna utama, yaitu tamu menggunakan zona utama pada bangunan dalam site, untuk pengguna kedua yaitu pengelola menggunakan bangunan utama, dan pendukung. Untuk pengguna ketiga, yaitu karyawan teknis dan petugas keamanan menggunakan bagian bangunan pada zona servis dan zona penerima di dalam site. Keterangan pembagian zona ruang berdasarkan kelompok kegiatan pengguna (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Diagram Zoning Ruang



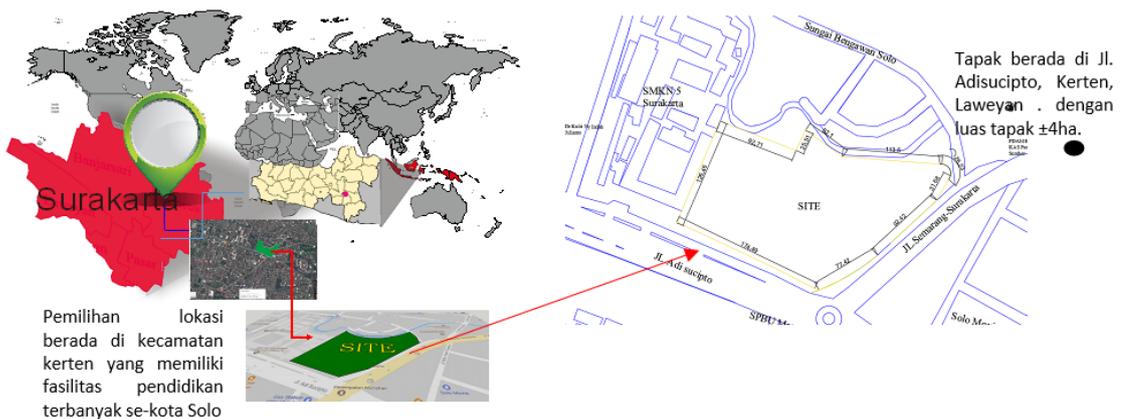
Gambar 2. Zoning vertikal pada site



Bangunan pendukung, diletakkan pada ujung barat untuk memposisikan bangunan utama sebagai pusat.

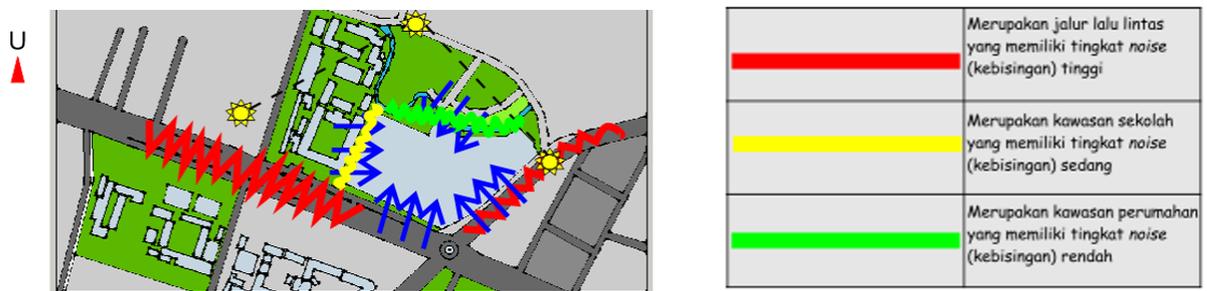
Gambar 3. Zoning Horizontal pada site

Unsur kedua adalah pemilihan lokasi dan site. Lokasi perpustakaan umum dan taman pintar yang direncanakan, terletak di Kota Surakarta. Lokasi tapak berdekatan dengan pusat pendidikan sehingga mudah dalam pencapaian ke dalam kawasan. Kemudian Letak site kawasan perpustakaan umum dan taman pintar terletak di *hook* dan dekat dengan persimpangan jalur lalu lintas antar kota, memungkinkan kepadatan akses masuk dan keluar site, tingkat kemacetan dan tingkat kebisingan sangat tinggi. Maka jalur lambat pada sisi *main entrance* dan *side entrance* difungsikan untuk mengarahkan pengunjung yang akan masuk ke dalam site atau sekadar ingin menikmati *view* di dalam site, dan menghindari kemacetan pada jalur lalu lintas utama. Lokasi dan site kawasan (lihat Gambar 4).



Gambar 4. Peta Lokasi Tapak

Kebisingan dari luar site mempengaruhi zonasi tata letak massa bangunan, untuk menghindari pengaruh langsung kebisingan di luar site maka bangunan utama perpustakaan umum dan taman pintar diletakkan pada pusat site yang terdapat plaza dan bangunan pendukung di depan sebagai zona penerima, kemudian di belakang bangunan utama terdapat bangunan pendukung yang mendukung fungsi dari bangunan utama. Pembagian zona dan tata letak massa berdasarkan kebisingan di luar site (lihat Gambar 5,6).



Gambar 5. Analisis Respon site terhadap lingkungan

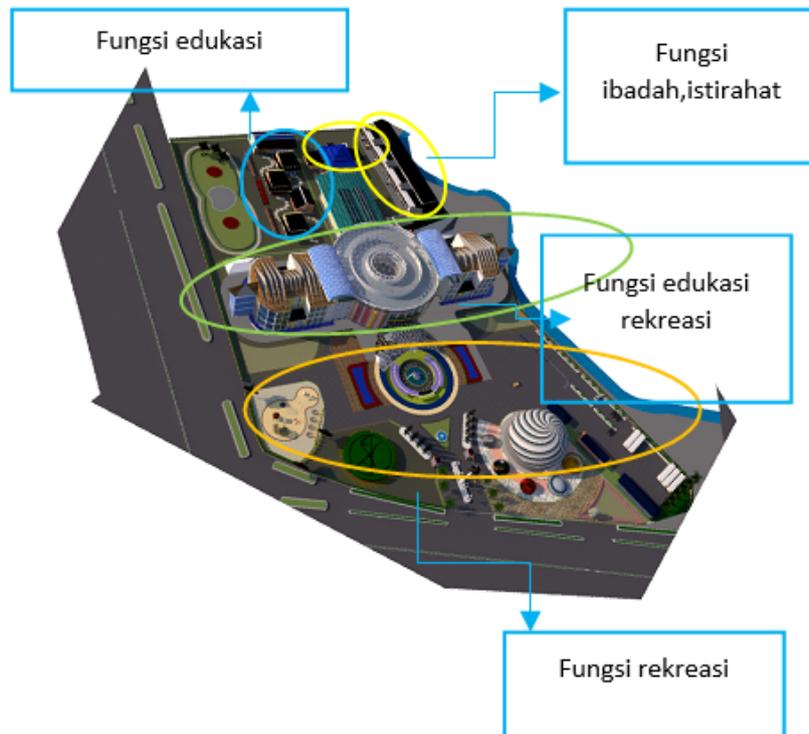
Di area **garis merah**, penggunaan barrier berupa pohon dan penggunaan elemen air sebagai peredam bising jalan. Di area **garis kuning**, diberi jarak berupa jalan ataupun dinding pembatas di daerah RTH (Ruang Terbuka Hijau) dengan lebar dan luasan yang cukup untuk meredam kebisingan. Penggunaan material peredam kebisingan pada spot-spot tertentu yang dirasa perlu, yaitu pada ruang baca privat, ruang seminar dan ruang audiovisual.



Gambar 6. Hasil analisis site terhadap kebisingan lingkungan

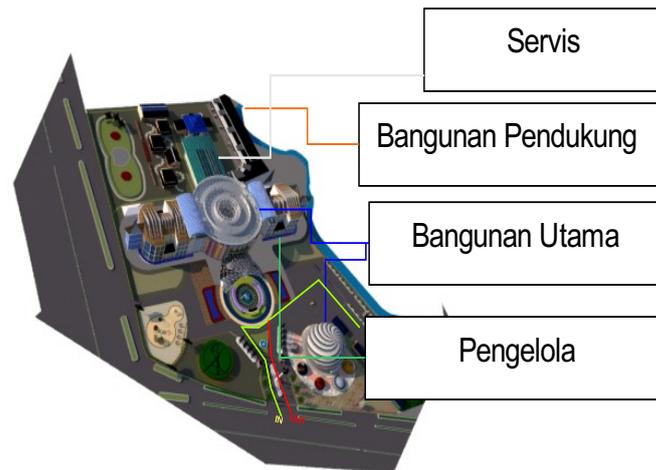
Aspek-aspek sinergis desain objek rancang bangun yang terkandung di dalam olah kerja fungsi, diharapkan dapat menjadi perubahan akan kultur masyarakat masa kini. Aspek-aspek yang menjadi implementasi objek rancang bangun yang pertama adalah fungsi bangunan. Fungsi bangunan perpustakaan umum terdiri dari fungsi fungsi edukatif, fungsi informatif, fungsi kultural, dan fungsi rekreasi(Yusuf, 1996). Taman pintar adalah suatu taman yang berfungsi sebagai sarana edukasi dan rekreasi sehingga dari fungsi-fungsi tersebut dipadukan dan dipilih sebagai objek rancang bangun yang saling terkait.

Fungsi yang pertama adalah fungsi edukasi, dibuktikan dengan sarana yang ada yaitu kegiatan pengunjung, kegiatan pemustaka dan ruang-ruang yang berisikan sumber pengetahuan secara teoritis. Adapun taman pintar sebagai wadah edukasi diterangkan baik dalam wujud taman aktif yang berfungsi sebagai sumber ilmu praktik dan pengembangan motorik pengunjung yang sesuai dengan prinsip untuk menarik minat pengunjung agar dapat berlama-lama di dalam bangunan maupun taman pasif, yaitu berupa lahan yang ditanami vegetasi yang berfungsi sebagai relaksasi. Fungsi yang kedua adalah fungsi rekreasi, berupa koleksi bacaan yang menghibur dan taman pintar menjadi pendukung kegiatan tersebut dengan menciptakan ruang berisi arena permainan. Pembagian fungsi bangunan berdasarkan aktivitas pengguna dapat dilihat dari pembagian letak bangunan di dalam site (lihat Gambar 8).



Gambar 8. Tata massa pada site

Aspek kedua adalah tata massa bangunan di dalam kawasan. Ekspresi tata massa bangunan di dalam site menekankan pada fungsi dari masing-masing kelompok massa. Dari arah site terdapat beberapa bangunan penerima dan bangunan pendukung yang merupakan bagian dari taman pintar. Bangunan utama yang terbagi dalam beberapa fungsi, yaitu sebagai perpustakaan umum dan sebagai taman pintar, fungsi pengelola dan fungsi servis pengelola yang saling terkait dan memiliki hubungan erat antara aktivitas pengguna dengan wadah yang tersedia.



Gambar 9. Tata Massa pada site

Aspek ketiga adalah tampilan bangunan. Tampilan bangunan di lingkungan sekitar rencana site objek rancang bangun didasarkan ciri bangunan yang berada di dataran tinggi yang memiliki suhu 22°C s.d. 27°C dengan iklim tropis, yaitu memiliki ketinggian lebih dari 3 meter dengan bentuk atap tradisional, bentuk massa didasari pada bentuk persegi dengan pengembangan. Untuk menyesuaikan dengan bangunan di sekitar site terpilih, bentuk massa objek rancang bangun didasari pada bentuk persegi dengan penambahan bentuk dasar lingkaran, agar lebih dinamis dan fleksibel. Ketinggian bangunan dibuat 4.5 meter. Tampilan dari bangunan utama dari atap yang berbentuk kubah dengan perpaduan atap *folded* di sisi sayap kanan dan sayap kiri bangunan. Perpaduan warna-warna sirip kaca bangunan yang mencolok menghadirkan kesan mengundang pada setiap orang yang lewat (lihat Gambar 10).



Gambar 10. Tampilan bangunan perpustakaan umum dan taman pintar

Aspek Keempat adalah orientasi bangun ruang pada objek rancang bangun. Bentuk dan orientasi ruang dalam bangunan tersebut disesuaikan dengan fungsi dan kegiatan di dalam bangunan. Pada ruang yang membutuhkan cahaya yang maksimal diletakkan pada lengkung massa

bangunan, di sisi bangunan yang menghadap ke arah sebelah timur, ke arah jalan. Sementara ruang yang lebih formal membutuhkan area privasi dan batas teritorial seperti ruang direktur dengan staff dibuat bentuk baku seperti bentuk persegi. Tampilan ruang-ruang dalam bangunan (lihat Gambar 11,12,13).



Gambar 11. tampilan ruang dongeng, tampilan toko buku.



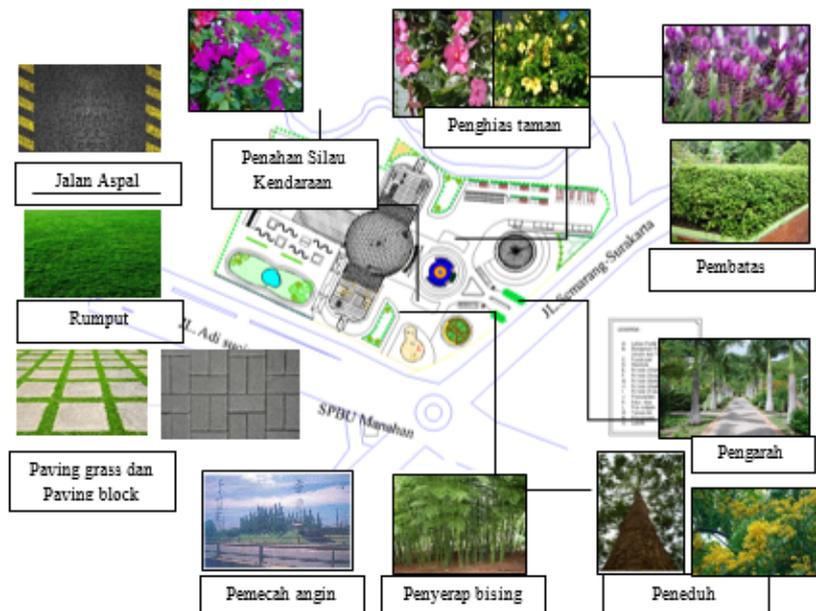
Gambar 12. Tampilan ruang baca remaja



Gambar 13. Tampilan toko buku

Aspek kelima adalah material yang digunakan di dalam kawasan. Material yang digunakan menyesuaikan lingkungan sekitar dan ergonomis bagi pengunjung. Untuk menciptakan keterpaduan dan hubungan fungsi dari perpustakaan umum dan taman pintar, terdapat beberapa fungsi dari material pada perpustakaan umum dengan material pada taman pintar. Material yang digunakan terbagi menjadi dua jenis, yaitu material struktur konstruksi dan material dekoratif. Elemen pendukung menggunakan material keras (*hard material*) dan material halus (*soft material*). Pemilihan warna-warna dapat memberi kesan mengundang pengunjung, seperti warna-warna mencolok pada fasad bangunan.

Penerapan elemen material bangunan terdapat pada eksterior dan interior bangunan. Material eksterior pada lansekap berupa material halus (*soft material*), yaitu vegetasi dan air sebagai barier atau penyaring udara, pemecah angin, pengarah, peneduh dan penyerap kebisingan dan material keras (*hard material*), yaitu *paving block*, *paving grass*, bebatuan dan aspal jalan (Lihat Gambar 14).



Gambar 14. Material pada lansekap site

Material eksterior pada fasad bangunan berupa material halus (*soft material*), yaitu vertikal garden sebagai *secondary skin* dan material keras (*hard material*), yaitu dinding keramik, kaca, plastik UV, roaster, dan lain-lain. Material yang digunakan pada fasad bangunan utama adalah material yang aman terhadap pengguna, bangunan, dan lingkungan sekitar, seperti penggunaan material FRP (*Fiber Reinforced Polyester*) pada greenhouse di lantai atas bangunan FRP merupakan plastik UV yang dapat menyaring cahaya dan mengurangi risiko tanaman terjangkit virus. Terdapat material kaca *rayban* yang berfungsi menangkal sinar UV dari matahari, namun tetap meneruskan sinar matahari ke dalam ruang sehingga ruang-ruang yang membutuhkan cahaya matahari seperti ruang baca dapat terpenuhi secara maksimal (Lihat Gambar 15).



Gambar 15. Material pada fasad bangunan utama

Material yang digunakan pada interior bangunan adalah material *foam puzzle*. *Foam puzzle* aman bagi pengunjung. *Foam puzzle* digunakan pada lantai ruang dongeng dan ruang baca anak usia dini agar anak nyaman bergerak dan mengurangi kecelakaan yang terjadi di dalam ruang. Material lain adalah material yang dapat merangsang sensorik pengunjung sehingga pengunjung dapat betah atau ingin berlama-lama di dalam ruangan. Material yang digunakan di zona anak usia dini memiliki keterpaduan warna yang energik, ceria, dan menyenangkan seperti pemilihan warna putih, merah, jingga, hijau dan biru. Warna-warna hangat seperti merah, kuning dan jingga merupakan warna-warna yang dapat membangkitkan energi dan dapat membantu anak yang pemalu. Adapun warna biru dan hijau memiliki sifat ketentraman dan efek menenangkan, sehingga akan bermanfaat bagi anak yang hiperaktif. Memiliki kekuatan visual untuk memperluas ruang, sehingga menjadi pilihan baik untuk dinding yang sempit.

Di zona usia remaja menggunakan pemilihan warna putih, ungu, abu-abu, hijau, dan biru. Warna ungu mengarah pada pemahaman tentang rahasia dan aktualisasi diri. Untuk remaja putri baik untuk merangsang kemenangan dan aktivitas otak. Adapun warna abu-abu membangkitkan suasana tenang di tengah ruangan. Pemberian warna putih adalah untuk membantu ruang agar terasa luas. Di dalam zona usia dewasa pemilihan material warna yang menciptakan kesan nyaman dan tenang. Pemilihan warna krem dan coklat menimbulkan persepsi bahwa privasi mereka terlindungi, namun tetap berada pada suasana yang hangat dan menyenangkan dengan penggunaan furnitur yang elegan namun tetap santai.



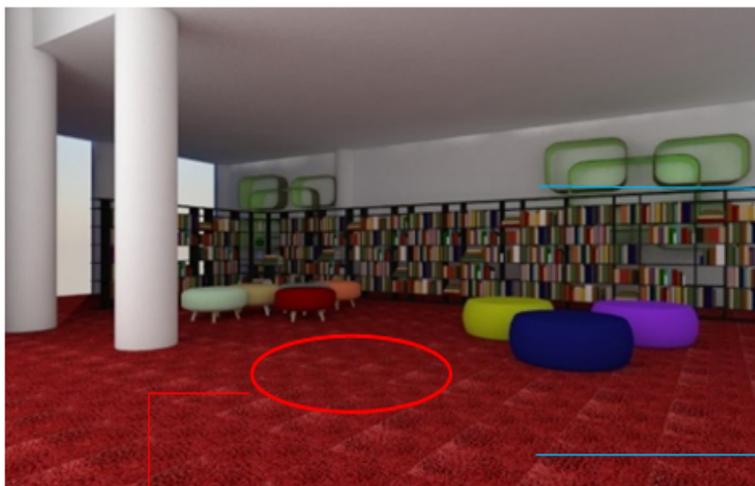
Warna yang mempunyai kesan menenangkan

Warna yang mempunyai kesan luas keluasan

Warna yang mempunyai kesan membangkitakan energi

Foam berbentuk Puzzle sebagai material lantai ruang dongeng anak usia dini

Gambar 16. Material lantai pada Ruang Dongeng



Warna yang mempunyai kesan luas keluasan

Warna yang mempunyai kesan menyenangkan dan memberi kenyamanan

Karpet pada penutup lantai ruang baca remaja

Gambar 17. Material lantai pada Ruang Koleksi

KESIMPULAN

Penerapan konsep sinergi desain bangunan perpustakaan umum dengan taman pintar sebagai suatu wadah untuk menampilkan hal baru bagi bangunan yang sudah ada, dengan cara memaksimalkan fungsi edukatif kearah yang lebih fleksibel, aktif, rekreatif dan menyenangkan, memberi tampilan bentuk bangunan yang bervariasi, penuh dengan warna-warna mencolok. Sehingga memberi kesan mengundang dan menarik perhatian pengunjung, baik dari dalam maupun luar kota.

Letak yang strategis, yaitu berada di persimpangan lalu lintas antarkota membuat bangunan ini mudah diakses. Penggabungan antara ruang dalam perpustakaan dengan ruang di dalam taman pintar dapat memenuhi kebutuhan pengunjung dalam mengembangkan wawasan terkait kognitif dan psikomotorik. Pemilihan material-material yang saling mendukung satu sama lain membuat bangunan perpustakaan umum dan taman pintar sebagai bangunan yang menciptakan kesan nyaman, tenang, membangkitkan energi, ceria, dan *homy*. Sehingga meningkatkan psikologi pengunjung untuk mengunjungi kawasan bangunan dan betah untuk beraktivitas di dalam kawasan dan di dalam bangunan.

Sinergi desain perpustakaan umum dan taman pintar dapat menjadi referensi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan manifestasi perpustakaan di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Britannica, E. 1960. *Encyclopædia Britannica*. Cichago: Common Law.
- Michael, G. 2016, April 7. *Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia*. Diambil kembali dari Minat Baca Indonesia ada diurutan ke-60 Dunia:
<http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia>
- Ratminto, N. R. 2013. *Strategi Pengembangan Objek Wisata Taman Pintar Yogyakarta*. Yogyakarta: Diss. Universitas Gadjah Mada.
- Sarwono, W. &. 1995. *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Sutarno, N. S. 2006. *Persepsi Pengguna tentang Perpustakaan Umum Kota Medan*. Medan: Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara.
- Yusuf, T. 1996. *Manajemen Perpustakaan Umum*. Jakarta: Universitas Terbuka.