

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum tentang Anak

2.1.1. Definisi dan Sejarah Psikologi Anak

Pandangan-pandangan terhadap anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan alam pikiran manusia dan perkembangan teknologi, khususnya ilmu jiwa. Pada masa lampau anak dianggap sebagai miniatur orang dewasa, berpakaian seperti orang dewasa dan diharapkan bertingkah laku seperti orang dewasa. Pada abad ke-18 pandangan ini mulai berubah dan masa kanak-kanak dianggap sebagai masa yang unik dan penting dalam kehidupan manusia. Pada awal abad ke-20 studi mengenai psikologi anak mulai muncul dan anak mulai dihargai sebagaimana kita ketahui sekarang.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan, tetapi bagi kebanyakan anak, masa kanak-kanak seringkali dianggap tak ada akhirnya sewaktu mereka tidak sabar menunggu pengakuan dari masyarakat bahwa mereka bukan anak-anak lagi melainkan orang dewasa. Masa kanak-kanak dimulai setelah masa bayi, yakni kira-kira usia 3 tahun sampai anak matang secara seksual kira-kira usia 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk pria. Setelah itu disebut masa remaja. (Hurlock, 1988 : 108)

Menurut Rogers dalam *Child Psychology* (1969) , ketika beberapa orang diminta untuk menuliskan kata-kata berhubungan dengan anak-anak, beberapa hal berikut ini terbilang umum disebutkan : aktif; suka bermain; suka memberontak; suka bertanya-tanya; gembira; rebut; imajinatif; dan bersemangat.

2.1.2. Tahap Perkembangan Anak

Menurut Musinger (1975), perkembangan anak dari lahir hingga remaja dapat dibagi menjadi beberapa tahap berikut :

1. Newborn –usia lahir hingga 1 minggu
2. Neonate- usia 1 minggu hingga 1 bulan
3. Infant- usia 1 bulan hingga 1 tahun
4. Toddler- usia 1-3 tahun
5. Preschool child-usia 3-6 tahun

6. School child- usia 6-12 tahun
7. Adolescent-usia 12-17 tahun

Perkembangan anak haruslah dilihat sebagai suatu keseluruhan, yaitu dengan meninjau anak sebagai pribadi dan sebagai kesatuan organis. Bila kita memandang anak sebagai makhluk yang pribadi, maka apa yang telah dicapai oleh seorang anak, bagaimana tingkatan perkembangan dan kemajuan yang dicapai oleh pribadinya.

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak sebagai berikut :

1. .Faktor dalam, yaitu meliputi segala potensi, bakat dan kemampuan atau pembawaan yang dimiliki anak sejak lahir.
2. .Faktor luar, yaitu meliputi suasana, pergaulan, pendidikan, pengaruh, perangsang, keadaan iklim sosial ekonomi, kebudayaan, kegiatan sosial dan sebagainya.
3. .Kegiatan anak itu sendiri, yaitu meliputi kemauan dan keaktifan dari anak itu sendiri yang akan mempengaruhi kemampuan anak tersebut dalam mencapai kesempurnaan.

Anak-anak mempunyai tahap perkembangan, meskipun masing-masing anak mempunyai perkembangan yang berbeda satu sama lain, tetapi secara umum dapat memperlihatkan ciri-ciri perkembangan yang hampir sama. Atas dasar kesamaan-kesamaan dalam satu periode, maka para ahli menetapkan bahwa ada 3 tahapan perkembangan, yaitu :

1. .Tahapan berdasarkan biologis, tahapan ini berdasarkan pada gejala-gejala berubahnya fisik anak, atau pada proses biologis tertentu.
2. Tahapan berdasarkan psikologis, tahapan ini berdasarkan pada keadaan dan ciri khas kejiwaan anak pada suatu masa tertentu.
3. Tahapan berdasarkan dedaktis, tahapan ini berdasarkan pada materi dan cara bagaimana mendidik anak pada masa-masa tertentu. (Hurlock, 1990)

2.1.3. Kebutuhan psikologis anak

Papalia dan Old (1987), membagi perkembangan anak atas 2 tahap yaitu anak usia pra-sekolah dan anak usia sekolah. Dimana kebutuhan psikologis dalam dua tahap perkembangan anak ini adalah :

1. Usia Pra-Sekolah (3-5 tahun)

Masa ini disebut juga masa kanak-kanak awal atau sering juga disebut sebagai masa bermain. Frank dan Theresa Caplan dalam buku *The Power of*

Play menyebutkan bahwa pada masa prasekolah yang ditekankan adalah bermain di sela-sela belajar. Waktu bermain (*playtime*) merupakan sarana pertumbuhan. Pada tahun-tahun pertama kehidupannya, anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budaya dan kesiapannya dalam belajar formal. Bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam. Dalam dunianya, anak merupakan *decision maker* dan *play master*. Dengan bermain, anak bebas beraksi dan juga mengkhayal sebuah dunia lain, sehingga dengan bermain ada elemen petualangan.

Pada usia ini terjadi transisi pada anak dari balita yang egosentris menjadi anak yang siap dididik dalam kelas (membaca, menulis bahkan menggunakan komputer). Menurut Piaget, periode ini merupakan periode berpikir intuitif, dimana anak berpikir menggunakan intuisinya. Mereka belum mampu berpikir terbalik, dan mudah dibuat bingung oleh permasalahan yang agak rumit.

Pada masa ini pula pemahaman persepsi juga mulai berkembang. Mereka juga mulai dapat berinteraksi sosial dengan teman seusianya, dan pada usia yang lebih tua mereka sangat dipengaruhi oleh kelompok bermainnya

2. Usia Sekolah (6-12 tahun)

Banyak ahli menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa latent, dimana apa yang telah terjadi dan dipupuk pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus untuk masa-masa selanjutnya. Tahap usia ini disebut juga sebagai usia kelompok (*gangage*), dimana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga ke kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar. Pada usia sekolah salah satu hal penting yang perlu dimiliki anak adalah kematangan sekolah, tidak saja meliputi kecerdasan dan keterampilan motorik, bahasa, tetapi juga hal lain seperti menerima otoritas tokoh lain di luar orangtuanya, kesadaran akan tugas, patuh pada peraturan dan dapat mengendalikan emosi. Pada usia sekolah, anak mulai mengenal kompetisi, dan sudah lebih mampu berpikir. Anak pada usia ini mampu berpikir terbalik, berpikir simbolik, memahami ruang dan ukuran serta kemajuan yang lain. Usia sekolah merupakan masa belajar untuk menguasai keterampilan teknis. Pemikiran anak banyak dipengaruhi oleh guru sekolah. Dalam hubungan sosialnya, pada usia ini anak cenderung lebih senang bermain dengan teman sesama jenis.

2.1.4. Aktivitas pada masa kanak-kanak

Menurut Olds (2001), suatu tatanan interior yang baik adalah suatu tatanan interior yang dapat memberikan rasa nyaman, rasa aman dan dapat memberikan pelayanan yang baik bagi anak karena dengan lingkungan ruang tersebut akan berpengaruh terhadap perilaku anak. Ruang yang baik bagi perkembangan anak-anak adalah ruangan yang menyediakan area-area aktivitas tersendiri seperti berikut:

Tabel 2.1. Jenis-Jenis Zona Aktivitas

No.	Jenis Zona	Jenis Aktivitas
1.	<i>Entry Zone</i>	- Tempat yang memperbolehkan orang tua dan pengantar untuk mengantarkan anak-anaknya sebelum memasuki area aktivitas di dalam ruang serta menjemputnya ketika aktivitas telah berakhir. - Tempat anak-anak melepas dan memakai jaket, alas kaki serta untuk membedakan perilaku didalam dan diluar ruangan
2.	<i>Messy Zone</i>	Zona messy secara umum bertujuan untuk mendukung aktivitas yang berhubungan dengan air, cat, tanah liat, pengolahan makanan dan sebagainya yang membutuhkan akses menuju bak cuci piring dan permukaan kantai yang mudah dibersihkan. Aktivitas dalam zonna messy antara lain: bermain air an ruang basah, memasak, pasir, tukang-tukangan, ilmu pengetahuan alam.
3.	<i>Quiet Zone</i>	Zona ini mewadahi aktivitas yang membutuhkan ketenangan, seperti: - Membaca dan mendengarkan - Menulis - Bermain manipulatif - Bermain balok

- Berhitung

- | | |
|---------------------------------|---|
| 4. <i>Active Zone</i> | Kebutuhan anak untuk giat bergerak diekspresikan didalam ruangan. Peralatan-peralatan didalam ruangan untuk motorik kasarini dapat dibagi menjadibeberapa kelompok ruang, antara lain: |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mendaki - Merangkak - Bermain papan luncur - Berenang - Bergantungan - Bermain musik dan menari - Bermain mobil-mobilan |
| 5. <i>Dramatic Zone</i> | Aktivitas yang diwadahi: |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Bermain rumah-rumahan - Berdandan - Bermain boneka dan miniatur - Bermain sandiwara bertema |
| 6. <i>Other Activities zone</i> | Ketentuan mengenai cara beraktivitas seperti diatas merupakan dasar untuk program perkembangan, namun ada kemungkinan munculnya bahan, aktivitas dan zona lain seperti bermain komputer. |

Sumber: Olds, 2001

Penempatan *messy zone* sebaiknya diletakkan dekat akses keluar ruang. *Active zone* diletakkan dekat dengan jalur sirkulasi utama ruangan, sehingga dapat memudahkan anak-anak untuk mengakses permainan diruangan tersebut. Dalam penzoningan area aktivitas tersebut juga harus memberikan penanda yang menunjukkan batas antara *wet region* dan *dry region*, sehingga anak-anak juga dapat belajar mengklasifikasikan aktivitasnya kedalam area-area berbeda yang telah disediakan didalam ruang kelasnya. Selain itu juga dapat mempermudah dalam membersihkan area tersebut

setelah digunakan beraktivitas. Pembatasan area ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan bahan lantai atau penutup lantai yang berbeda.

2.2. Tinjauan Umum tentang Perpustakaan

2.2.1. Koleksi Perpustakaan

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan bahwa jenis koleksi perpustakaan dapat dibagi tiga, yaitu :

1. Koleksi cetak : surat kabar, majalah, bulletin, selebaran, pamflet dan buku.
2. Koleksi terekam : meliputi *slide*, *filmstrip*, kaset audio, film, CD, VCD.
3. Koleksi non cetak maupun non rekam : model, globe, mainan anak, berbagai jenis batuan, bunga kering dan sebagainya.

Koleksi layanan anak disediakan bila perpustakaan menyediakan layanan untuk anak, selain koleksi-koleksi untuk umum yang dibedakan menurut jenis layanannya :

1. Koleksi umum
2. Koleksi referensi
3. Koleksi audiovisual
4. Koleksi deposit
5. Koleksi layanan khusus

Koleksi layanan anak meliputi buku serial dan bahan lainnya seperti mainan anak yang terdiri dari *lego*, balok-balok, papan catur, *puzzles* dan mainan yang mendidik lainnya.

2.2.2. Layanan Perpustakaan

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan jenis layanan yang umum tersedia di perpustakaan adalah :

1. Layanan membaca di ruang baca
2. Layanan referensi
3. Layanan peminjaman
4. Layanan audiovisual

Selain layanan umum seperti di atas, untuk layanan anak diadakan layanan khusus.

Sasarannya adalah anak usia pra-sekolah, SD dan SMP, yang bertujuan mengembangkan imajinasi, meningkatkan minat anak dan memberikan sarana rekreasi yang mendidik. Layanan tersebut antara lain :

1. Bimbingan membaca
2. Bimbingan rujukan
3. *Storytelling*
4. Pertunjukan film
5. Pertunjukan boneka
6. Mainan anak-anak

2.2.3. Persyaratan Perpustakaan Anak

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan bahwa yang menjadi persyaratan khusus sebuah perpustakaan anak yaitu :

1. Perabot disesuaikan dengan tinggi badan rata-rata anak.

Ukuran rak dibuat bervariasi antara 60 s.d. 120 cm. Membuat pembatas kecil di dalam ruang.

2. Gerak dan tingkah laku anak-anak

Semua perabot di dalam perpustakaan akan memiliki bentuk dan material khusus untuk keamanan dan kenyamanan pada saat dipergunakan. Kursi, meja, rak dibuat lebih bulat, tumpul, jangan ada sudut tajam dan tipis.

3. Kondisi kejiwaan anak-anak

Semua perabot harus memiliki warna-warna penampilan yang mampu membuat anak-anak gembira, senang dan tidak tertekan. Serta ditambah dengan gambar-gambar dan motif flora dan fauna yang sederhana tapi komunikatif.

2.2.4. Teori Penentuan Lokasi Perpustakaan dan *Entrance*

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan letak paling efektif untuk sebuah perpustakaan adalah lokasi di mana banyak dilalui orang di jalan yang merupakan pusat perbelanjaan dan dilalui oleh transportasi umum dan mempunyai tempat parkir. Untuk perpustakaan yang kecil sebaiknya terletak di lantai dasar.

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan letak pintu masuk utama harus jelas dan mengundang. Pintu sebaiknya sejajar dengan trotoar atau minimal dapat dicapai dengan *ramp* yang landai. Pintu sebaiknya otomatis agar memudahkan pengunjung. Area di depan entrance selain memuat pengunjung yang lalu lalang harus didesain cukup besar untuk kursi dorong atau paket-paket kiriman barang.

2.2.5. Teori penentuan Layout

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan faktor penentu layout antara lain gangguan dan kebisingan, sirkulasi buku dan pengawasan. Secara umum, area yang bising terletak di dekat pintu masuk dan jauh dari area baca. Pintu masuk dan keluar harus tercahayai dengan baik demi keamanan.

Counter utama yang terdapat dalam area perpustakaan adalah counter sirkulasi buku. Letak counter ini harus berada dekat pintu masuk untuk memudahkan pengawasan, tanpa mengganggu jalur keluar masuk. Pengunjung harus melewati counter ini ketika masuk maupun keluar. Ukuran counter harus memuat jumlah staf di dalamnya ditambah minimal dua kereta buku. Area yang cukup harus tersedia di depan counter untuk orang lewat dan orang yang sedang dilayani.

2.2.6. Faktor Penentu Pembentukan Ruang dalam Perpustakaan

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan pembentukan ruang dipengaruhi oleh :

1. Jumlah koleksi dan rencana pengembangan koleksi
2. Jenis layanan yang diselenggarakan
3. Arus kegiatan perpustakaan, arus bahan pustaka dan arus pemakai dan petugas.

2.2.8. Jenis Ruang Perpustakaan

Menurut Time Saver Standards for Building Types (1980), penjelasan umum tentang kebutuhan total dapat dibagi ke dalam lima kategori, yaitu :

1. Ruang buku
2. Ruang untuk pertemuan
3. Ruang baca
4. Ruang staff
5. Ruang mekanikal

2.2.9. Ruang Dalam Perpustakaan

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan syarat-syarat yang perlu dipenuhi dalam perancangan gedung perpustakaan :

1. Efisiensi
2. Ketenangan

Ketenangan merupakan syarat mutlak pada perpustakaan, khususnya ruang kerja dan ruang baca. Untuk mengatasinya antara lain menggunakan bahan

yang menyerap bunyi, jendela tidak perlu terlalu lebar, sebagai gantinya digunakan ventilasi.

3. Kenyamanan

Juga dipengaruhi penerangan, suhu udara, dan peredaran udara yang cukup. Sebisa mungkin dipasang AC, selain untuk kenyamanan juga baik untuk pemeliharaan koleksi. Peletakkan jendela yang baik memungkinkan udara yang segar dan pencahayaan cukup.

4. Penerangan

Penerangan sebaiknya merata, dan menggunakan lampu neon yang pemantulannya sedikit. Pencahayaan dengan sinar matahari diusahakan tidak mengenai koleksi secara langsung karena dapat mempercepat kerusakan.

5. Keamanan

Diadakan sistem kebakaran, pintu darurat, dan sebagainya. Untuk keamanan koleksi, perlu dihindari tempat lembab dan panas langsung.

6. Estetika

Berhubungan erat dengan kenyamanan pengunjung. Perlu diperhatikan keserasian warna, bentuk perabot, tata letak dan dekorasi ruangan.

2.2.10. Tata Ruang Perpustakaan

Dalam *Designing a Medium-sized Public Library* (1981) dijelaskan bahwa perpustakaan anak haruslah merupakan suatu tempat yang dapat mendorong imajinasi dan merangsang anak untuk mencari ilmu. Perpustakaan dapat menjadi sarana pengenalan buku yang pertama bagi anak-anak sebelum menginjak usia sekolah, dan dapat mempengaruhi minat baca anak di masa mendatang. Suasana, skala ruang, pemilihan bahan ruang, penerangan, perabot, dan dekorasi sangat mempengaruhi dalam menciptakan atmosfer yang tepat.

Bila perpustakaan yang ada terasa nyaman, maka anak-anak akan senang memanfaatkan perpustakaan untuk tujuan lain selain sekedar membaca. Hal ini juga didukung oleh petugas yang bersedia mengadakan acara-acara tertentu misalnya klub buku, kompetisi-kompetisi, membacakan cerita, dan menyediakan bahan-bahan permainan. Kegiatan-kegiatan ini dapat dilakukan di ruang perpustakaan itu sendiri namun juga lebih baik bila tersedia ruang terpisah yang dekat dengan perpustakaan, terutama untuk kelompok besar. Ruang terpisah juga memberikan suasana akrab untuk kelompok kecil.

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan bahwa perpustakaan merupakan suatu kegiatan yang di dalam pelaksanaannya memerlukan ruang khusus. Keadaan ruang perpustakaan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan berhasil tidaknya penyelenggaraan perpustakaan. Ini dimaksudkan bagian-bagian dari perpustakaan itu bagaimana pembagiannya, perbandingan luas satu dengan lainnya, letaknya, kondisinya, dan sebagainya. Prinsipnya di samping faktor ukuran luas, kondisi dan letaknya, ruang-ruang harus menjamin alur kerja yang baik. Tidak boleh terjadi alur kerja terhambat karena masalah ruang. Penataan ruang harus sedemikian rupa sesuai dengan kondisi ruangan. Ruang dalam perpustakaan hendaknya mempunyai 2 macam ruang :

1. Ruang kerja, digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan persiapan pelayanan seperti pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan bahan pustaka, administrasi pemesanan, dan lain-lain. Ruang kerja hendaknya berdekatan letaknya dengan ruang pelayanan.
2. Ruang pelayanan, terdiri dari beberapa bagian seperti ruang koleksi, ruang baca, ruang sirkulasi, dan lain-lain. Ruang baca hendaknya berdekatan dengan ruang koleksi. Ruang sirkulasi sebaiknya terletak dekat dengan pintu masuk.

2.2.11. Utilitas Ruang Dalam Perpustakaan

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan standar yang perlu diperhatikan dalam penentuan utilitas ruang antara lain:

1. Penerangan
Untuk rak buku, cahaya yang diperlukan adalah 50-100 lux. Untuk ruang baca 200 lux, dan untuk ruang koleksi perpustakaan 300 lux.
2. Akustik
Standar untuk ruang perpustakaan yaitu 45-50 dB dengan frekuensi 500 Hz. Semakin rendah angka tersebut semakin tinggi kegaduhan ruang.
3. Sirkulasi udara
Standar suhu yang paling nyaman sekitar 23-26 derajat Celsius, dengan hembusan angin antara 0,5-1 m/s sampai 1-1,5 m/s.
4. Sistem keamanan
Standar penggunaan sistem kebakaran antara lain :
 - a. *Portable fire extinguisher* : 1 buah/200m²
 - b. Hidran air dengan radius pelayanan 30m²

- c. *Sprinkler* per 18m² untuk ruang dengan resiko kebakaran rendah per 7m² untuk ruang dengan resiko kebakaran tinggi
- d. Detektor dengan radius pelayanan 30 m²

2.3. Tinjauan Umum tentang Aktivitas Belajar dan Bermain

2.3.1. Belajar

1. Definisi Belajar

Terdapat beberapa pandangan mengenai definisi belajar :

- a. Menurut C.T. Morgan dalam Noviana (2008), belajar adalah sesuatu perubahan, yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat (hasil) pengalaman yang lalu.
- b. Menurut R.S. Woodworth dalam Noviana (2008), belajar adalah melakukan sesuatu yang baru, dan sesuatu yang baru ini dicamkan (dimasukkan dalam fungsi ingatan) oleh individu yang ditampilkan kembali dalam kegiatan kemudian.

2. Teori Mengenai Proses Belajar

Beberapa teori mengenai belajar antara lain :

- a. Belajar secara asosiatif, menyangkut asosiasi antara rangsangan dan perbuatan (respon). Peranan luar penting dan mutlak dalam mengembangkan proses belajar anak.
- b. Belajar menurut hukum pertautan, merupakan rangkaian hubungan antara rangsangan dan perbuatan. Bila siap menerima rangsangan, maka terjadi pertautan (hukum kesiapan). Dengan tindakan yang dilakukan berulang-ulang, rangsangan tertanam dan terikat sehingga dapat diperlihatkan dalam tingkah laku kemudian (hukum pengulangan). Bila tindakan tersebut memberikan kepuasan, maka kita cenderung melakukannya lagi (hukum kepuasan).
- c. Belajar secara bersyarat (*conditioning*), yaitu pembentukan kebiasaan dengan hubungan suatu rangsang yang kuat dan lemah secara serempak.
- d. Belajar secara tidak sengaja, yaitu bila proses terjadi tanpa tujuan untuk mempelajari sesuatu yang baru.

3. Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Menurut Hurlock (1997), beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar antara lain :

- a. Keadaan pribadi seseorang, yaitu kehendak, kemampuan atau umur.

- b. Keadaan bahan yang dipelajari
- c. Faktor-faktor yang berhubungan dengan cara belajar

4. Ruang dan Lingkungan Belajar Anak

Untuk belajar dan berkreaitivitas anak membutuhkan suatu lingkungan yang dapat merangsang perkembangannya tersebut. Proses pembelajaran anak banyak dipengaruhi dari lingkungan disekitarnya. Setiap aktivitas yang dilakukan anak merupakan pembelajaran bagi perkembangan mereka. Pada masa ini anak mempunyai tingkat kecerdasan dan kreativitas yang tinggi.

De Porter dalam Sari (2004) menjelaskan bahwa faktor penataan ruang merupakan kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Pemilihan jenis perabotan, penataan, warna, pencahayaan, musik, visual poster, gambar, temperatur, tanaman, kenyamanan, dan suasana hati secara umum merupakan kunci menciptakan lingkungan yang optimal, baik secara fisik maupun mental.

Kualitas ruang harus diperhatikan untuk menunjang perkembangan anak. Kebutuhan anak dalam ruang adalah untuk mendapat rasa bebas, aman, nyaman, dan hangat. Rasa bebas disini memiliki maksud bahwa aktivitas anak didalam ruang tidak terhambat. Dengan begitu anak akan merasa bebas beraktivitas dan mengeluarkan kreativitas dengan baik dan mempengaruhi perkembangan psikologinya. Ruang juga harus memberikan rasa aman pada anak untuk beraktivitas. Dengan begitu anak akan merasa nyaman dan tidak merasa tertekan ketika berada didalam ruangan. Rasa nyaman yang dirasakan oleh anak dapat membantu mengkondisikan anak untuk tetap beraktivitas selama dia mau dan mampu untuk melakukannya. Sari (2004:29)

2.3.2. Bermain

Dattner dalam *Design for Play* menjelaskan bahwa pada umumnya bermain selalu dianggap sebagai lawan belajar atau bekerja. Namun sama seperti bekerja bermain juga merupakan suatu kebutuhan untuk mencapai keseimbangan dalam hidup. Di masa lalu bahkan hingga saat ini masih ada orang beranggapan bahwa fungsi bermain hanya sekedar selingan untuk melepas lelah. Namun pandangan modern mengatakan bahwa bermain merupakan suatu cara untuk anak

mengembangkan intelegensinya, dengan kata lain bermain merupakan suatu proses belajar. Bermain merupakan suatu cara yang menyenangkan untuk mengenali diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan mereka. Bermain merupakan suatu bentuk rekreasi yaitu melakukan apa yang ingin kita lakukan. Bermain tidak terkait dengan realitas, seringkali bermain terkait dengan fantasi. (Ibid dalam *puslit.petra.ac.id*).

Clarke (1983) menjelaskan bahwa anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Jenis permainan yang sering dimainkan antara lain :

1. Permainan eksploratif dimana anak mengenali benda dan menggunakannya untuk bermain-main.
2. Permainan dramatik merupakan permainan simbolik dengan berpura-pura mengenai sesuatu. Masa anak-anak merupakan masa meniru (imitasi)
3. Permainan dengan benda, jenis permainan ini mendukung proses bermain eksploratif dan merangsang perkembangan kemampuan mental

Bermain dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal :

1. Interaksi sosial
2. Komunikasi
3. Pemahaman dan berpikir

2.4. Tinjauan Perancangan Interior pada Perpustakaan Bagian Layanan Anak.

2.4.1. Tinjauan Unsur-unsur Perancangan Dalam Interior

Menurut Laksmiwati (1989), unsur-unsur perancangan interior meliputi:

1. Garis

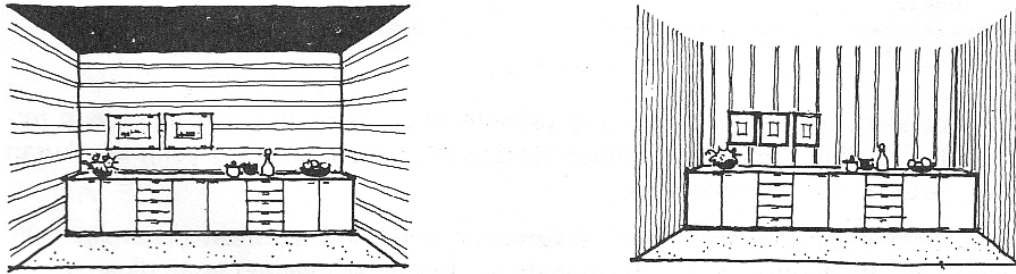
Garis dapat membangkitkan perasaan tertentu pada perancangan interior. Tipe garis yang berlainan menimbulkan perasaan yang berbeda.

a. Garis vertikal

Garis vertikal memberi kesan kuat, agung, jantan, dan sifat resmi, mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan ketinggian ruangan.

b. Garis horisontal

Memberi kesan tenang, istirahat, informal, dan memperlebar ruang.



Gambar 2.1.
Penerapan unsur garis dalam ruang
Sumber: Wilkening, 1987

c. Garis diagonal

Menimbulkan kesan gerak, dinamis dan membuat mata bergerak terus mengikutinya.

d. Garis tak beraturan

Memberi kesan keanekaan.

e. Garis lengkung

Garis lengkung bersifat romantis dan puitis, variasi garis lengkung dapat mengekspresikan bermacam-macam suasana. Garis berupa lingkaran penuh dapat mengekspresikan suasana riang gembira. Lengkungan yang lebih halus seperti huruf "S", mencerminkan sesuatu yang halus dan manis. Garis semacam ini dapat menarik perhatian tanpa terlalu bersifat dinamis, namun jika terlalu banyak penggunaannya dalam ruangan maka akan menimbulkan kesan ramai/tegang.

Menurut Hendraningsih (1985:4) anak-anak cenderung menyukai bentuk-bentuk halus dan bundar, sehingga unsur garis yang paling cocok diterapkan pada ruang anak adalah garis-garis lengkung. Unsur garis lengkung dalam bentuk lingkaran penuh dapat mengekspresikan suasana riang gembira misalnya pada motif tirai dengan gambar balon-balon (Laksmiwati, 1989). Suasana riang gembira pada ruang anak mampu membangkitkan mood anak sehingga rasa bosan anak berada dalam ruang tersebut dapat diminimalisasi.

2. Bentuk

Bentuk dapat digunakan untuk mendukung ruang yang imajinatif, karena salah satu proses belajar pada anak dapat dilakukan melalui bentuk visual. Menurut Hendraningsih (1985) bentuk dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

- a. Bentuk visual. Bentuk yang dapat diidentifikasikan berdasarkan ciri-ciri visual, misalnya dari wujud, dimensi, tekstur, dll.
- b. Bentuk natural. Bentuk yang mengadaptasi bentuk-bentuk yang ada di alam, biasanya cenderung non-geometris karena memang bentuk-bentuk di alam adalah bentuk organik, misalnya daun.
- c. Bentuk abstrak. Bentuk yang non-presentatif atau tidak mewakili sesuatu.
- d. Bentuk geometris. Bentuk yang berdasarkan matematika. Misalnya, segitiga, bujursangkar, lingkaran.
- e. Bentuk negatif. Bentuk yang merupakan bagian yang dihilangkan dari bentuk aslinya, atau bentuk yang dipandang sebagai ruang kosong dan dikelilingi ruang yang terisi.
- f. Bentuk positif. Bentuk yang merupakan suatu penambahan pada permukaan atau bentuk yang dipandang sebagai pengisi ruang.
- g. Bentuk dua dimensi. Bentuk yang rata berupa bidang dasar, persegi, lingkaran, segitiga.
- h. Bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dengan penambahan kedalaman volume.

Ada tiga macam bentuk dasar, yaitu sebagai berikut:

- a. Bentuk lurus (kubus dan segi empat)
- b. Bersudut (segitiga dan piramid)
- c. Lengkung (lingkaran, bola, dan silinder)

Pengolahan bentuk ruang dan perabot harus:

- a. Fungsional, memiliki bentuk sesuai dengan fungsinya, yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.
- b. Dinamis, bentuk ruang atau perabot yang sesuai dengan sifat anak-anak yang bebas bergerak.
- c. Realitis, bentuk yang sesuai dengan apa yang dikenal dan disukai anak-anak sehingga merangsang imajinasi anak.

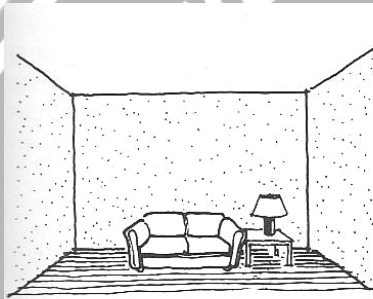
Anak-anak cenderung mendapati bahwa bentuk-bentuk halus dan bundar lebih menyenangkan (Hendraningsih, 1980). Bentuk halus dan bundar mampu mengundang anak untuk menyentuhnya sehingga bentuk ini terasa lebih "dekat". Berbeda dengan bentuk runcing, tajam dan bersudut yang secara jelas menunjukkan sifatnya yang seolah-olah minta di jauhi. Bentuk halus dan bundar sangat cocok diterapkan pada

ruang anak sebab bentuk ini mampu memberikan kesan aman bagi anak yang memiliki perilaku tidak bisa tenang.

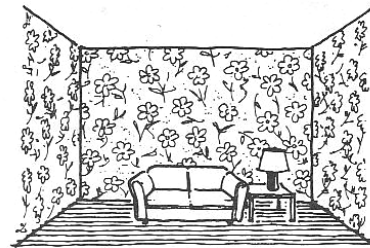
3. Motif

Menurut Sanjaya dalam Senastri (2007), melalui penggunaan motif atau corak, anak bisa belajar dan mengenal lingkungan dan dunia sekitarnya. Motif berpengaruh pada perkembangan daya imajinasi anak.

Motif merupakan ornamen dua atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola-pola atau ragam tertentu. Motif dibentuk dari tekstur dan bentuk. Motif memiliki arah gerak, maka penempatannya harus sejalan dengan irama ruangan.



Gambar 2.2.
Dinding dengan motif kecil
membuat ruang terasa luas
Sumber: Wilkening, 1987



Gambar 2.3.
Dinding dengan motif besar
membuat ruang terasa sempit
Sumber: Wilkening, 1987

Agar motif pada ruangan mempunyai hasil yang baik maka:

- Agar suatu motif kelihatan menonjol maka, sebaiknya ada latar belakang yang netral atau polos.
- Menggunakan motif yang sama pada beberapa benda dapat menghasilkan suatu keharmonisan dan kesatuan.
- Dua macam motif yang sama bisa dikombinasikan bila gaya dan skala proporsinya sama, atau motif yang sama tetapi dalam warna lain bisa dikombinasikan di dalam satu ruangan.
- Motif geometri bisa digabung dengan motif tumbuh-tumbuhan bila warnanya sama, warna yang dominan pada motif-motif tadi bisa digunakan pula pada bidang-bidang polos.

Anak-anak cenderung menyukai corak atau motif yang mencolok misalnya motif tokoh-tokoh dari buku cerita, motif bunga, motif binatang dalam warna-warna yang

mengundang yang juga merupakan elemen dekorasi pada ruang yang mampu menarik perhatian anak.

4. Tekstur

Tekstur merupakan elemen desain yang disebut juga sebagai "unsur rasa" dalam ruang, karena memberikan variasi sentuhan dan sensasi pada kulit manusia. Misalnya bersentuhan dengan permukaan material yang memiliki tekstur berbeda-beda dapat menambah nilai ruang bagi pemakai ruang (Wulansari, 2007)

Tekstur adalah halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang dapat diraba maupun yang dapat dilihat (Laksmiwati, 1989). Terdapat beberapa jenis tekstur, antara lain:

- Tekstur kasar menimbulkan kesan kuat dan maskulin, antara lain tenunan kasar, permukaan susunan batu, urat kayu jati doreng.
- Tekstur licin antara lain kaca, chrome, kayu polos yang dipelitur, satin, plastik, acrylic.
- Tekstur keras antara lain batu, keramik, marmer.
- Tekstur lembut antara lain velvet dan karpet.

Tekstur dapat mempengaruhi berbagai kesan warna dan bahan dimana sifat warna dan tekstur saling berseberangan (Suptandar, 1999). Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2. Tabel sifat tekstur

Tekstur halus	Tekstur kasar
• Warna terang • Kesan jauh • Licin	• Warna gelap • Kesan dekat • Bertekstur

Sumber : Suptandar, 1999

Ditinjau dari pertimbangan fisik, psikologi dan perilaku anak, anak cenderung lebih menyukai tekstur halus, licin, lunak juga hangat. Tekstur yang diperkenalkan pada ruang anak sebaiknya bersifat halus dan tidak membahayakan, tidak menyimpan debu atau kotoran, dan tidak menimbulkan alergi (Wulansari, 2007). Menurut Laksmiwati (1989:13), tekstur mempengaruhi warna. Tekstur halus dan licin membuat intensitas

warna kelihatan lebih kuat sehingga tekstur halus dirasa lebih cocok diterapkan pada ruang anak, sebab anak-anak menyukai warna-warna terang dengan intensitas yang kuat.

5. Ruang

Ruang adalah suatu wadah dari objek-objek yang keadaanya dapat dirasakan secara subjektif. Ruang berhubungan erat dengan ukuran-ukuran manusia dengan kebutuhan dan mentalnya. Ruang fisik dibedakan menjadi:

- a. Ruang-ruang yang berkesan tertutup

Ruangan ini terbentuk karena bidang-bidang material yang masif.

- b. Ruang-ruang yang berkesan terbuka

Ruangan ini terbentuk karena mempunyai hubungan langsung dengan ruang luar, sehingga memerlukan suatu penataan yang utuh dalam satu kesatuan.

- c. Ruang-ruang yang samar/transparan

Ruangan ini mempunyai hubungan dengan ruang luar, namun dipisahkan oleh sekat yang tembus pandang (bisa berupa kaca atau kain tipis).

Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya. Dengan demikian dibutuhkan suatu kualitas ruang yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreatifitas anak tersebut (Sari, 2004). Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel dan tidak terlalu padat (Ching, 1996).

Berdasarkan perilakunya anak-anak menyukai kebebasan dalam bergerak, sehingga pola ruang yang digunakan lebih sesuai jika bersifat dinamis (ruang yang mengandung arah dan gerak). Hal ini dapat dicapai dengan penggunaan ruang-ruang yang transparan, tanpa sekat atau dengan permainan level ketinggian pada ruang sehingga antar ruang saling berkaitan.

Kebutuhan besaran dan bentuk ruang anak-anak sebaiknya memperhatikan beberapa faktor:

- a. Dimensi pokok anak dan persyaratan ruangnya
- b. Pengaturan perabot
- c. Jumlah siswa yang akan ditampung
- d. Jenis aktivitas yang akan dilakukan

6. Warna

a. Unsur Warna dalam Perancangan Interior

Dalam menciptakan suasana suatu ruangan, faktor warna dan bentuk merupakan penampilan pertama yang dinikmati (Crow dalam Astrini,2005). Anak usia prasekolah pada umumnya lebih menyukai warna daripada bentuk. Selain itu warna dapat digunakan sebagai stimuli. Warna juga secara psikologis dapat memberi pengaruh yang kuat terhadap anak.

Berdasarkan teori yang digunakan dalam penelitian Sari (2004:30) tentang warna yang mendukung kebutuhan anak dalam ruang diantaranya adalah:

- 1) Untuk memenuhi rasa aman dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan netral.(ching, 1996)
- 2) Aman dalam warna adalah warna yang tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan mata cepat lelah, sakit kepala dan tegang.
- 3) Warna yang dapat mendukung rasa nyaman dan hangat dalam ruang adalah komposisi warna hangat dengan intensitas rendah. Untuk suasana yang merangsang kreativitas maka diperlukan warna-warna hangat, komposisi warna kontras, dan komposisi warna-warna terang.

Sari (2004), menyimpulkan bahwa warna dapat menciptakan suasana tertentu yang secara psikologis akan mempengaruhi anak sehingga anak merasa nyaman, termotivasi untuk berkreaitivitas dan berativitas, dam berkonsentrasi dalam belajar. Penggunaan warna yang sesuai dengan kebutuhan anak didalam ruang berperan sebagi faktor eksternal yang dapat membantu perkembangan potensi anak serta memberika stimuli bagi anak melalui tampilan warna didalam ruang.

b. Teori Warna

Menurut Wulansari (2007:30) warna yang sering digunakan untuk interior dibagi menjadi beberapa kelompok. Kelompok-kelompok warna tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Warna primer : warna yang dihasilkan bukan dari pencampuran warna lain, yaitu merah, kuning dan biru.
- 2) Warna sekunder : warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dengan jumlah yang sama yaitu jingga, hijau dan ungu.

- 3) Warna tersier : warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dengan warna sekunder.

Warna-warna tersebut dapat terlihat pada roda warna. Warna netral seperti hitam, putih dan abu-abu tidak termasuk dalam roda warna, namun sering menjadi bagian dari skema warna.

Warna primer merupakan warna yang dipercaya dapat meningkatkan intelegensia anak. Oleh karena itu, warna primer sering direkomendasikan untuk digunakan di area bermain. Sementara itu, warna-warna yang lebih lembut dianjurkan diaplikasikan pada ruang anak yang membutuhkan ketenangan misalnya kamar tidur. (Wulansari, 2007).

c. Pengaruh Warna Menurut Psikologis Anak

Warna mempengaruhi perkembangan jiwa dan otak anak. Pemakaian warna kontras dapat menarik respon visual anak-anak balita dan prasekolah. Menurut Olds (2000) penggunaan warna dalam interior ruang anak mempengaruhi psikologis anak, antara lain:

- 1) Warna yang kontras membuat anak sulit berkonsentrasi, sebab warna tersebut menarik anak untuk melihatnya.
- 2) Pemakaian warna terang yang terlalu banyak pada dinding ruang membuat anak menjadi hiperaktif dan menjadi cepat lelah.

Setiap warna memiliki pengaruh yang berbeda pada psikologis anak. Pengaruh warna terhadap psikologis anak menurut Sandjaya (2003:7) antara lain:

Tabel. 2.3. Pengaruh Warna Terhadap Psikologis Anak

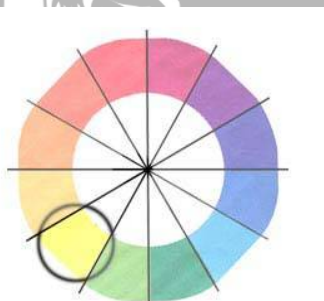
Jenis Warna	Warna	Pengaruh Psikologis
Warna primer	Merah, kuning, biru	Memberikan kesan aktif pada anak.
Warna kontras	Merah cabe, kuning kunyit, biru laut dan hijau daun	Memberi kesan gembira pada anak.
Warna pastel	Salem, hijau pastel, merah muda	Memberi kesan bersih, ringan, lembut dan nyaman.
Warna berat	Coklat, hitam, abu-abu	Bila pemakaiannya berlebihan dapat memberikan rasa tertekan pada anak, namun dengan pemakaian yang minimalis dapat memberi kesan unik

Warna natural	Terakota, coklat kayu	Mengenalkan anak pada warna alam selain itu juga memberi rasa hangat dan terasa menyatu dengan alam.
Warna ringan	Kuning matahari, hijau rumput, biru awan	Memberi kesan segar dan nyaman. Selain itu warna ini membantu anak berimajinasi
Warna putih		Memberi kesan monoton dan membosankan, sehingga penggunaannya sebaiknya diminimalisasi.
Warna gelap		Memberi kesan menekan bahkan menakutkan pada anak.

d. Skema Warna

1) Warna monokromatik

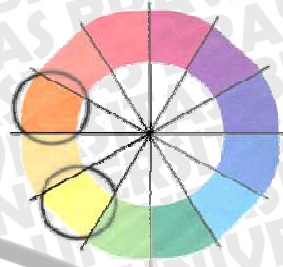
- Terbentuk dari warna yang sama dengan intensitas warna yang berbeda. Mis : dari biru hampir putih hingga biru tua.
- Cenderung membosankan, dapat diantisipasi dengan unsur keanekaan, dapat berupa: warna, garis, motif dsb.



Gambar 2.4. Skema Warna Monokromatik
Sumber : [www. colorfaq.com](http://www.colorfaq.com)

2) Warna analogous

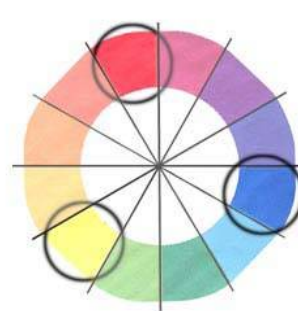
- Terbentuk dari kelompok Warna yang saling berdampingan, mis : kuning ke hijau, melalui beberapa gradasi hijau kekuningan



Gambar 2.5. Skema Warna Analogus
Sumber : [www. colorfaq.com](http://www.colorfaq.com)

3) Warna triadik

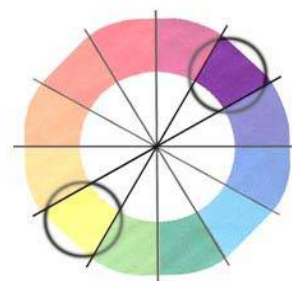
- Menggunakan 3 warna dalam lingkaran warna yang membentuk segitiga samasisi.
- Dengan warna intensitas tinggi dapat terjadi kontras yang tinggi, sehingga dapat dibatasi pada unsur desain lainnya.
- Permainan nada dapat menengahi kontras.



Gambar 2.6. Skema Warna Triadik
Sumber : [www. colorfaq.com](http://www.colorfaq.com)

4) Warna komplementer

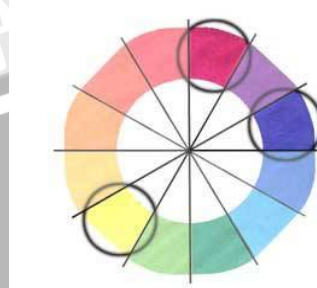
- Terbentuk dari 2 (dua) warna yang saling berhadapan (berkomplemen).
- Nilai kontras tinggi
- Permainan nada dapat menengahi kontras.



Gambar 2.7. Skema Warna Komplementer
Sumber : [www. colorfaq.com](http://www.colorfaq.com)

5) Warna komplementer terbelah

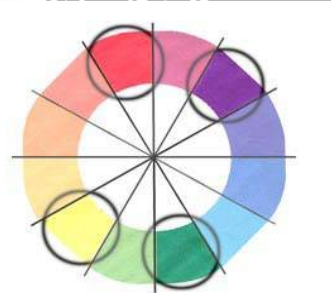
- Terbentuk dari 1 (satu) warna yang dipadukan dengan 2 (dua) warna yang mengapit warna komplementernya



Gambar 2.8. Skema Warna Komplementer Terbelah
Sumber : [www. colorfaq.com](http://www.colorfaq.com)

6) Warna komplementer ganda

- Terbentuk dari 2 (dua) warna yang bergandengan dipadukan dengan warna komplemen dari masing-masing warna tersebut.



Gambar 2.9. Skema Komplementer Ganda
Sumber : www. colorfaq.com

Berdasarkan karakternya warna dapat dibedakan menjadi empat macam.

1) Warna panas

Warna panas memiliki sifat-sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, menggairahkan, dan merangsang. Warna panas dapat merangsang saraf motorik anak. Misalnya warna merah, jingga

2) Warna dingin

- Kontraksi mata ringan
- Berkesan menyejukkan mata
- Memberi kesan dingin, tetapi bila terlalu banyak akan berkesan pasif, steril bahkan depresif

Misalnya warna hijau, biru

3) Warna sendu

- Berkesan sendu, sehingga baik jika dikombinasikan dengan aksen cerah
- Permainan intensitas warna berperan untuk menguatkan kesan yang diinginkan. Misalnya warna ungu

4) Warna netral

- Merupakan jembatan warna
- Bisa memperkuat atau menengahi kontras
- Hitam, putih, abu-abu
- Pengaruh emosi tergantung penggunaan jenis warna dan intensitasnya

7. Penerangan

Pada prinsipnya penerangan ada dua macam:

a. Penerangan alami

- b. Penerangan akibat benda-benda alam yang memancarkan sinar seperti, matahari, bulan dan lain-lain.

Intensitas cahaya yang boleh masuk berbeda-beda berdasarkan aktivitas yang dilakukan di dalam ruang tersebut.

c. Penerangan buatan

Penerangan yang terjadi akibat sumber cahaya yang dibuat manusia seperti lampu, obor, lilin, dll. Penerangan buatan lebih memberikan kebebasan untuk berkreasi daripada penerangan alami.

Menurut daerah yang diterangkannya, penerangan buatan ada dua macam, yaitu:

a. Penerangan umum

Penerangan ini menerangi seluruh ruangan dengan merata. Penerangan ini biasanya digunakan untuk kegiatan umum bersana dan tidak memerlukan ketelitian.

b. Penerangan setempat

Penerangan ini hanya menyorot pada salah satu titik tertentu. Biasanya digunakan untuk penerangan tempat kerja yang memerlukan ketelitian dan ketekunan serta diletakkan pada tempat-tempat tertentu untuk menarik perhatian.

8. Akustik

Suara terjadi didalam ruangan, baik yang timbul karena sengaja maupun tidak disengaja harus diatur sedemikian rupa sehingga suara tersebut tidak mengganggu pendengaran. Pada perancangan suatu bangunan terdapat dua jenis sistem akustik yang digunakan, yaitu:

- Sistem natural akustik, adalah sistem pengkondisian ruang terhadap suara dengan menggunakan unsur-unsur alam. Misalnya panel kayu.
- Sistem *artificial* akustik, adalah sistem pengkondisian udara dalam ruang oleh unsur- unsur buatan seperti bahan pelapis busa, atau material cetakan pabrik lainnya.

9. Material finishing

a. Lantai

Menurut Olds (2001:234), pemilihan material lantai tergantung pada aktivitas-aktivitas yang harus didukung oleh lantai, dan apakah anak-anak akan duduk di permukaan lantai atau tidak. Dalam penataan interior ruang anak, bahan penutup lantai perlu diperhatikan, karena anak-anak senang bermain di lantai. Hal ini menyangkut keselamatan anak, dimana faktor keamanan merupakan faktor utama dalam penataan interior ruang anak (Sandjaya, 2002). Keamanan tersebut dapat dicapai dengan penggunaan vynil atau karpet sebagai bahan penutup lantai. Selain aman, lantai tersebut juga harus elastis, mudah dibersihkan dan tahan lama. Bagi anak yang alergi debu, sebaiknya hindari bahan penutup lantai seperti karpet. Menurut Suptandar (1999:133) terdapat berbagai ragam pelapis lantai antara lain:

Tabel.2.4. Jenis-jenis Pelapis Lantai

Bahan	Karakteristik	Keuntungan	Kerugian	Pemeliharaan
Terazzo	• permanen • tahan kotor • aneka warna	•tahan lama •indah •kotoran tidak tampak	• keras • desain terbatas	• mudah dengan air
Marmer	• permanen • kaku	•indah	• mahal • mudah kotor • keras	• digosok • jika kena noda sulit

				dihilangkan
Kayu	• alamiah • dapat dicat • kedap suara	• tahan lama • melentur	• tidak tahan terhadap serangan	• pemeliharaan mudah • jika kena rokok atau noda dibersihkan dengan lilin atau vernis • jika kena debu dilapisi nilam
Ceramic Tile	• tahan goresan • kaya akan bentuk dan corak	• tahan lama • indah • tidak kotor	• indah	• pemeliharaan mudah dengan air hangat dan sabun.
Vynil Tile	• permukaan dicetak mudah tergores menarik	• lunak	• tidak untuk daerah yang ramai	• mudah pemeliharaan-nya
Vynil Asbestos	• pemasangan mudah • tahan alkali • murah • licin • kaya akan warna • corak halus	• tahan lama	• tidak lunak	• mudah pemeliharaan-nya
Vynil Cushioned Tile	• kaya akan warna • mewah	• <i>comfort</i> • melentur • lunak	• manual	• mudah pemeliharaan-nya

	• tahan kotor			
Vynil Solid Tile	• tidak licin • tahan terhadap noda • menyerupai warna alam	• tahan lama	-	• mudah pemeliharaan -nya
Vynil Sheet	• mudah tergores • tahan lemak • tahan alkali	• daya tahan baik • tahan lama • lunak	• mahal	• mudah pemeliharaan -nya
Rubber Tile	• kaya akan warna • kedap suara • tahan terhadap noda	• tahan lama • menarik • lentur • tidak berbisik	• mahal • licin jika permukaan basah • dapat dirusak oleh tergent karena lemas	• pemeliharaan dengan detergent halus
Cork Tile	• tekstur alamiah • murah • mewah • kedap suara	• tahan lama • lenturan baik	• pemasangan khusus • mudah kotor • meleku (jika belum bersih)	• sulit dibersihkan • dapat dibersihkan dengan mudah jika menggunakan lilin
Linoleun	• ekonomis • kedap air • tahan lemak • hangat di	• tahan lama • melentur • tidak licin	-	• pemeliharaan -nya mudah

	- kaki - dapat dicetak			
Asphalt Tile	- kaya akan warna - berlubang - murah - tahan alkali	lentur	- tidak kedap suara - akan cepat lunak jika kena lemak atau minyak	pembersihan secara kasar
Granolis Tile	- kuat - murah	-	-	pemeliharaan-nya mudah
Wol	- kenyal - tahan akan hembusan api - tahan akan gesekan	-	dapat rusak oleh detergent dan alkali	pembersihan-nya sulit
Acrylic	- tahan akan sinar - tahan akan gesekan			- pembersihan-nya mudah - sangat tahan terhadap kotoran
Molacry	- tahan akan abrasi cendawan - mudah atau dapat direndam	-	-	- pemeliharaa-nya mudah - dimasukkan ke dalam mesin cuci
Nylon	- tahan terhadap gesekan - lembut - tahan	-	dapat menimbulkan problem listrik di dalam	- tahan akan kotoran dan asam-asam - pembersihan-nya mudah

	terhadap jamur		pemasangan dan membutuhkan pengetahuan khusus	
Polyster	• tahan lama • tidak perlu dipel • dapat digunakan di mana saja • tahan terhadap jamur dan serangga	-	• membutuhkan keahlian khusus • dapat menimbulkan arus listrik	-
Karpet	• empuk • nyaman • bervariasi dalam pola, tekstur, warna dan bentuk	• nyaman • atraktif	• sumber debu	• pemeliharaan -nya sulit, tetapi dapat dibersihkan dengan lap basah atau sikat.

Sumber: Suptandar, (1999)

Menurut Sandjaya (2002:15) beberapa bahan lantai yang dapat diusulkan sebagai alas ruangan anak antara lain:

1) Karpet

Karpet memberi kesan rapi, nyaman dan dapat meredam suara. Karpet yang cocok dipergunakan pada ruang anak sebaiknya yang memiliki warna yang beragam dengan corak yang sekaligus mendukung kreatifitas anak misalnya motif angka, huruf, bunga maupun binatang. Namun, karpet memiliki kekurangan yaitu sangat mudah berdebu, kotor dan tidak tahan terhadap air.

2) Karet Sintetis

Sesuai digunakan untuk alas bermain anak yang lebih suka memanjat, karena sifatnya empuk sehingga aman bagi aktivitas anak. Bahan penutup lantai ini juga dapat berfungsi sebagai instalator dingin pada lantai.

3) Vynil

Tersedia dengan banyak ukuran, tebal, daya tahan bagus, tersedia dalam berbagai warna mencolok sehingga dapat menarik perhatian anak. Bahan ini tahan air dan zat kimia lainnya, namun mudah tergores.

Selain itu penggunaan *puzzle foam* sebagai salah satu alternatif bahan pelapis lantai dapat diterapkan pada ruang anak. *Puzzle foam* disusun menjadi alas bermain merupakan kreasi yang inovatif tetapi relatif murah. Karena terbuat dari busa karet yang dapat meredam benturan, maka bahan ini aman untuk alas bermain. Gambar, huruf dan angka disusun menjadi deretan abjad yang menarik.

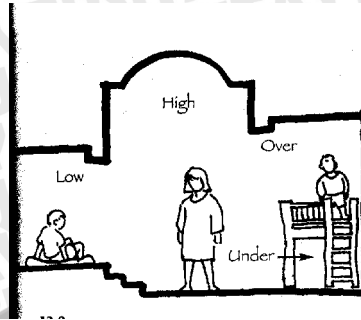
b. Plafon

Plafon dapat didesain sebagai fitur yang menyenangkan dari sebuah ruangan apalagi untuk ruangan anak.

Variasi ketinggian plafon juga dapat membantu pengolahan akustik ruangan. Plafon yang rendah identik dengan keintiman/keakraban, sedangkan plafon yang tinggi identik dengan keformalan, meskipun demikian, plafon dapat dibuat lebih tinggi di dalam ruangan yang sangat kecil atau sempit. Adapun pengaturan ketinggian plafon, yaitu sebagai berikut :

- 1) Zona masuk (entry zone) : 8 kaki (2,44 m)
- 2) Zona messy dan aktif : 9-12 kaki (2,74m-3,66m)
- 3) Zona tenang (quite zone) : 8-10 kaki (2,33m-3,05m)
- 4) Ruangan kecil tanpa pintu : 6-7 kaki (1,83 m- 2,13 m)

Material yang dapat digunakan pada plafon, antara lain plester, kayu, *mosaic tile*, *stucco* dan *stained glass*. Pertimbangan pengolahan material plafon sangat berpengaruh pada kenyamanan anak ketika berbaring dan melihat ke atas.



Gambar. 2.10. Variasi ketinggian plafon pada ruang anak

Sumber : Olds, 2000

Ketinggian plafon dapat disiasati dengan pemakaian bahan ornamen. Pemakaian bahan dengan berbagi tekstur dan warna pada langit-langit dapat memberi kesan tinggi rendah suatu ruang.

c. Dinding

Munculnya gambar tangan anak-anak pada dinding menunjukkan diperlukannya dinding yang mudah dibersihkan. Sandjaya (2002 : 9) menambahkan bahwa untuk mendukung anak yang senang menggambar sebaiknya dinding dilengkapi papan tulis atau media untuk menggambar setinggi jangkauan tangan anak.

Material finishing pada dinding dapat menggunakan:

- 1) Cat dinding. Sesuai digunakan pada area kering. Cat sebaiknya dipilih yang tidak mengandung *toxic* sehingga aman bagi anak.
- 2) Vinyl. Sesuai untuk digunakan pada zona *messy* atau area permainan yang mudah kotor karena sifatnya yang mudah dibersihkan untuk segala jenis permukaan.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk pengolahan dinding adalah, sebagai berikut:

- 1) Variasi ketinggian dan kedalaman

Dinding juga dapat diolah dengan variasi ketinggian dan kedalaman. Dinding dengan variasi ketinggian dan kedalaman dapat menciptakan tempat yang fungsional untuk kegiatan anak.

- 2) Dinding fungsional

Sebagai pemisah antar dua ruang, dapat dibuat dinding fungsional yang menghubungkan struktur dan perubahan ketinggian seperti panggunag, meja, pintu geser, dan variasi kedalaman dinding.

3) Dinding partisi

Dinding juga dapat diolah untuk memenuhi kebutuhan privasi anak. Dinding partisi sesuai dimensi anak memberi kesempatan anak untuk bermain dalam ruang yang masih dapat dikontrol oleh orang dewasa.

4) Dinding untuk pajangan

Beberapa kebutuhan dapat dipajang pada dinding, diantaranya hasil pekerjaan anak, dokumentasi, bahan yang mendidik, tanda-tanda informasi. Untuk ini diperlukan dinding yang luas.

5) Pemilihan bahan

Pertimbangan lainnya dalam pemilihan dinding antara lain:

- Pemakaian bahan kayu, plester semen, batu, gabus, batu bata pada dinding dapat memberikan warna dan sentuhan kualitas pada sebuah ruang.
- Tekstur dan warna dinding dapat membantu mengontrol suara, menciptakan batas, dan membantu anak untuk mengenal fungsi ruang tertentu.
- Permukaan dari plastik atau bahan yang mudah dibersihkan sangat bermanfaat bagi anak yang ingin menyalurkan keinginan untuk menulis, menggambar, atau corat coret.

10. Perabot

a. Perabot untuk Anak

Perabot merupakan salah satu elemen pada ruang dalam yang memerlukan suatu pengolahan dalam kaitannya dengan anak-anak. Perabot untuk anak dipilih yang sesuai dengan tinggi anak supaya mudah dijangkau. Menurut Wulansari (2007:44) pemilihan perabot dalam ruang anak harus memperhatikan beberapa prinsip dasar, yaitu:

1) Mendorong imajinasi

Mengingat karakter anak yang sangat senang berimajinasi maka tidak ada salahnya jika disediakan sarana untuk mengembangkan imajinasi mereka. Imajinasi mereka dapat dipicu dengan bentuk-bentuk perabot yang menarik dan imajinatif namun tetap fungsional.

2) Sesuai dengan anatomi tubuh

Perabot pada ruang anak harus nyaman. Nyaman artinya sesuai dengan anatomi tubuh anak. Ukuran perabot disesuaikan dengan ukuran tubuh anak.

3) Aman

Untuk keamanan, perabot pada ruang anak tidak mengandung bahan kimia beracun, menghindari sudut-sudut tajam pada perabot dan menghindari bahan-bahan perabot yang rentan pecah.

4) Fleksibel

Yang dimaksud fleksibel adalah perabot yang mudah dipinda-pindahkan atau memiliki fungsi lebih dari satu fungsi (multifungsi). Penggunaan perabot yang mudah dipindahkan disebabkan anak mudah sekali merasa bosan dengan satu jenis susunan perabot.

5) Kuat (tahan lama)

Mengingat anak sangat aktif dan cenderung ceroboh maka dipilih desain perabot yang kokoh dan tahan lama.



Gambar 2.11. Contoh furniture anak
Sumber : www.Inhabitot.com

b. Jenis dan Peletakan Perabot Dalam Perpustakaan

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992) dijelaskan peralatan perpustakaan harus sesuai dengan iklim tropis seperti di Indonesia yang lembab, tahan terhadap serangga dan jamur.

Penempatan perabot harus memperhatikan hal-hal berikut ini :

1) Ruangan

Fungsi ruang dan tempat yang tersedia harus diperhatikan. Fungsi ruang berkaitan dengan kegiatan perpustakaan, sedangkan tempat yang tersedia berkaitan penentuan kesesuaian perabot yang dipilih.

2) Keleluasaan gerak

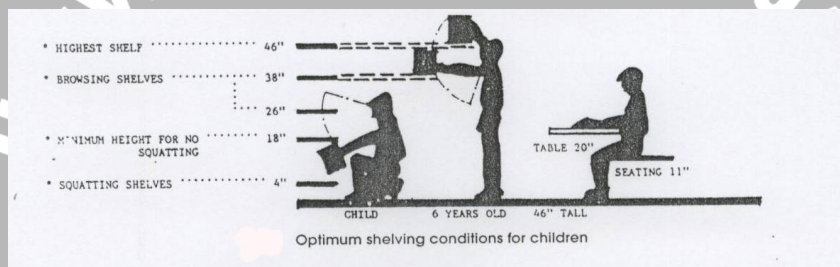
Penempatan perabot hendaknya tidak menghambat gerak antar pemakai perpustakaan maupun petugas.

3) Estetika

Penempatan perabot harus menambah suasana ruangan lebih menarik sehingga memberi kenyamanan pemakai.

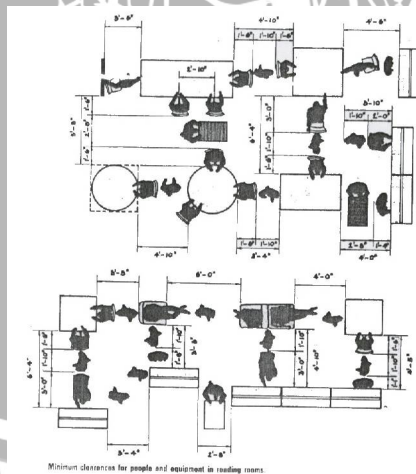
4) Efisiensi

Perabot harus ditempatkan sedemikian rupa sehingga kegiatan yang harus dilaksanakan dengan perabot tersebut dengan yang lain mudah dilakukan dengan cepat. Misalnya letak lemari pkatalog harus berdekatan dengan koleksi.



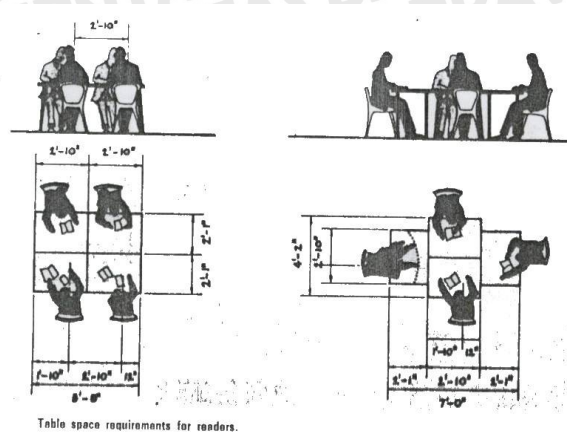
Gambar 2.12. kondisi optimal penempatan buku untuk anak

Sumber: *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*



Gambar 2.13. Ruang gerak minimum pada ruang baca

Sumber: *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*



Gambar 2.14. Kebutuhan ruang meja bagi pembaca

Sumber : *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*

Pedoman dalam peletakan perabot adalah sebagai berikut:

- 1) Meja kursi baca
Penetapannya harus mempertimbangkan kenyamanan dan penerangan. Bagi pengunjung yang ingin membaca sendiri, sarana yang tepat adalah *study carrel*.
- 2) Rak buku
Penempatan rak buku harus mempertimbangkan faktor cahaya dan pertukaran udara. Cahaya harus menerangi buku, tetapi perlu dihindarkan cahaya matahari langsung. Jarak satu rak dengan yang lain harus memungkinkan pengunjung yang lewat dari dua arah tidak bertabrakan.
- 3) Meja sirkulasi
Diletakan di tempat yang dapat mengawasi ruangan secara keseluruhan
- 4) Lemari penitipan barang
Diletakkan di ruang pelayanan dekat pintu masuk sebelum meja sirkulasi.
- 5) Papan *display*
Penempatannya harus mudah dilihat secara dekat oleh pengunjung.
- 6) Papan pengumuman
Digantung di dinding, ruang pelayanan, teras depan atau dekat pintu masuk.

Prinsip dasar penempatan alat-alat adalah sebagai berikut :

- 1) Bahan-bahan referensi hendaknya ditempatkan pada rak buku dekat pintu masuk, kabinet katalog, koleksi buku-buku non fiksi dan ruang belajar.
- 2) Koleksi buku-buku fiksi hendaknya ditempatkan dekat ruang baca

- 3) Koleksi buku anak hendaknya ditempatkan dekat jalan masuk dan ruang cerita (*storytelling*)

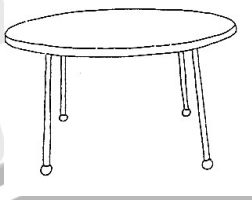
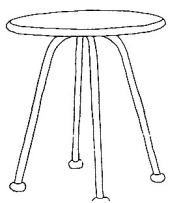
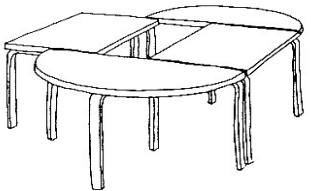
Pada umumnya perabot dan fasilitas pada perpustakaan anak antara lain adalah:

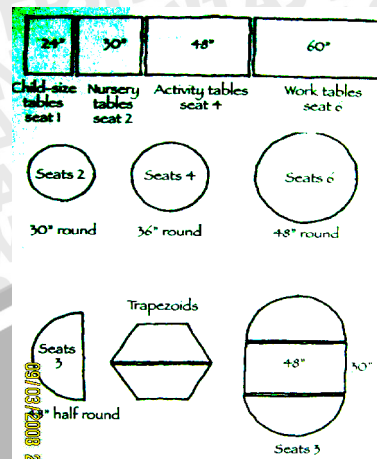
1) Meja

Meja digunakan sebagai wadah untuk bermain menggambar atau bahkan untuk mulai belajar menulis dan membaca. Dengan meja yang diran cang sesuai dengan ukuran mereka maka kegiatan bermain dan belajar akan menjadi lebih nyaman. Meja kecil dapat menurunkan kebisingan ruangan, serta dapat mengembangkan keakraban dalam bercakap-cakap. Astrini (2005) merekomendasikan tinggi meja untuk anak-anak 20" (± 50 cm). Berdasarkan Olds (2001: 343) ukuran meja yang direkomendasikan 47-50 cm. Bentuk meja dapat dibuat seatraktif mungkin dan berada dalam lingkaran kecil, meja berbentuk persegi, persegi panjang dan trapesium dapat mendukung interaksi verbal anak-anak. Adapun bentuk dan dimensi meja dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.5. Jenis-jenis meja anak

Jenis perabot	Fungsi	Bentuk	Dimensi
Meja	Tempat bermain Tempat menggambar Tempat belajar menulis dan membaca	 Meja baseline oleh angeles	t = 14-24 in (35.6- 61 cm) Meja bulat Dim = 42 in (106.7 cm), 48 in (121.9 cm) Meja persegi L = 30 in (76.2 cm) Meja empat persegi L = 30 in (76.2 cm) P = 36 in (91.4 cm), 48 in (121.9 cm), 60 in (152.4 cm), 72 in (182.9 cm)
			T = 21 in (53.3 cm) Meja bulat Dim = 30 in (76.2 cm), 36 in (91.4 cm), 42 in (106.7 cm),

		 Bola oleh fixtures furniture	48 in (121.9 cm), 54 in (137.2 cm). Meja persegi L = 24 in (61 cm), 30 in (76.2 cm), 36 in (91.4 cm) Meja empat persegi L = 24 in (61 cm), 30 in (76.2 cm), 36 in (91.4 cm) P = 42 in (106.7 cm), 48 in (121.9 cm), 60 in (152.4 cm)
		 Scamps oleh Haworth	T = 24 in (61 cm) Meja bulat Dim = 24 in (61 cm) Meja persegi L = 24 in (61 cm) P = 48 in (121.9 cm)
		 Meja Aalto oleh grup ICF	T = 23 ¼ in (60.3 cm) Meja persegi L = 23 ¼ in (60.3 cm) P = 39 ½ in (60.3 cm) Meja setengah lingkaran L = 23 ¼ in (60.3 cm) P = 47 ¼ in (120 cm)
Sumber : Ruth (1999)			



Gambar. 2.15.
Variasi Bentuk dan Dimensi Meja
Sumber: Olds (2001)

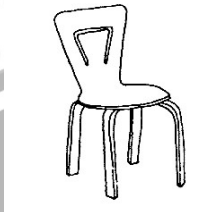
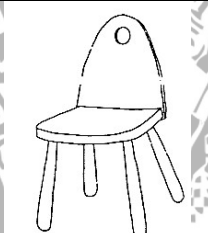
Semua jenis meja di atas dapat digunakan dan sesuai untuk anak mengingat bentuk meja bundar dan pada meja persegi ujung-ujungnya halus. Sehingga meja-meja ini sesuai diterapkan karena bentuk bundar dan halus mampu memberikan kesan “aman” pada anak.

2) Kursi anak

Anak-anak jarang memilih duduk dan bahkan lebih jarang untuk duduk lama. Kursi tanpa sandaran seringkali dipilih karena pada saat bekerja di meja, anak-anak cenderung bersandar kedepan dan jarang menggunakan sandaran. Kursi dengan tidak menggunakan sandaran juga mempermudah dalam penyimpanan karena dapat dimasukan dibawah meja ketika tidak dipakai.

Dimensi kursi yang direkomendasikan Astrini (2005), yaitu tinggi kursi 12” (30 cm), lebarnya 12,75” (31,88 cm), serta mempunyai kedalaman 11” (27,75 cm). Adapun beberapa contoh bentuk dan dimensi kursi untuk anak dapat dilihat dari gambar berikut:

Tabel 2. 6. Jenis kursi anak

Jenis perabot	Fungsi	Bentuk	Dimensi
kursi anak	Tempat duduk anak	 Seri B oleh Thonet	T tempat duduk = 13 in (33cm), 15 in (38.1 cm), 18 in (45.7 cm) L = 15 in (38.1 cm), 16 in (40.6 cm). Kedalaman = 16 in (40.6 cm), 21 in (53.3 cm). T. keseluruhan = 22 in (55.9 cm), 25 in (63.5 cm), 32 ¼ in (81.9 cm)
		 Elipse oleh The Children Furniture Company	T tempat duduk = 10 in (25.4cm), 12 in (30.5 cm), 14 in (35.6 cm) L = 13 ½ in (34.3 cm) Kedalaman = 14 ½ in (36.8 cm) T. keseluruhan = 20 in, 22 in, 23 in

Sumber : Ruth, (1999)

Seperti halnya meja, desain dari kursi juga dibuat atraktif dan menarik bagi anak sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya. Kedua jenis kursi ini sesuai untuk digunakan pada ruang anak mengingat anak menyukai unsur garis lengkung dan lingkaran yang dapat mengekspresikan suasana riang gembira.

3) Tempat penyimpanan (storage)

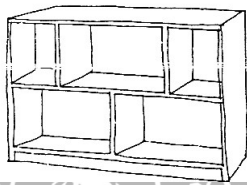
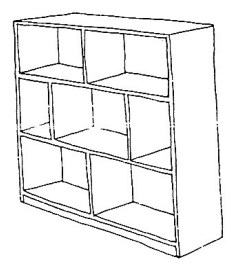
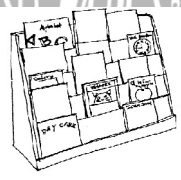
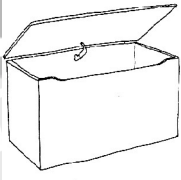
Perencanaan tempat penyimpanan harus memperhatikan faktor ukuran, warna, dan kuantitasnya. Tinggi maksimum sebuah rak dalam Astrini (2005: 54) yaitu 40"-48" (1-1.2 m). Tempat penyimpanan yang terorganisir dengan baik dapat mendorong anak-anak untuk menjaga area aktivitasnya supaya tetap bersih dan meletakkan

kembali material-material yang telah mereka gunakan ketempat semula. (De Chiara,1980: 164)

Menurut De Chiara (180:164), tinggi rak-rak penyimpanan alat mempunyai tinggi 24" (60 cm) dan kedalaman 12" (30 cm).

Berikut ini adalah berbagi macam bentuk dan ukuran rak penyimpanan:

Tabel 2. 7. Jenis Tempat Penyimpanan

Jenis perabot	Fungsi	Bentuk	Dimensi
Tempat penyimpanan	Rak buku Penyimpanan mainan Penyimpanan alat-alat tulis.		Rak 2 unit P = 48 in (121.9 cm) Kedalaman = 13-15 in (33-38.1 cm) T = 30 in (76.2 cm)
			Rak 3 unit P = 48 in (121.9 cm) Kedalaman = 13-15 in (33-38.1 cm) T = 42in (106.7 cm)
		 	P = 36 in (91.4 cm) Kedalaman = 13 in (33 cm) T = 29in (73.7 cm)

			P = 33 in (83.8 cm) Kedalaman = 17 in (43.2 cm) T = 17 in (43.2 cm)
--	--	--	--

Sumber : Ruth, (1999)

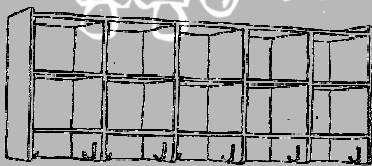
Jenis-jenis kotak penyimpanan tersebut dapat diterapkan pada ruang anak karena bentuknya yang fungsional sehingga menjaga area aktivitas anak tetap rapi dan bersih.

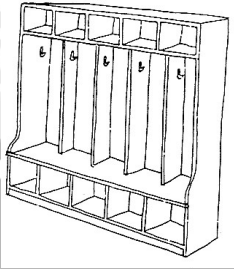
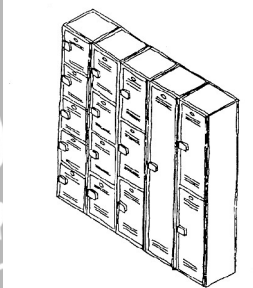
4) Loker

Rak/loker ini merupakan rak besar yang berkotak-kotak. Loker digunakan sebagai tempat penyimpanan barang pengunjung perpustakaan. Adapun ukuran tiap kotak dalam rak tersebut adalah: panjang 30 cm, lebar 30 cm, kedalaman 30 cm, dan tingginya ± 100 cm. Panjang rak/ loker tergantung pada jumlah kotaknya. Loker yang paling sesuai untuk ruang anak sendiri adalah loker model pertama dan kedua. Loker model terakhir kurang sesuai untuk digunakan mengingat anak sendiri belum terbiasa dengan penggunaan kunci. Sehingga model loker yang sesuai adalah loker pertama dan kedua yang merupakan model loker terbuka.

Beberapa bentuk dan dimensi loker untuk anak:

Tabel 2.8. Jenis loker

Jenis perabot	Fungsi	Bentuk	Dimensi
loker	Tempat penyimpanan barang Tempat penyimpanan sepatu		P = 49 ¼ in (126.4 cm). Kedalaman = 13 ¼ in (34.9 cm). T. keseluruhan = 19 ½ in (49.5 cm)

			P = 54 in (137.2 cm). Kedalaman = 11 in (27.9 cm) bagian atas, 14 in (35.6 cm) bagian dasar T. keseluruhan = 48 in (121.9 cm)
			L per unit = 12 in (30.5 cm). Kedalaman = 12, 15, 18 in (30.5, 38.1, 45.7 cm) T. keseluruhan = 60 in (152.4 cm)

Sumber : Ruth, (1999)

11. Tanda/ornamen/dekorasi

Ornamen/dekorasi merupakan elemen visual yang menonjol dan dapat menjadi simbol yang unik sehingga dapat menandai rancangan aktivitas mereka. Estetika dan ornamen yang digunakan dapat memelihara jiwa anak-anak. Dekorasi pada bagian anak ini sangat penting untuk menciptakan suasana yang bersahabat dengan anak-anak. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan ornamen antara lain:

- Menggunakan mobil-mobilan, layang-layang, bendera, permadani, hiasan dinding, dan *soft sculpture* untuk digantung pada dinding dan plafond akan memberikan visual yang menarik.
- Kesenian etnik dan kerajinan juga memberikan daya tarik yang tinggi bagi anak-anak. Demikian pula seni lukis tentang alam dan hewan.

Memajang dan menampilkan hasil karya anak-anak dapat membantu mereka untuk mencapai rasa positif tentang dirinya.



Gambar 2.16. Kanvas yang berfungsi sebagai pajangan
Sumber : www.coolkidsfurniture.com

12. Tinjauan Sirkulasi

a. Sirkulasi Perpustakaan

Dalam merancang suatu bangunan perpustakaan dimana fungsi mewadahi kegiatan manusia sebagai pelaku serta pentingnya untuk memperhatikan penempatan koleksi perpustakaan sehingga dibutuhkan suatu bangunan yang sistematis untuk mempermudah aktifitas keduanya, maka penataan sirkulasi yang baik merupakan kebutuhan penting bagi perpustakaan.

Sedangkan menurut Ching (1996:248), bahwa aksesibilitas adalah suatu pencapaian dari beberapa tingkatan melalui ruang-ruang yang harus ditempuh. Ini merupakan sebuah sistem yang dipersiapkan bagi kita untuk melihat, mengalami, dan menggunakan ruang-ruang tersebut. Sifat pencapaian ini mungkin dapat diteruskan ke dalam urutan ruang-ruang interior.

Agar suatu perpustakaan dapat memberikan pelayanan yang maksimal, maka penempatan dari berbagai unit kerja pelayanan perpustakaan yang memerlukan ruang atau daerah pelayanan khusus merupakan suatu keharusan. Namun hal itu tidak berarti bahwa untuk setiap unit kegiatan kerja disediakan tempat tersendiri, akan tetapi bagaimana penempatan itu diatur sedemikian rupa sehingga memperlihatkan suatu pola rangkaian kerja dan pengawasan yang efektif dan efisien (Hernandono,1997).

Menurut Hernandono (1997), aktivitas dalam sebuah perpustakaan dapat dibedakan menjadi dua bagian :

- 1) Aktivitas pemakai, di dalamnya termasuk kuantitas, frekuensi, waktu, dan aktivitas staf perpustakaan dalam melayani pemakai.
- 2) Technical service, aktivitas staf dalam membuat dan melakukan rangkaian kerja untuk pelayanan perpustakaan.

Menurut Hernandono (1997) dari segi pelayanan yang ada dalam perpustakaan, daerah-daerah pelayanan perpustakaan dapat dibagi menjadi beberapa ruangan sebagai berikut :

- 1) Ruang depan (lobby)

Biasanya terdapat tempat penitipan barang bagi pengguna pemakai. Sebagai pilihan, untuk ruang depan ini pada sisi kanan dan kirinya dapat dihubungkan dengan WC dan ruang lain misalnya ruang pameran.

- 2) Pintu kontrol

Menghubungkan ruang depan atau lobby dengan bagian lain ruang perpustakaan yang mampu mengontrol keluar masuknya pengguna maupun petugas perpustakaan.

- 3) Tempat peminjaman

Harus diletakkan sedemikian rupa sehingga petugas juga dapat mengawasi pintu kontrol.

- 4) Katalog dan Referensi

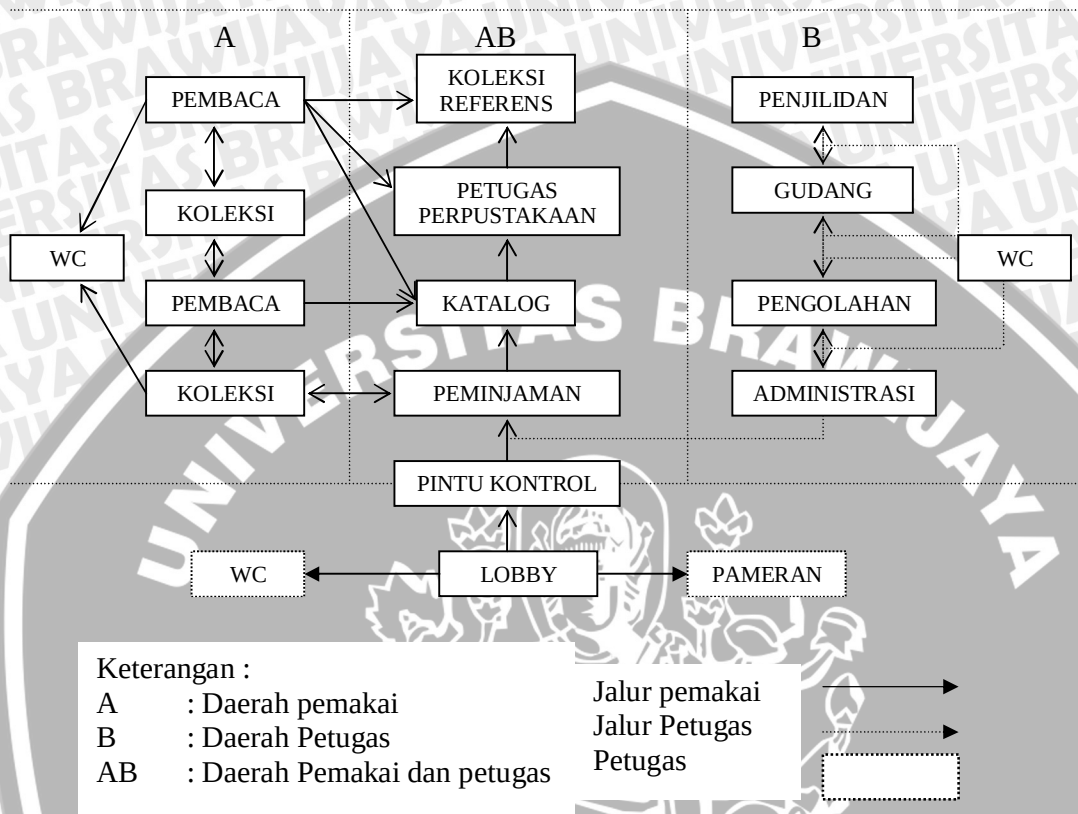
Harus diletakkan sedemikian rupa sehingga mudah dicapai dari daerah petugas, terutama petugas pengolahan.

- 5) Daerah koleksi

Diatur sedemikian rupa sehingga pemakai mudah memakai koleksi yang diperlukannya.

- 6) Daerah petugas

Daerah ini hendaknya tersisih dari daerah pemakai, juga fasilitasnya. Akan tetapi perlu diatur sehingga ruang pengolahan koleksi letaknya berdekatan dengan ruang katalog dan referensi.



Gambar 2.17. Daerah-daerah pelayanan dalam perpustakaan
Sumber : Hernandono, (1997)

Diagram di atas mengandaikan bahwa semua fasilitas perpustakaan terletak pada lantai satu. Apabila gedung perpustakaan bertingkat, maka hendaknya diperlukan beberapa hal :

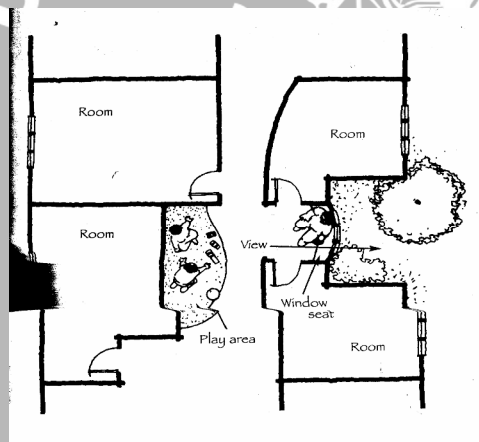
- 1) Tangga ke lantai dua yang harus mudah dicapai oleh pemakai dari titik jauh lantai pertama.
- 2) Penentuan pelayanan apa yang ditempatkan pada lantai yang berbeda dapat dilakukan berdasarkan jenis koleksi, sedangkan penempatan petugas disesuaikan dengan pelayanan pemakai tersebut.

Menurut Neufert (2002: 146) alur untuk kemudahan bagi pengunjung adalah kartu katalog segera bisa terlihat oleh pengunjung yang baru masuk. Dimana alur pustaka yang masuk ke perpustakaan berlangsung dari lobby, ke kamar penerimaan, ke bagian pengadaan, ke bagian katalog, ke bagian penyiapan fisik, ke bagian peminjaman, dan

akhirnya ke ruang buku, hubungan antara pustaka renik dan pelayanan fotokopi dengan majalah, dan lokasi meja pinjam tidak jauh dari pintu sehingga merupakan bagian pelayanan yang paling pertama terlihat oleh pengunjung ketika masuk perpustakaan dan paling akhir pada saat meninggalkan perpustakaan.

b. Sirkulasi Anak

Olds dalam *Child Care Design Guide* (2001) menjelaskan bahwa sirkulasi yang baik adalah sirkulasi yang memungkinkan seseorang untuk mengetahui arah dimanapun mereka berada. Isyarat arsitektural seperti *node*, *view*, tempat untuk istirahat, dan perubahan pada bentuk serta ukuran jalan dan pencahayaan dapat digunakan untuk menunjukkan orientasi ruang. Dimana dalam menunjukkan orientasi ruang isyarat-isyarat arsitektur ini dapat ditunjang dengan gambar-gambar, perabot yang khas, dan aktivitas yang ada di dalamnya. Apabila memungkinkan, sebuah koridor harus dibuat bagaikan sebuah ruangan dengan adanya *space* untuk aktivitas dan memungkinkan terjadinya interaksi.



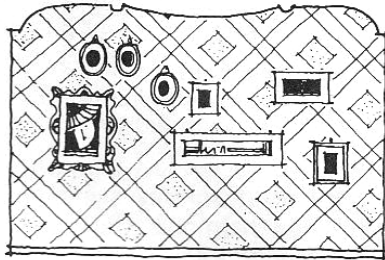
Gb. 2.18.
Koridor pada ruang
anak
sumber : Olds, 2001

2.4.2. Tinjauan Prinsip-Prinsip Perancangan Interior

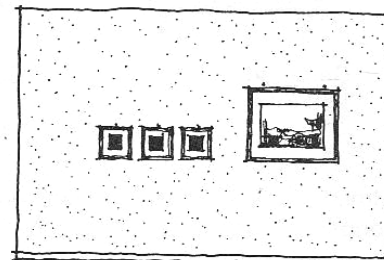
Menurut Laksmiwati (1989), prinsip-prinsip perancangan interior meliputi:

1. Harmoni/ keselarasan

Harmoni/keselarasan dapat tercapai dengan menggunakan unsur-unsur perancangan interior yang sama sifatnya, namun harus ada variasi sebagai sesuatu yang menarik sehingga tidak monoton. Masing-masing unsur yang digunakan tersebut harus menunjang tema perancangannya. Namun penggunaan variasi juga jangan terlalu banyak sehingga menimbulkan kesan ramai dan kacau.



Gambar 2.19.
Susunan Kurang Harmonis
pada dinding
Sumber: Wilkening, 1987



Gambar 2.20.
Susunan yang Harmonis pada
dinding
Sumber: Wilkening, 1987

2. Proporsi dan skala

Proporsi dan skala manusia adalah ukuran dan elemen bangunan atau ruang, dalam hubungannya dengan dimensi dan proporsi tubuh atau badan manusia. Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang, menentukan skala. Ukuran bentuk ruang menentukan jumlah dan ukuran perabot di dalamnya.

Warna, tekstur dan garis memainkan peran yang penting dalam menentukan proporsi dalam ruang anak. Anak-anak menyukai warna yang cerah, untuk itu pemakaian warna cerah pada salah satu sisi dinding pada ruang anak dinilai cukup, sebab pemakaian warna-warna cerah menimbulkan kesan seolah maju ke depan sehingga bidang dengan warna ini akan jelas terlihat dibandingkan dengan bidang-

bidang lain di sekitarnya. Proporsi warna terang yang berlebihan pada sebuah ruang anak akan membuat mata anak menjadi lebih cepat lelah.

Tinggi rendah plafon suatu ruang anak akan sangat mempengaruhi kebutuhan ruang pribadi anak (Hendradiningsih, 1980). Seorang anak yang berada dalam ruang dengan plafon yang tinggi akan merasa kecil dan tidak membutuhkan ruang pribadi yang lebih, sedangkan bila anak tersebut berada pada ruang dengan plafon rendah maka ia akan merasa kebutuhan akan ruang pribadi meningkat terutama pada pojok-pojok ruang.

Skala anak-anak mempunyai perbedaan dengan skala tubuh orang dewasa dalam sebuah bangunan sehingga unsur yang ada dalam bangunan sebuah bangunan untuk anak diperlukan suatu penyesuaian. Suatu elemen ataupun perabot yang kurang sesuai dengan proporsi anak akan menyebabkan ketidaknyamanan pada anak-anak.

Skala atau proporsi dengan objek perbandingannya adalah tubuh manusia maka ada tiga macam skala yaitu skala heroik, skala natural, dan skala intim. Berdasarkan pertimbangan postur tubuh dan jangkauan penglihatan anak, maka skala yang sesuai untuk bangunan anak-anak adalah skala intim, karena ruang yang ada tampak lebih kecil dari ukuran sebenarnya sehingga menghasilkan suasana yang hangat dan akrab.

3. Keseimbangan (*balance*)

Prinsip keseimbangan dalam perancangan menyangkut kepekaan kita kepada keteraturan dan keseimbangan. Ada dua macam keseimbangan, yaitu:

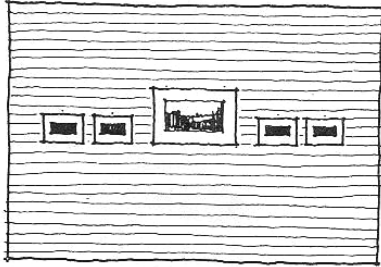
a. Keseimbangan formal (simetris)

Keseimbangan formal berifat statis dan tenang. Agar tidak membosankan, benda-benda yang letaknya simetris terhadap titik pusat diusahakan tidak persis sama ukuran, bentuk dan warnanya tetapi tetap mempunyai bobot visual yang sama. Keseimbangan ini tidak cocok diterapkan pada ruang anak, sebab karakter anak cenderung dinamis dan fleksibel.

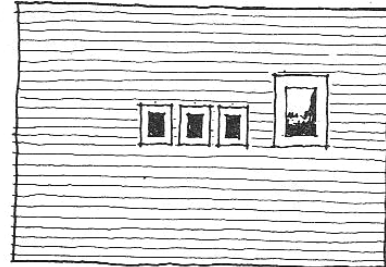
b. Keseimbangan informal (asimetris)

Keseimbangan informal dicapai dengan menyusun benda-benda yang tidak sama bobot visualnya di sekitar suatu titik pusat atau sumbu sehingga mencapai keseimbangan. Untuk mengimbangi benda yang berat, benda yang lebih ringan harus diletakkan pada jarak yang lebih jauh dari sumbu. Tekstur kasar memiliki bobot visual yang lebih berat dibandingkan tekstur yang halus dan licin. Warna yang hangat dengan intensitas yang kuat memberi kesan yang lebih berat. Ukuran benda

mempengaruhi kesan berat. Benda yang sama bila memiliki motif yang lebih ramai akan kelihatan lebih berat daripada benda dengan motif tenang. Keseimbangan ini cocok diterapkan ruang anak, sebab keseimbangan asimetris bersifat lebih dinamis dan "hidup".



Gambar 2.21.
Keseimbangan simetris
dinding
Sumber: Wilkening, 1987



Gambar 2.22.
Keseimbangan asimetris pada
dinding
Sumber: Wilkening, 1987

4. Irama

Dalam merancang tata ruang dalam, maka kita bergerak menurut irama tertentu dari suatu benda kebenda lainnya. Irama dalam suatu ruangan dappat dicapai melalui:

- Garis yang tidak terputus

Garis yang tidak terputus memiliki sifat yang mengalir.



Gambar 2.23. Penerapan garis tak terputus
Sumber: www.aucklandartgallery.com

- Perulangan (garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif, dan ruang)

Pengulangan dapat mengontrol gerak mata sehingga menuju arah yang kita inginkan. Perulangan garis vertikal yang disusun dalam barisan yang horisontal membawa mata bergerak dari sisi ke sisi.

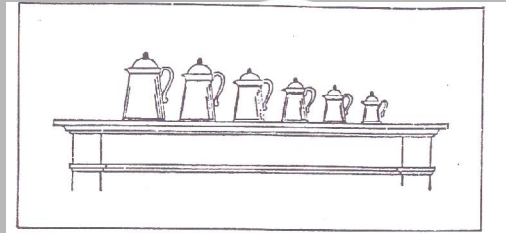


Gambar 2.24. Perulangan bentuk persegi pada langit-langit

Sumber: www.aucklandartgallery.com

c. Gradasi

Gradasi dalam garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, dan motif akan membawa mata bergerak lebih dinamis daripada perulangan



Gambar 2.25. Susunan Gradasi

Sumber: Laksmiwati, 1989

d. Radiasi

Radiasi merupakan garis-garis yang menyebar keluar dari satu titik pusat ini memang tidak membuat mata bergerak dengan lancar dari satu bagian ke bagian lain dari suatu desain, tetapi radiasi ini bertujuan untuk mencapai efek tertentu.



Gambar 2.26. Permainan unsur garis yang menyebar dari ujung langit-langit kubah

Sumber: www.tinypic.com

e. Pergantian

Pergantian merupakan irama yang dicapai dengan pergantian yang diulang-ulang. Dengan membuat suatu penyimpangan dari irama tersebut maka akan diperoleh variasi yang menarik.

Berdasarkan karakter dan sifat anak yang dinamis, maka irama untuk ruang anak dapat dicapai melalui teori gradasi warna, garis, bentuk, cahaya, tekstur, dan motif akan membawa mata bergerak lebih dinamis.



Gambar 2.27. Pergantian warna pada motif lantai

Sumber: www.tinypic.com

5. Titik berat

Desain suatu ruangan dapat dikatakan baik jika memiliki titik berat yang menarik perhatian, namun jika terlalu banyak maka akan menimbulkan kekacauan. Penekanan titik berat dapat melalui:

a. Perulangan

Perulangan suatu unsur desain dapat memberi penekanan pada unsur desain tersebut. Agar tidak membosankan jangan terlalu banyak terdapat perulangan.



Gambar 2.28. Penekanan dengan wall art melalui perulangan warna hitam-putih

Sumber: www.blogger.com

b. Ukuran

Ukuran benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai perbandingannya terhadap ruangan. Untuk ruangan yang besar dan tinggi, diperlukan titik berat yang tidak tenggelam dalam kemegahan ruang.



Gambar 2.29. Penekanan melalui ukuran lampu

Sumber: www.timvanlaeregallery.com

c. Kontras

Dua warna yang kontras dan dipakai secara bersamaan akan saling menguatkan dan menonjolkan.

d. Susunan

Tata letak perabot dan benda-benda lain bisa diatur sedemikian rupa, sehingga mengarahkan pandangan ke tempat objek yang menjadi pusat perhatian.

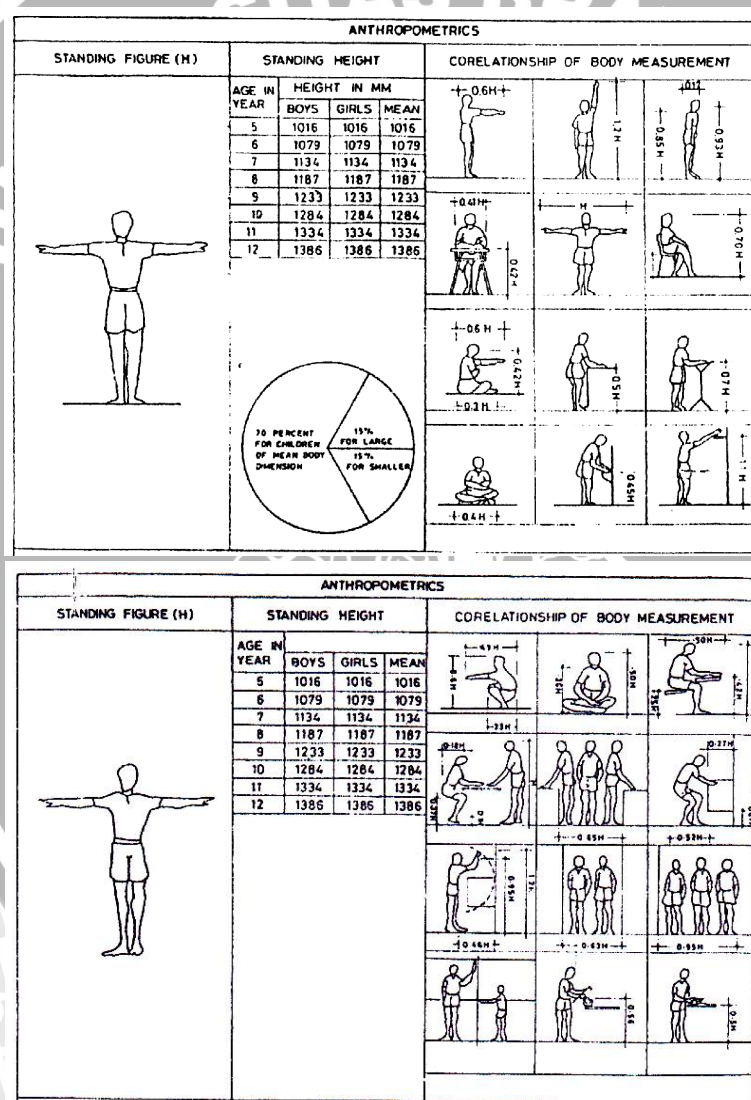
e. Hal yang tidak terduga

Hal yang tidak terduga atau tidak lazim dapat terlihat menonjol karena menciptakan sesuatu yang unik.

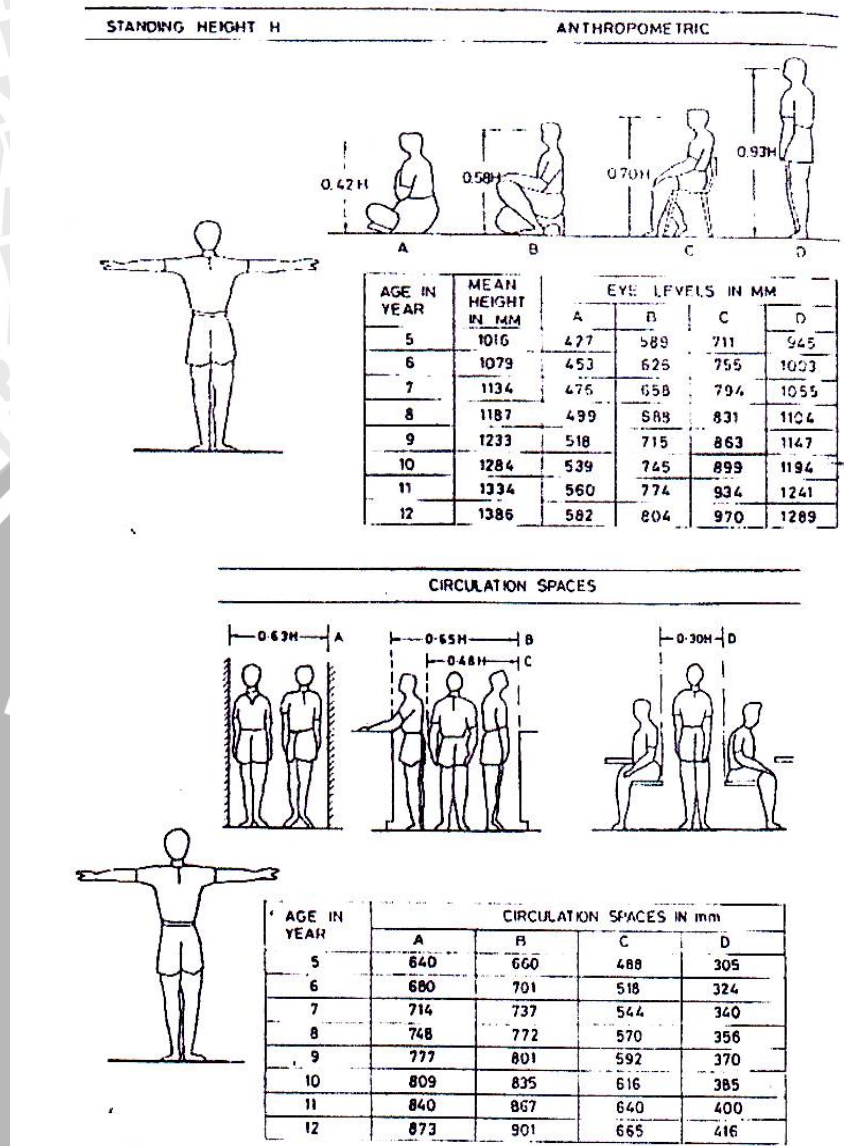
Penekanan titik berat pada ruangan untuk anak dapat dicapai melalui kontras, karena anak cenderung menyukai sesuatu yang menarik perhatian. Penerapannya dapat dilakukan pada pemberian warna yang kontras pada salah satu bagian dinding pada ruang anak agar dapat menarik perhatian.

2.4.3. Tinjauan Athropometri Anak

Anthropometri berasal dari kata anthropos yang berarti manusia, dan metrikos yang berarti pengukuran. Anthropometri diartikan sebagai suatu ilmu yang digunakan untuk menentukan ukuran tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya. Antropometri merupakan bagian dari ilmu ergonomi, yaitu ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk merancang mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman dan efektif bagi manusia (Wardani dalam Astrini, 2005).



Gambar 2.30. Ukuran Tubuh anak
Sumber : *School Building Design & Construction*,
Srivastava, 1991



Gambar 2.31. Ukuran Tubuh anak

Sumber : *School Building Design & Construction*, Srivastava, 1991

Manusia merupakan faktor utama perancangan desain, sehingga hal-hal yang berhubungan dengan faktor anatomi tubuh manusia harus diperhatikan, demikian pula dengan dimensi atau ukuran tubuh manusia. Kegunaan dari data antropometrik dalam perancangan perabot adalah untuk menghasilkan perabot yang nyaman dan fungsional, sehingga mampu menciptakan suasana ruang yang menyenangkan

2.4.4. Teori *Design for Play* untuk Ruang Anak

Datter(1969) dalam *Design for Play* menjelaskan bahwa desain untuk anak-anak seringkali tidak melibatkan anak dalam perancangannya. Desain untuk anak-anak seharusnya memperhatikan sifat kesenangan dan keingintahuan anak-anak, di samping mempertimbangkan keamanannya. Desain yang baik untuk anak-anak memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. *Experience* –desain harus merupakan dunia mini bagi anak, yang mampu merangsang indra anak-anak. Menurut R.L. Stevenson, anak-anak biasanya suka ingin tahu dan bereksperimen.
2. *Control of experience*- benda-benda yang ada harus dapat menarik anak untuk berinteraksi dengannya.
3. Tantangan yang bertahap- lingkungan yang menyediakan sesuatu yang baru untuk dicoba tetapi tidak terlalu asing bagi anak-anak.
4. Pilihan-harus tersedia banyak pilihan bagi anak-anak
5. Latihan berfantasi- bentuk yang sederhana akan semakin mendorong anak untuk berfantasi. Menurut Ibid dalam bermain, anak-anak menyukai hal yang bebau kerahasiaan, misalnya tempat bersembunyi.
6. Pemisahan dari orang dewasa-anak-anak merasa lebih bebas bergerak tanpa orang dewasa di sekitarnya, namun harus tetap berada dalam jangkauan orang dewasa bila bantuan mereka diperlukan sewaktu-waktu.

Dari faktor-faktor tersebut yang paling penting adalah faktor *experience* dan *control experience*.

2.5. Tinjauan Komparasi

2.5.1. Pine Bluff Jefferson County Library

Perpustakaan ini terletak di Arkansas, dibangun pada tahun 1968 dan direnovasi pada tahun 1998. Perpustakaan ini terdiri dari 3 lantai dan perpustakaan anak terletak di lantai pertama.

Perpustakaan anak pada Pine Bluff Jefferson County Library ini memiliki luas $\pm 150\text{m}^2$ dengan tinggi plafon 4m. Interior perpustakaan anak ini menggunakan berkesan ceria dengan tema "negeri dongeng". Tema "negeri dongeng" ini tampak dari aksesoris dan motif yang digunakan pada elemen ruangan berupa tokoh-tokoh dari buku cerita.

1. Unsur-unsur desain interior

a. Garis

Unsur garis yang dominan pada ruangan ini berupa garis-garis lurus. Garis-garis lurus ini terdiri dari garis horizontal dan garis vertikal.

Garis horizontal didapat perabot berupa rak buku yang berjajar dalam ruangan, lampu pada plafon yang membentuk garis memanjang, dan balok yang melintang pada plafon.

Sedangkan garis vertikal sendiri terbentuk dari kolom-kolom pada ruangan dan aksesoris pohon pada mural di area masuk.

Untuk garis lengkung sendiri terdapat pada aksesoris-aksesoris dalam ruangan dan motif pada mural di area masuk.

b. Bentuk

Bentuk yang dominan pada ruangan ini adalah bentuk segi empat. Bentuk segi empat ini terdapat pada rak buku, meja, dan tempat untuk *storytelling*.

c. Motif

Motif bagian dinding ruang baca perpustakaan terbentuk dari adanya aksesoris-aksesoris yang dipasang di sepanjang dinding. Pada dinding area masuk juga terdapat motif yang terbentuk dari mural yang menerus sampai lantai 2 perpustakaan. Mural pada dinding area masuk ini menggambarkan cerita Jack dan Kacang Ajaib. Bagian lantai ruang baca dan area masuk menggunakan karpet polos tanpa motif. Sedangkan pada bagian plafon ruang baca motif terbentuk dari lampu-lampu yang dipasang berjajar.

d. Tekstur

Tekstur yang digunakan pada bagian anak ini adalah tekstur halus. Baik pada dinding, lantai, plafon, perabot dan aksesoris tuang. Pemilihan tekstur halus ini dikarenakan anak sendiri lebih menyukai tekstur halus, licin, dan lunak. Tekstur halus ini juga dipergunakan sebagai pertimbangan keamanan anak.

e. Ruang

Perpustakaan anak ini memiliki luas $\pm 150\text{m}^2$ dengan tinggi plafon 4m. Ruang berkesan tertutup karena tidak terdapatnya bukaan berupa jendela. Penataan rak-rak buku yang berjajar panjang membentuk kesan lorong-lorong kecil dalam ruangan. Terdapat permainan tinggi rendah plafon untuk pembentukan suasana dalam ruang. Plafon yang lebih rendah membentuk suasana intim dan akrab untuk anak.

f. Warna

Pada area masuk terdapat mural yang tidak menggunakan skema warna tertentu dimana warna yang digunakan dalam mural ini adalah merah, hijau, kuning, biru, dan orange. Dinding pada area masuk ini menggunakan motif mural yang menceritakan tentang cerita Jack dan Kacang Ajaib. Lantai pada area masuk ini berwarna abu-abu dan plafon menggunakan putih. Sedangkan pada area baca menggunakan skema warna triadik merah, biru, kuning dengan dominasi warna merah. Dinding menggunakan warna putih, lantai berwarna biru yang merupakan warna dari karpet ruangan, dan plafon ruangan menggunakan warna putih. Sedangkan untuk pintu-pintu pada bagian anak ini menggunakan warna hitam.

Untuk perabot berupa rak buku menggunakan perpaduan warna coklat muda dan merah. Sedangkan untuk meja sirkulasi yang digunakan oleh staff menggunakan perpaduan antara warna merah dan biru. Untuk bagian storytelling perabotnya menggunakan warna coklat muda dan kuning.

g. Penerangan

Penerangan pada bagian anak ini menggunakan general lighting berupa lampu TL warna putih dan menggunakan difuser. Sedangkan untuk penerangan alami, di ruangan ini tidak terdapat adanya jendela sehingga cahaya matahari tidak masuk ke dalam ruangan.

h. Akustik

Pada ruangan ini belum menggunakan perlengkapan akustik khusus. Bahan pada ruang ini yang mampu membantu mengurangi kebisingan adalah karpet. Dan dengan tidak adanya jendela juga menyebabkan kebisingan dari luar tidak bisa masuk.

i. Material

Material perabot pada bagian anak ini menggunakan material kayu yang difinishing dengan cat. Dinding ruangan berupa pasangan batu bata yang diplester dan difinishing cat. Lantai menggunakan bahan karpet pada seluruh bagian anak ini. Sedangkan plafon sendiri menggunakan bahan gypsum putih.

j. Aksesori

Pada ruang ini aksesori berupa poster-poster, boneka, sampai bendera-bendera yang digunakan untuk menarik perhatian anak yang berada dalam ruangan ini. Aksesori ini disesuaikan dengan koleksi jenis bacaan yang terdapat pada perpustakaan anak ini. Misalnya untuk bagian koleksi buku cerita tentang Pooh maka aksesori yang terdapat pada bagian koleksi tersebut juga berhubungan dengan Pooh.

k. Penghawaan

Pada ruangan ini tidak terdapat penghawaan alami karena tidak terdapatnya bukaan berupa jendela. Penghawaan pada ruangan ini sepenuhnya berupa penghawaan buatan dengan menggunakan AC.

2. Prinsip-prinsip desain interior

a. Harmoni

Harmoni pada ruang ini terdapat pada garis lurus horizontal dan garis vertikal yang terbentuk dari elemen ruang dan penggunaan warna primer pada perabot dan elemen ruang lainnya. Bentuk segi empat yang digunakan pada perabot juga membentuk harmonisasi dalam ruang.

b. Proporsi dan skala

Ukuran perabot pada ruangan ini sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi tubuh anak. Tinggi rendah plafon yang terdapat pada ruangan ini membentuk skala intim untuk anak sehingga menghasilkan suasana yang hangat dan akrab.

c. Keseimbangan

Keseimbangan pada ruang apabila dilihat dari susunan perabot maka merupakan keseimbangan asimetris. Begitu halnya apabila dilihat dari penggunaan warna pada perabot maka keseimbangan yang terjadi juga merupakan keseimbangan asimetris.

d. Irama

Irama pada ruangan ini terdapat pada :

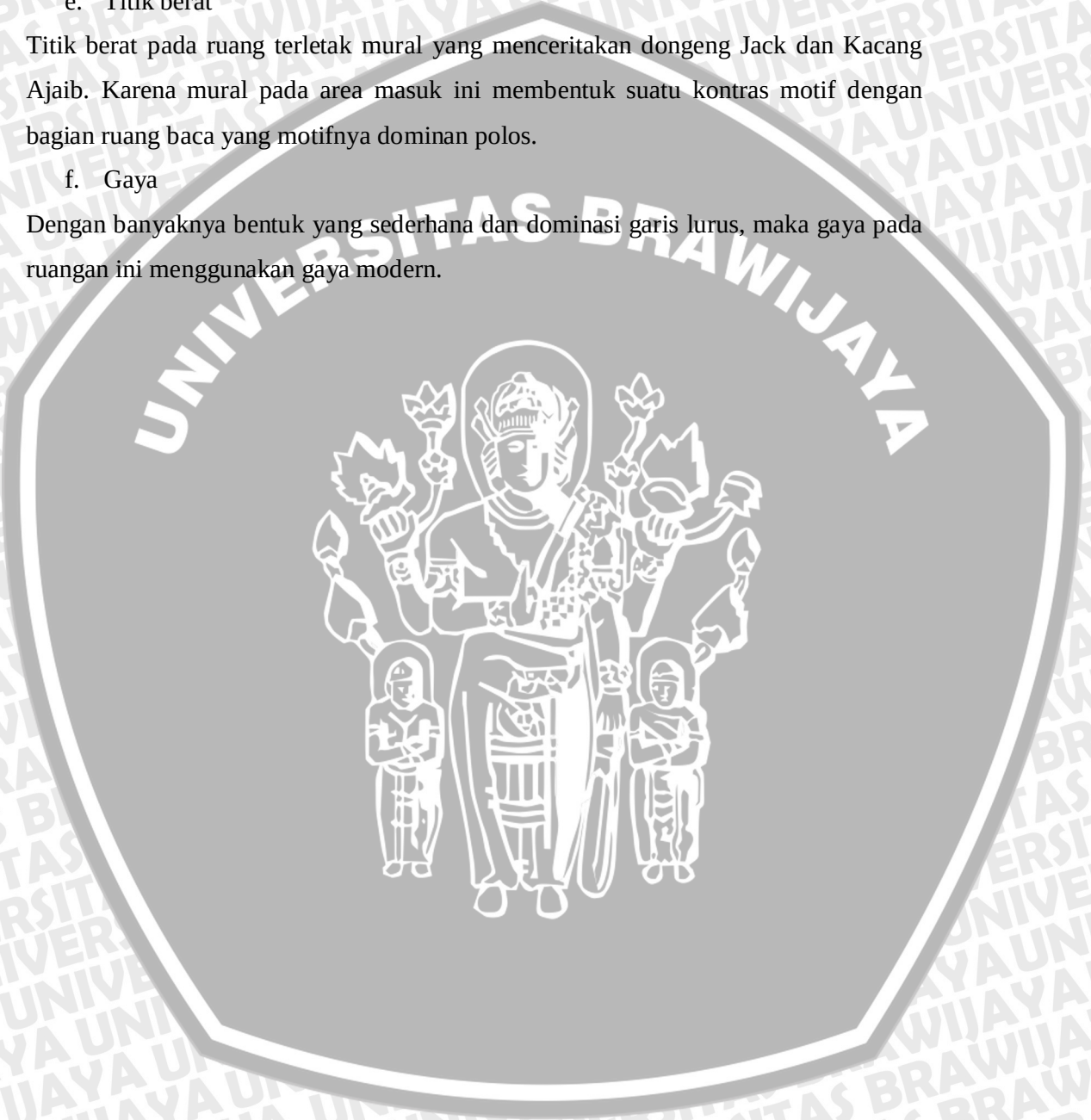
- o Perulangan bentuk lampu pada ruangan
- o Perulangan pada kolom yang terdapat dalam ruangan

- o Perulangan tekstur halus pada dinding, plafon, lantai dan perabot.
- o Perulangan bentuk segi empat pada perabot dan lampu
- o Perulangan warna merah, biru, kuning pada perabot ruangan.
- o Gradasi warna merah dan kuning pada perabot ruangan
- e. Titik berat

Titik berat pada ruang terletak mural yang menceritakan dongeng Jack dan Kacang Ajaib. Karena mural pada area masuk ini membentuk suatu kontras motif dengan bagian ruang baca yang motifnya dominan polos.

- f. Gaya

Dengan banyaknya bentuk yang sederhana dan dominasi garis lurus, maka gaya pada ruangan ini menggunakan gaya modern.





Mural Jack dan Kacang Ajaib



Meja sirkulasi staff



Rak-rak koleksi buku



Area storytelling



Area komputer



Aksesori yang disesuaikan jenis koleksi



INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG

Oleh : Dyah Kusuma Wardhani

Nim: 0410650033

Dosen Pembimbing :

- Ir. Triandi Laksmiwati
- Ir. Sri Utami, MT.

**Gambar 2.32. Interior bagian anak
Pine Bluff Jefferson County Library**
Sumber: www.designinglibraries.org.uk

2.5.2. Wath upon Dearne Community Library

Perpustakaan ini terletak di Rotherham, Inggris. Perpustakaan Wath ini selesai dibangun pada Oktober 2007.

Perpustakaan Wath ini terdiri dari 2 lantai dan seluas 1328 m² dan bagian anak terletak di lantai 1. Bagian perpustakaan anak sendiri memiliki luas $\pm 120\text{m}^2$ dengan tinggi plafon 4m.

Ruangan perpustakaan anak ini berkesan ceria dan mengambil tema "kastil". Tema kastil ini tampak dari penggunaan aksesoris dan motif-motif pada elemen ruang.

1. Unsur-unsur desain interior

a. Garis

Unsur garis yang dominan pada ruangan ini berupa garis-garis lengkung. Garis lengkung terdapat pada aksesoris-aksesoris dalam ruangan. Garis lengkung berupa aksesoris naga dan tumbuh-tumbuhan terdapat pada rak buku. Pada bagian kastil terdapat unsur garis lengkung yang terbentuk dari motif pintu kastil. Pada kolom ruangan terdapat aksesoris tumbuh-tumbuhan yang juga membentuk garis lengkung. Garis-garis lurus pada ruangan ini terdiri dari garis horizontal dan garis vertikal. Garis horizontal terbentuk dari pola lampu, meja baca, dan rak buku yang ditata secara menyebar pada ruang anak ini. Sedangkan garis vertikal sendiri terbentuk dari kolom-kolom pada ruangan dan aksesoris berupa bagian-bagian kastil pada ruangan yang cukup tinggi.

b. Bentuk

Meja untuk ruang baca menggunakan bentuk bulat sedangkan kursi untuk membaca berbentuk segi empat. Rak buku pada ruangan ini menggunakan bentuk segi empat. Aksesoris berupa bagian kastil berbentuk segi empat dengan sedikit coakan pada bagian atasnya.

c. Motif

Motif bagian dinding ruang baca perpustakaan terbentuk dari adanya aksesoris-aksesoris yang dipasang di sepanjang dinding. Aksesoris pada dinding ini bermotifkan tumbuh-tumbuhan, hewan-hewan dongeng, dan penyihir. Sedangkan motif pada aksesoris rak buku bertema naga dengan berbagai bentuk dan warna. Kolom ruangan menggunakan aksesoris dengan motif pohon untuk menciptakan suasana hutan dalam ruangan. Bagian kastil sendiri bermotifkan pilar-pilar kastil dan pintunya. Sedangkan bagian lantai menggunakan motif polos dan pada plafon terdapat motif berupa garis lurus yang terbentuk dari material kayu yang disambung.

d. Tekstur

Tekstur yang digunakan pada bagian anak ini adalah tekstur halus. Baik pada dinding, lantai, plafon, perabot dan aksesoris ruang. Pemilihan tekstur halus ini dikarenakan anak sendiri lebih menyukai tekstur halus, licin, dan lunak. Tekstur halus ini juga dipergunakan sebagai pertimbangan keamanan anak.

e. Ruang

Ruang seluas 120m² ini berkesan terbuka karena bagian anak dengan bagian lainnya hanya dipisahkan dengan pembatas yang bermotif tumbuh-tumbuhan setinggi 1 meter. Sedangkan pada bagian tengah pembatasnya berupa bagian kastil setinggi 2 meter yang menjadi titik berat pada ruangan ini. Bukaan berupa jendela pada bagian dinding samping memungkinkan sinar matahari masuk. Pada ruangan ini juga terdapat permainan ketinggian pada plafon untuk membentuk suasana akrab dan intim bagi anak.

f. Warna

Ruangan ini tidak menggunakan skema warna tertentu dan warna yang digunakan adalah warna merah, kuning, hijau dan biru dengan dominasi warna biru. Dinding pada ruang baca menggunakan cat warna biru untuk bagian atas dan warna cokelat pada bagian bawah dinding. Sedangkan bagian kolom menggunakan cat warna putih. Bagian lantai menggunakan karpet warna biru dan plafon menggunakan kayu yang dicat putih. Meja baca berwarna kuning dan cokelat muda. Meja yang berwarna kuning khusus digunakan untuk anak sedangkan meja yang berwarna cokelat muda digunakan oleh orang dewasa. Kursi untuk anak menggunakan perpaduan warna kuning dan hijau sedangkan untuk orang dewasa kursi yang digunakan menggunakan perpaduan warna merah dan cokelat muda. Untuk bagian kastil dan aksesoris-aksesori pada ruangan ini difinishing dengan menggunakan warna-warna cerah seperti merah, hijau, kuning, cokelat, oranye dan biru

g. Penerangan

Penerangan pada bagian anak ini menggunakan general lighting berupa lampu TL dengan warna pencahayaan putih. Sedangkan untuk penerangan alami menggunakan jendela yang terdapat di dinding ruangan.

h. Akustik

Pada ruangan ini belum menggunakan perlengkapan akustik khusus. Bahan pada ruang ini yang mampu membantu mengurangi kebisingan adalah karpet.

i. Material

Material perabot pada bagian anak ini menggunakan material kayu yang difinishing dengan cat. Dinding ruangan berupa pasangan batu bata yang diplester dan difinishing cat. Lantai menggunakan bahan karpet pada seluruh bagian anak ini. Sedangkan plafon sendiri menggunakan bahan kayu yang difinishing cat.

j. Aksesori

Ruangan ini menggunakan aksesori di dinding, kolom, dan perabot. Aksesori-aksesori ini digunakan untuk mendukung tema kastil pada ruangan. Aksesori pada dinding menggunakan tempelan yang bermotif tumbuhan, hewan-hewan dongeng dan penyihir. Kolom menggunakan aksesori berupa pohon dan bagian pembatas yang juga berfungsi sebagai aksesori bermotif tumbuh-tumbuhan untuk membentuk suasana hutan. Pada ruangan ini juga terdapat aksesori berupa bagian kastil lengkap dengan pilar-pilar dan pintunya yang digunakan sebagai titik berat pada ruangan ini.

k. Penghawaan

Penghawaan yang digunakan pada ruangan ini sepenuhnya dari penghawaan buatan. Ruangan ini tidak menggunakan penghawaan alami karena jendela yang terdapat dalam ruangan berupa jendela mati yang hanya berfungsi untuk pencahayaan saja. Penghawaan buatan pada ruangan ini berupa AC.

2. Prinsip-prinsip desain interior

a. Harmoni

Harmonisasi ruang ini terdapat pada kesatuan tema kastil dalam ruangan. Bentuk kastil dan pilar-pilar yang digunakan pada rak buku membentuk suatu harmoni. Harmonisasi juga terbentuk dari motif tumbuhan pada bagian pembatas dan aksesori kolom untuk membentuk suasana hutan. Begitu halnya dengan bentuk dan motif naga pada aksesori rak buku dan aksesori pada dinding yang membentuk suatu harmoni. Harmoni pada ruangan ini juga terbentuk dari penggunaan warna cerah pada elemen-elemen ruang.

b. Proporsi dan skala

Ukuran perabot sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi tubuh anak. Partisi dan aksesori pada bagian kastil juga sudah disesuaikan dengan ukuran anak sehingga tidak dibuat terlalu tinggi.

c. Keseimbangan

Keseimbangan pada ruang apabila dilihat dari susunan perabot maka merupakan keseimbangan asimetris. Begitu halnya apabila dilihat dari penggunaan warna pada perabot maka keseimbangan yang terjadi juga merupakan keseimbangan asimetris.

d. Irama

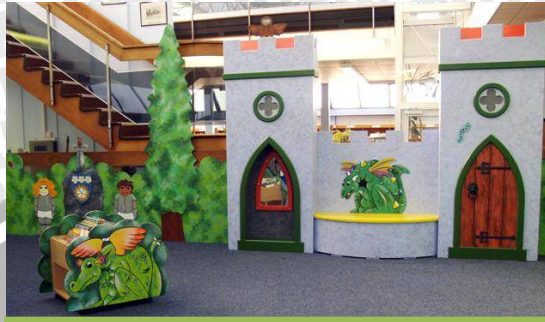
Irama pada ruangan ini terdapat pada :

- o Perulangan bentuk lampu pada ruangan
 - o Pola kolom yang berjajar dan membentuk suatu garis yang tidak terputus
 - o Perulangan pada kolom yang terdapat dalam ruangan
 - o Perulangan tekstur halus pada dinding, plafon, lantai dan perabot
 - o Perulangan bentuk segi empat pada perabot dan lampu
 - o Perulangan bentuk dan motif naga pada aksesoris rak buku
 - o Perulangan bentuk dan motif pilar pada aksesoris bagian kastil dan pilar rak buku
 - o Perulangan warna hijau, biru, kuning dan merah pada elemen ruang.
 - o Perulangan material kayu pada perabot dan aksesoris
 - o Gradasi warna hijau, biru, kuning dan merah pada elemen ruang
- e. Titik berat

Titik berat ruangan ini terdapat pada aksesoris bagian kastil setinggi 2 meter yang terletak di tengah ruangan. Aksesoris ini menggunakan motif pintu dan pilar-pilar kastil yang mendukung tema ruangan. Aksesoris bagian kastil ini merupakan hal yang tidak terduga sehingga terlihat menonjol karena menciptakan sesuatu yang unik.

f. Gaya

Dengan banyaknya bentuk yang sederhana dan dominasi garis lurus, maka gaya pada ruangan ini menggunakan gaya modern.



Aksesori kastil dan pembatas ruang



Rak-rak koleksi buku



Aksesori pilar



Perpustakaan Wath bagian anak



INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG

Oleh : Dyah Kusuma Wardhani

Nim: 0410650033

Dosen Pembimbing :

- Ir. Triandi Laksmiwati
- Ir., Sri Utami, MT.

Gambar 2.33 . Interior bagian anak
Wath upon Dearne Community
Library

Sumber: www.designinglibraries.org.uk

Tabel 2.9. Kesimpulan Tinjauan Komparasi

	Pine Bluff Jefferson County Library	Wath upon Dearne Community Library
Tema	Tema negeri dongeng	Tema kastil
Unsur Desain		
Garis	-Unsur garis yang dominan pada ruangan ini berupa garis-garis lurus. Garis horizontal terdapat pada perabot, lampu dan balok yang melintang pada plafon. Garis vertikal terbentuk dari kolom-kolom dan aksesori pohon pada mural di area masuk. -Garis lengkung terdapat pada aksesori-aksesori dalam ruangan dan motif pada mural di area masuk.	-Unsur garis yang dominan pada ruangan ini berupa garis-garis lengkung. Garis lengkung terdapat pada aksesori-aksesori dalam ruangan. -Garis horizontal terbentuk dari pola lampu, meja baca, dan rak buku. -Garis vertikal terbentuk dari kolom-kolom pada ruangan dan aksesori berupa bagian-bagian kastil.
Bentuk	Bentuk yang dominan pada ruangan ini adalah bentuk segi empat. Bentuk segi empat ini terdapat pada rak buku, meja, dan tempat untuk <i>storytelling</i> .	Bentuk yang banyak digunakan berupa segi empat dan terdapat pada rak dan meja. Bentuk bulat terdapat pada meja baca anak. Aksesori kastil sendiri berupa segi empat dengan coakan di bagian atasnya.
Motif	-Motif dinding ruang baca perpustakaan terbentuk dari adanya aksesori-aksesori yang dipasang di sepanjang dinding. Motif dinding area masuk terbentuk dari mural yang	-Motif dinding ruang baca terbentuk dari aksesori yang dipajang di sepanjang dinding. Aksesori pada dinding ini bermotifkan tumbuh-tumbuhan, hewan-hewan dongeng, dan

	menerus sampai lantai 2 perpustakaan. Mural pada dinding area masuk ini menggambarkan cerita Jack dan Kacang Ajaib. -Motif lantai ruang baca dan area masuk menggunakan motif polos. -motif garis terdapat pada plafon terbentuk dari lampu-lampu yang dipasang berjajar	penyilir. -Motif berupa naga digunakan pada aksesoris rak buku. Motif pohon digunakan pada aksesoris kolom ruangan. Motif pilar-pilar kastil dan pintunya terdapat pada aksesoris bagian kastil sendiri. -Lantai menggunakan motif polos -motif garis lurus terdapat pada plafon yang terbentuk dari material kayu yang disambung
Tekstur	Tekstur halus digunakan pada dinding, lantai, plafon, perabot dan aksesoris ruang.	Tekstur halus digunakan pada dinding, lantai, plafon, perabot dan aksesoris ruang.
Ruang	-Ruang berkesan tertutup karena tidak terdapatnya bukaan berupa jendela. -Penataan rak-rak buku yang berjajar panjang membentuk kesan lorong-lorong kecil dalam ruangan. -Terdapat permainan tinggi rendah plafon untuk pembentukan suasana dalam ruang.	-Ruang berkesan terbuka karena bagian anak dengan bagian lainnya hanya dipisahkan dengan pembatas yang bermotif tumbuhan-tumbuhan setinggi 1 meter. Sedangkan pada bagian tengah pembatasnya berupa bagian kastil setinggi 2 meter yang menjadi titik berat pada ruangan ini.
Warna	Pada area masuk tidak menggunakan skema warna tertentu dan warna yang digunakan adalah merah, hijau, kuning, biru, orange dengan dominasi hijau.	Pada ruangan ini tidak menggunakan skema warna tertentu dan warna yang digunakan adalah merah, hijau, kuning, biru dengan dominasi warna biru.

	Sedangkan pada ruang baca skema warnanya adalah triadik dengan dominasi warna merah. -Dinding pada ruang baca menggunakan cat warna putih, untuk area masuk menggunakan mural Jack dan Kacang Ajaib yang dicat warna-warni. -Lantai menggunakan warna biru yang merupakan warna dari karpet ruangan. -Plafon ruangan menggunakan warna putih. -pintu-pintu ini menggunakan warna hitam. -Untuk perabot berupa rak buku menggunakan perpaduan warna coklat muda dan merah. Sedangkan untuk meja sirkulasi yang digunakan oleh staff menggunakan perpaduan antara warna merah dan biru. Untuk bagian storytelling perabotnya menggunakan warna coklat muda dan kuning.	-Dinding pada ruang baca menggunakan cat warna biru untuk bagian atas dan warna coklat pada bagian bawah dinding. - kolom menggunakan cat warna putih. -Lantai menggunakan karpet warna biru -Plafon menggunakan kayu yang dicat putih. -Meja baca berwarna kuning dan coklat muda. Kursi untuk anak menggunakan perpaduan warna kuning dan hijau sedangkan untuk orang dewasa kursi yang digunakan menggunakan perpaduan warna merah dan coklat muda. Aksesori menggunakan warna-warna cerah seperti merah, hijau, kuning, coklat, oranye dan biru
Penerangan	Penerangan pada bagian anak ini menggunakan lampu general lighting dengan warna pencahayaan putih. Sedangkan untuk penerangan alami, di ruangan ini tidak terdapat adanya jendela sehingga cahaya matahari tidak masuk ke dalam	Penerangan pada bagian anak ini menggunakan lampu general lighting dengan warna pencahayaan putih. Sedangkan untuk penerangan alami menggunakan jendela yang terdapat di dinding ruangan

	ruangan	
Akustik	Pada ruangan ini belum menggunakan perlengkapan akustik khusus. Bahan pada ruang ini yang mampu membantu mengurangi kebisingan adalah karpet.	Pada ruangan ini belum menggunakan perlengkapan akustik khusus. Bahan pada ruang ini yang mampu membantu mengurangi kebisingan adalah karpet.
Material	-Material perabot menggunakan material kayu yang difinishing dengan cat. -Dinding ruangan berupa pasangan batu bata yang diplester dan difinishing cat. - Lantai menggunakan bahan karpet -Plafon menggunakan bahan gypsum putih.	-Perabot menggunakan material kayu yang difinishing dengan cat. -Dinding ruangan berupa pasangan batu bata yang diplester dan difinishing cat. -Lantai menggunakan bahan karpet -Plafon menggunakan bahan kayu yang difinishing cat.
Penghawaan	Menggunakan penghawaan buatan berupa AC tanpa adanya penghawaan alami	Menggunakan penghawaan buatan berupa AC karena jendela yang ada berupa jendela mati yang hanya difungsikan untuk pencahayaan saja.
Prinsip Desain		
Harmoni	Harmoni : -Penggunaan garis lurus horizontal dan garis vertikal yang terbentuk dari elemen ruang -Penggunaan warna primer pada perabot dan elemen ruang lainnya -Bentuk segi empat yang	Harmonisasi ruang ini terdapat pada kesatuan tema kastil dalam ruangan. Harmoni terbentuk dari : -Bentuk kastil dan pilar-pilar yang digunakan pada rak buku -Motif tumbuhan yang digunakan pada bagian pembatas dan aksesoris kolom

	digunakan pada perabot	-Bentuk dan motif naga pada aksesoris rak buku dan aksesoris pada dinding -Penggunaan warna cerah pada elemen-elemen ruang
Proporsi dan Skala	Ukuran perabot pada ruangan ini sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi tubuh anak. Tinggi rendah plafon yang terdapat pada ruangan ini membentuk skala intim untuk anak sehingga menghasilkan suasana yang hangat dan akrab.	Ukuran perabot sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi tubuh anak. Partisi dan aksesoris pada bagian kastil juga sudah disesuaikan dengan ukuran anak sehingga tidak dibuat terlalu tinggi.
Keseimbangan	Asimetris	Asimetris
Irama	Irama pada ruangan ini terdapat pada : -Perulangan bentuk lampu -Perulangan pada kolom yang terdapat dalam ruangan -Perulangan tekstur halus pada dinding, plafon, lantai dan perabot. -Perulangan bentuk segi empat pada perabot dan lampu -Perulangan warna merah, biru, kuning pada perabot ruangan. - Gradasi warna merah dan kuning pada perabot ruangan	Irama pada ruangan ini terdapat : -Perulangan bentuk lampu -Pola kolom yang berjajar dan membentuk suatu garis yang tidak terputus -Perulangan pada kolom yang terdapat dalam ruangan -Perulangan tekstur halus pada dinding, plafon, lantai dan perabot -Perulangan bentuk segi empat pada perabot dan lampu - Perulangan bentuk dan motif naga pada aksesoris rak buku - Perulangan bentuk dan motif pilar pada aksesoris bagian kastil dan pilar rak buku -Perulangan warna hijau, biru,

		kuning dan merah pada elemen ruang. -Perulangan material kayu pada perabot dan aksesoris -Gradiasi warna hijau, biru, kuning dan merah pada elemen ruang
Titik Berat	Titik berat dicapai dengan kontras motif pada mural dongeng Jack dan Kacang Ajaib.	Titik berat dicapai dengan hal tidak terduga berupa aksesoris bagian kastil setinggi 2 meter yang terletak di tengah ruangan.
Gaya dan Aksesoris		
Gaya	Gaya ruangan menggunakan gaya modern. Penggunaan warna-warna cerah, bentuk sederhana dan tekstur halus memperkuat gaya modern pada ruangan. Walaupun begitu penggunaan garis lengkung tetap dapat diterapkan dalam ruangan dengan detail yang sederhana dan warna yang cerah.	Gaya ruangan menggunakan gaya modern. Penggunaan warna-warna cerah, bentuk sederhana dan tekstur halus memperkuat gaya modern pada ruangan. Walaupun begitu penggunaan garis lengkung tetap dapat diterapkan dalam ruangan dengan detail yang sederhana dan warna yang cerah.
Aksesoris	Aksesoris berupa poster-poster, boneka, sampai bendera-bendera digunakan pada dinding. Aksesoris ini disesuaikan dengan koleksi jenis bacaan yang terdapat pada perpustakaan anak ini. Motif aksesoris kebanyakan berupa tokoh dari buku-buku	-Aksesoris pada dinding menggunakan tempelan yang bermotif tumbuhan, hewan-hewan dongeng dan penyihir. -Kolom menggunakan aksesoris berupa pohon dan bagian pembatas yang juga berfungsi sebagai aksesoris bermotif tumbuh-tumbuhan untuk

	cerita	membentuk suasana hutan. - Pada ruangan ini juga terdapat aksesori berupa bagian kastil lengkap dengan pilar-pilar dan pintunya.
--	--------	---

2.5.3. Kesimpulan Obyek Komparasi

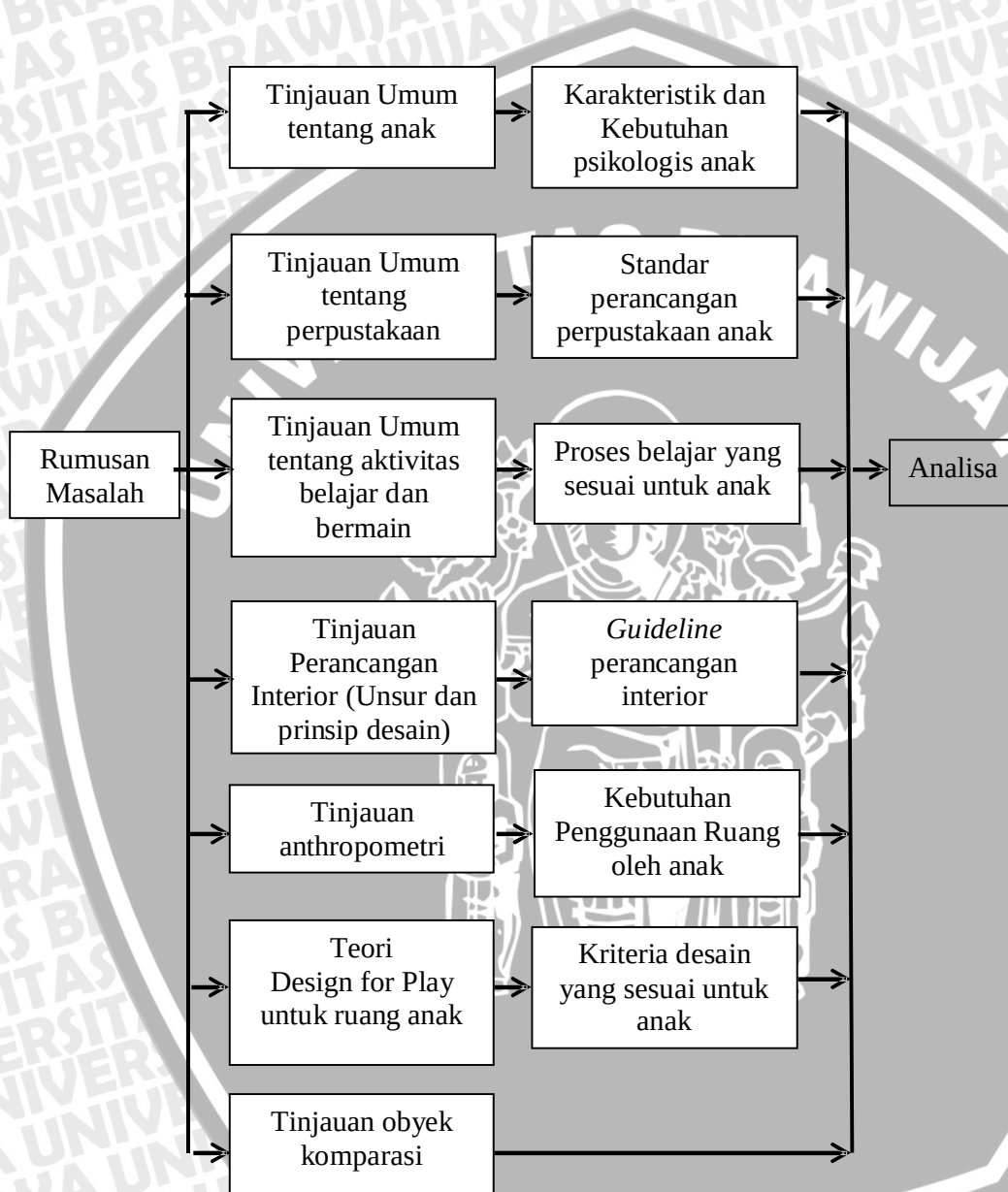
Berdasarkan uraian mengenai interior *Pine Bluff Jefferson County Library* dan *Wath upon Dearne Community Library* maka dari 2 obyek komparasi tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan unsur garis lengkung untuk memberi kesan ceria pada ruang selain garis vertikal dan horisontal yang terdapat pada elemen ruang
2. Penggunaan bentuk segi empat pada perabot dengan variasi bentuk lengkung karena anak menyukai dan akrab dengan bentuk-bentuk yang halus dan cenderung bulat.
3. Penggunaan motif flora, fauna, dan tokoh-tokoh dari buku cerita untuk membentuk kesan ceria dalam ruang
4. Penggunaan tekstur halus pada perabot, lantai, dinding, dan plafon untuk pertimbangan keamanan anak.
5. Untuk membentuk suasana yang akrab dengan anak, ruang menggunakan permainan tinggi rendah plafon dan pembatas ruangan yang ketinggiannya sudah disesuaikan dengan ukuran anak
6. Penggunaan warna-warna cerah pada perabot, lantai, dinding, dan aksesori untuk membentuk kesan ceria dalam ruang
7. Belum menggunakan material akustik khusus hanya menggunakan karpet pada lantai yang dapat membantu mengurangi kebisingan.
8. Penerangan menggunakan penerangan umum (*general lighting*) untuk mendukung fungsi perpustakaan sendiri sebagai tempat membaca sehingga dibutuhkan penerangan yang merata dan cukup.
9. Material perabot banyak digunakan dari bahan kayu dan bahan lain yang ringan untuk pertimbangan keamanan anak.

10. Menggunakan penghawaan buatan dan alami melalui bukaan-bukaan pada ruang dan unit AC untuk mendukung aktivitas anak dalam ruang perpustakaan.
11. Harmoni terbentuk dari kesatuan tema ruang melalui penggunaan warna-warna cerah, kesatuan garis horisontal-vertikal pada elemen ruang, dan penggunaan aksesoris dengan motif flora, fauna dan tokoh dari buku cerita.
12. Penggunaan perabot dan elemen ruang yang sudah disesuaikan dengan proporsi dan skala tubuh anak-anak sehingga anak-anak merasa akrab dengan ruangan tersebut.
13. Keseimbangan yang diterapkan adalah keseimbangan asimetris sehingga anak tidak cepat bosan dan membentuk kesan ceria dalam ruang.
14. Perulangan bentuk dan motif, gradasi warna, dan garis yang tidak terputus memberikan irama pada ruang.
15. Kontras dan susunan perabot pada ruang dapat digunakan untuk membentuk suatu titik berat pada ruang.
16. Penggunaan gaya ruangan berupa gaya modern. Gaya modern menggunakan warna-warna cerah, bentuk sederhana dan tekstur halus. Gaya modern ini sesuai untuk anak karena berkesan ringan dan tidak berat.
17. Penggunaan aksesoris dengan motif flora, fauna dan tokoh dari buku dongeng yang difinishing dengan warna cerah sehingga bisa menarik perhatian anak-anak dan membentuk kesan ceria dalam ruang.

2.6. Kerangka Teori

Teori-teori yang dikaji pada bab ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan kerangka teorinya dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 2.34. Bagan Kerangka Teori
Sumber : Hasil analisa, 2008