

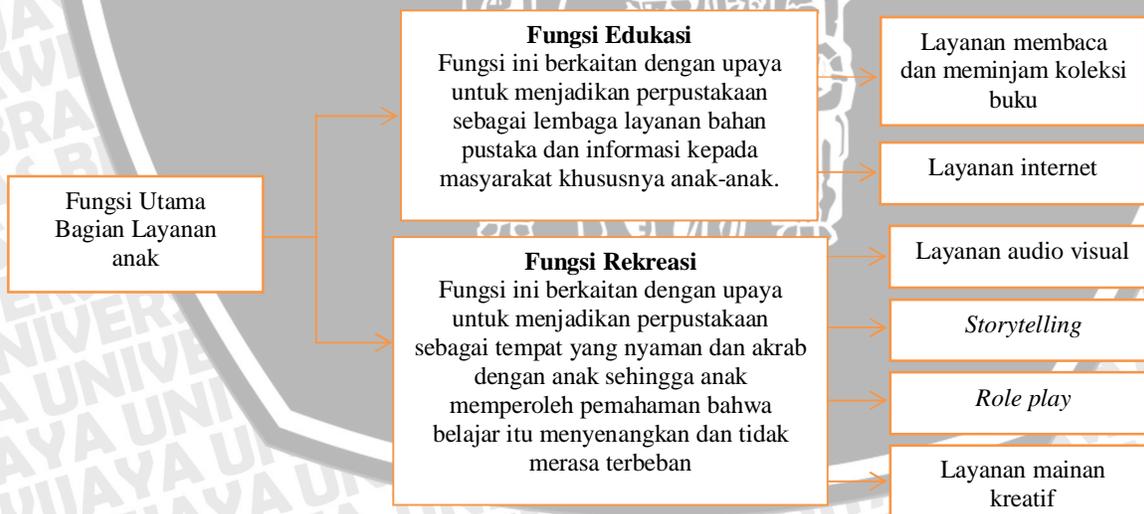
4.3. Analisa Konsep Perancangan Interior Bagian Layanan Anak

Analisa konsep perancangan ini merupakan acuan dasar dalam mengembangkan konsep perancangan untuk interior Bagian Layanan Anak di Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang ini. Analisa-analisa berikut mencakup :

4.3.1. Analisa Fungsi

1. Analisa Fungsi Bagian Layanan Anak

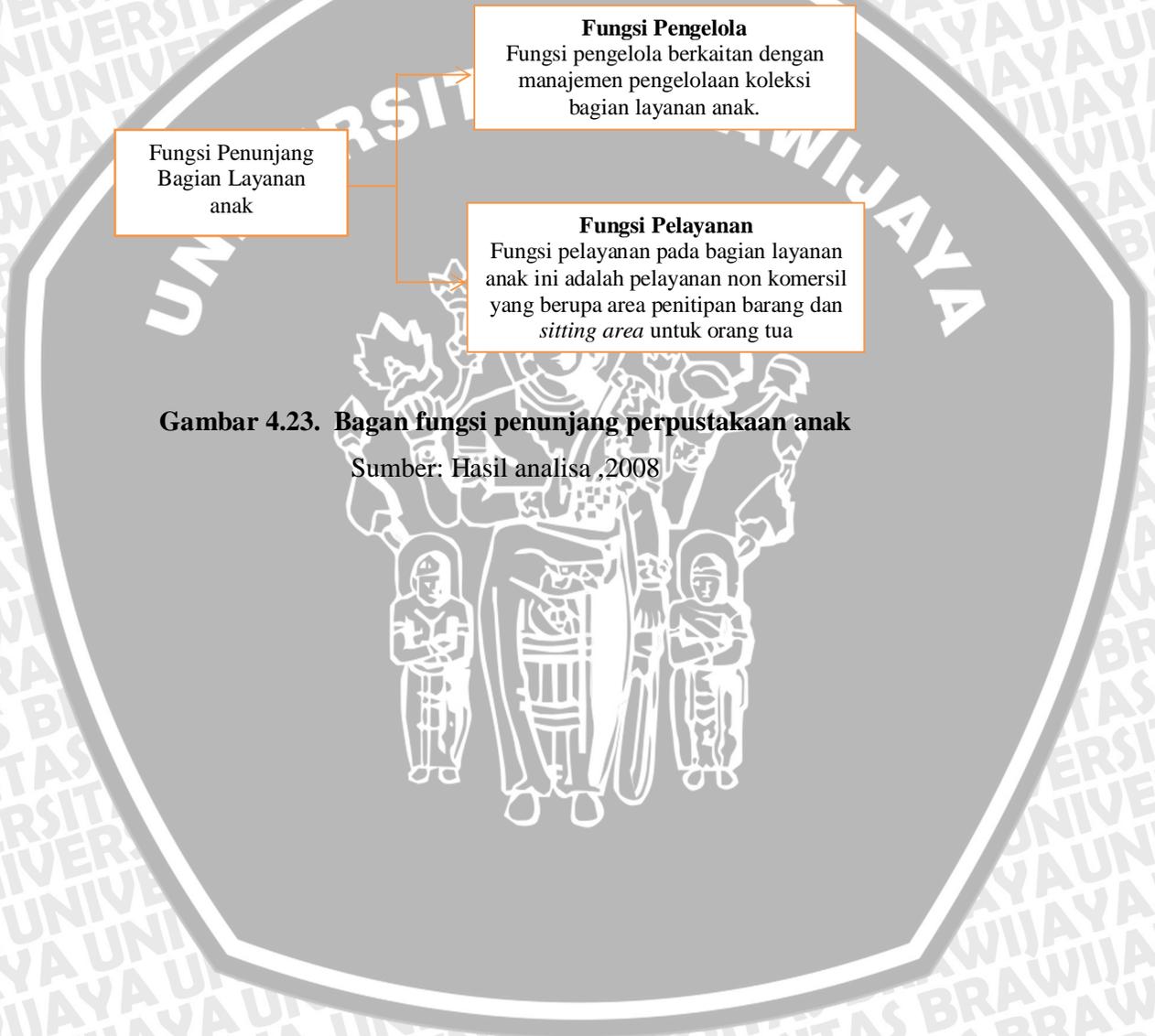
Dalam Bagian Layanan Anak ini fasilitas yang disediakan tidak hanya sebatas membaca dan meminjam buku karena cara untuk meningkatkan minat baca dan mengembangkan pengetahuan anak ini tidak terbatas dengan membaca-meminjam buku saja. Berdasarkan hasil komparasi dan tinjauan pustaka sebelumnya maka terdapat beberapa layanan khusus yang bisa diterapkan di bagian layanan anak antara lain *storytelling*, pertunjukan film, *role play*, dan penyediaan mainan-mainan kreatif. Terlebih lagi layanan internet dalam bagian layanan anak yang seharusnya ada mengingat perkembangan anak juga sudah tidak bisa dipisahkan dengan teknologi. Layanan khusus ini bertujuan mengembangkan imajinasi, meningkatkan minat anak dan memberikan sarana rekreasi yang mendidik. Pengoptimalan layanan anak ini sangat relevan jika dikaitkan dengan visi dan misi perpustakaan untuk meningkatkan minat baca masyarakat. Sehingga bagian layanan anak tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi saja tapi juga sebagai sarana rekreasi.



Gambar 4.22. Bagan fungsi utama bagian layanan anak

Sumber: Hasil analisa,2008

Selain fungsi utama bagian layanan anak juga mempunyai fungsi penunjang. Yang termasuk dalam fungsi penunjang ini adalah fungsi pengelola dan pelayanan. Fungsi pengelola berkaitan dengan manajemen pengelolaan koleksi dan fasilitas bagian layanan anak. Sedangkan fungsi pelayanan pada bagian layanan anak ini adalah pelayanan non komersil yang berupa area penitipan barang dan *sitting area* untuk orang tua.



Gambar 4.23. Bagan fungsi penunjang perpustakaan anak

Sumber: Hasil analisa ,2008

2. Analisa Pelaku dan Aktivitas

Sebelum menentukan kebutuhan jenis ruang, perlu diketahui pelaku aktivitas atau pengguna Bagian Layanan Anak ini. Secara umum pelaku aktivitas bagian layanan anak dibedakan menjadi 2 :

a. Pengunjung

1) Anak-anak

Anak-anak sebagai pengguna bagian layanan anak ini terdiri dari anak-anak golongan pra-sekolah (3-6 tahun) dan anak pada usia sekolah (6-12 tahun). Aktivitas yang dilakukan meliputi :

- Menitipkan barang
- Melakukan pendaftaran
- Mencari informasi
- Melihat-lihat koleksi buku
- Membaca dan berdiskusi
- Melihat koleksi mainan dan bermain
- Melihat koleksi audio visual
- Menonton film
- Meminjam dan mengembalikan koleksi (koleksi buku dan audio visual)
- Menggunakan komputer
- Bermain *role play*
- Mendengarkan cerita

2) Orang tua

Orang tua sebagai pengguna bagian layanan anak ini terdiri dari orang tua yang mengantarkan dan menunggu anak-anak mereka yang beraktivitas di bagian layanan anak.

Aktivitas yang dilakukan orang tua ini meliputi :

- Menitipkan barang
- Mendaftarkan anak
- Mencari informasi
- Menunggu anak

b. Pengelola

Tenaga pengelola bagian layanan anak ini terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1) Staff bagian informasi

- Memberi informasi
- Melayani penitipan barang
- Mengelola pendaftaran pengunjung bagian layanan anak

2) Staff bagian koleksi yang meliputi staff untuk pemanfaatan koleksi buku, koleksi audio visual, mainan dan komputer.

- Mengelola pemanfaatan koleksi buku
- Mengelola pemanfaatan koleksi mainan
- Mengelola pemutaran film, *storytelling*, dan *role play*
- Mengelola pemanfaatan komputer
- Mengelola peminjaman dan pengembalian buku
- Mengelola peminjaman dan pengembalian koleksi audio visual

4.3.2. Analisa Ruang

1. Analisa Kebutuhan Jenis Ruang dan Perabot

Berdasarkan analisa fungsi serta analisa pelaku dan aktivitas sebelumnya, maka untuk rincian kebutuhan ruang pada bagian layanan anak ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2. Analisa Kebutuhan Jenis Ruang

No.	Unit Fungsi	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan jenis ruang
1.	Fungsi Utama (Edukasi dan Rekreasi)	Anak-anak	Melakukan pendaftaran pada staff perpustakaan	Bagian informasi
			Mencari informasi	Bagian informasi
			Melihat-lihat koleksi buku	Ruang koleksi buku
			Membaca dan berdiskusi	Ruang baca
			Melihat koleksi mainan dan bermain	Ruang bermain

			Melihat koleksi audio visual	Ruang koleksi audio visual
			Menonton film	Ruang audio visual
			Mengurus peminjaman dan pengembalian koleksi audio visual	Bagian pengawas ruang audio visual
			Menggunakan komputer	Ruang komputer
			Bermain <i>role play</i>	Bagian <i>role play</i>
			Mendengarkan cerita	Bagian <i>Storytelling</i>
			Mengurus peminjaman dan pengembalian buku	Bagian sirkulasi
			Orang tua	Mendaftarkan anak
	Mencari informasi	Bagian informasi		
2.	Fungsi Penunjang (Fungsi pengelola bagian layanan anak)	Staff informasi	Memberi informasi	Bagian informasi
			Mengelola pendaftaran pengunjung	Bagian informasi
		Staff koleksi	Mengelola pemanfaatan koleksi buku	Bagian pengawas ruang baca
			Mengelola pemanfaatan koleksi mainan	Bagian pengawas ruang bermain
			Mengelola pemutaran film, <i>storytelling</i> , dan <i>role play</i>	Bagian pengawas ruang audio visual, <i>storytelling</i> , dan <i>role play</i>
			Mengelola pemanfaatan komputer	Bagian pengawas ruang komputer
			Mengelola peminjaman dan pengembalian buku	Bagian pengawas ruang baca

			Mengelola peminjaman dan pengembalian koleksi audio visual	Bagian pengawas ruang audio visual
3.	Fungsi Penunjang (Fungsi Pelayanan bagian layanan anak)	Anak-anak	Menitipkan barang	Area penitipan barang
		Orang tua	Menitipkan barang anak	Area penitipan barang
			Menunggu anak	<i>Sitting area</i>
		Staff informasi	Melayani penitipan barang	Area penitipan barang

Berdasarkan tabel analisa pelaku, aktivitas dan kebutuhan ruang tersebut dapat disimpulkan jenis kebutuhan ruang yang diperlukan adalah sebagai berikut :

a. Area koleksi buku

Merupakan tempat penyimpanan koleksi buku yang dapat dipinjam untuk beberapa waktu lamanya, ataupun dibaca di dalam perpustakaan. Buku-buku dibagi dikelompokkan sesuai dengan kategorinya.

b. Area koleksi audio visual

Koleksi audio visual yang terdapat pada perpustakaan ini meliputi koleksi VCD dan DVD. Untuk koleksi audio visual ini sistem penyimpanannya *close access* dimana perpustakaan hanya mendisplay cover DVD dan VCD saja dengan tujuan meminimalisasi resiko kerusakan koleksi. Tata cara peminjamannya yaitu pengunjung mengambil cover VCD dan DVD yang diinginkan kemudian menghubungi petugas untuk memperoleh koleksi yang dimaksud. Karena itu dalam ruang koleksi audio visual disediakan tempat untuk petugas melayani peminjaman dan pengembalian koleksi serta sekaligus bertugas mengawasi.

c. Area koleksi mainan

Merupakan tempat penyimpanan koleksi mainan. Sistem penyimpanannya open access dan hanya digunakan pada ruang bermain saja sehingga tidak mengganggu aktivitas membaca.

d. Area lobby

Merupakan area pengantar sebelum memasuki ruang-ruang utama. Pada area ini disediakan fasilitas duduk sehingga pengunjung dapat duduk dengan santai. Dalam

lobby ini pengantar dapat mengawasi anak-anak secara langsung, tetapi tidak mengganggu keleluasan anak dalam beraktivitas.

e. Area informasi

Merupakan tempat dimana pengunjung dapat bertanya dan mendapatkan informasi mengenai koleksi dan layanan-layanan yang tersedia di perpustakaan tersebut.

f. Ruang baca

Merupakan area dimana pengunjung dapat duduk dan membaca koleksi yang ada, menulis serta berdiskusi.

g. Area *storytelling*

Merupakan area dimana diadakan kegiatan mendongeng untuk anak-anak pada jam-jam tertentu

h. Ruang audiovisual

Perletakkan ruang audio visual dekat dengan ruang koleksi audio visual. Ruang audio visual ini menyerupai bioskop kecil dimana pengunjung dapat menonton bersama-sama.

i. Ruang komputer dan internet

Merupakan ruang dimana tersedia computer yang dapat digunakan oleh pengunjung baik untuk belajar, bermain maupun browsing internet.

j. Area bermain

Area tersendiri dimana pengunjung dapat memanfaatkan koleksi mainan sehingga tidak mengganggu kegiatan lain dalam perpustakaan ini.

k. Area *role play*

Area tersendiri dimana anak dapat bermain peran bersama teman-temannya.

l. Area loker

Merupakan tempat penyimpanan barang pengunjung saat datang. Sistem penyimpanannya menggunakan kunci untuk setiap lemari yang dapat dipinjam dari petugas perpustakaan.

m. Bagian pengawas ruangan

Bagian pengawas ruangan ini digunakan untuk memudahkan pengawasan aktivitas anak serta memudahkan pelayanan pada tiap ruangan. Sehingga anak dapat beraktivitas dengan aman dan nyaman pada tiap-tiap ruangan dalam perpustakaan

anak ini. Pada ruang baca dan ruang audio visual bagian pengawas ini juga melayani untuk peminjaman dan pengembalian koleksi.

Dari jenis kebutuhan ruang tersebut maka perabot yang diperlukan pada tiap-tiap ruang adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3. Analisa Kebutuhan Perabot

Ruang	Aktivitas	Kebutuhan Perabot
Koleksi buku	Melihat koleksi buku	Rak buku
Koleksi audio visual	Melihat koleksi audio visual	Rak display koleksi, kursi, rak penyimpanan koleksi
Koleksi mainan	Melihat dan mengambil koleksi	Rak <i>display</i> mainan , rak mainan kotak
Lobby	Duduk, menunggu, mengobrol, mengawasi dan membaca majalah	Sofa, rak majalah
Bagian informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi informasi • Melayani pendaftaran • Melayani peminjaman loker 	Meja <i>counter</i> , kursi
Ruang baca	Membaca dan berdiskusi	Tempat duduk
Area <i>storytelling</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengar cerita • Bercerita (pegawai) 	<i>Stage</i> dan tempat duduk
Ruang audio visual	<ul style="list-style-type: none"> • Menonton film • Memutar film (operator) 	LCD, tempat duduk, meja operator
Ruang komputer dan internet	Bermain komputer	Meja, kursi
Area bermain	Bermain	Tempat duduk
Area <i>role play</i>	Bermain peran	<i>Stage</i>
Area loker	Menyimpan barang	Loker
Bagian pengawas	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi anak 	Meja <i>counter</i> , kursi

	<ul style="list-style-type: none">• Membantu pelayanan pada tiap ruang• Melayani peminjaman dan pengembalian koleksi.
--	--

2. Analisa Persyaratan Ruang

Untuk mencapai kenyamanan dalam ruang yang dirancang, ruang harus memenuhi persyaratan yang berhubungan dengan pengkondisian dalam ruang. Pengkondisian dalam ruang dicapai melalui pencahayaan alami dan buatan, penghawaan alami dan buatan, view serta akustik. Persyaratan ruang ini dibutuhkan untuk penanganan pengkondisian tiap-tiap ruang pada bagian layanan anak ini.



Tabel 4.4. Analisa Persyaratan Ruang

No.	RUANG	CAHAYA		PENGHAWAAN		VIEW	AKUSTIK	FUNGSI
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN			
1.	Koleksi buku	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Utama
2.	Koleksi audio visual	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Utama
3.	Koleksi mainan	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Utama
4.	Lobby	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Green	Penunjang
5.	Bagian informasi	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Penunjang
6.	Ruang baca	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Utama
7.	Area <i>storytelling</i>	Green	Yellow	Green	Yellow	Green	Yellow	Utama
8.	Ruang audio visual	Green	Yellow	Green	Yellow	Green	Yellow	Penunjang
9.	Ruang komputer dan internet	Green	Yellow	Green	Yellow	Green	Yellow	Utama
10.	Area bermain	Yellow	Green	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Utama
11.	Area <i>role play</i>	Green	Yellow	Green	Yellow	Green	Yellow	Utama
12.	Area loker	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Grey	Grey	Penunjang
13.	Bagian pengawas	Yellow	Yellow	Green	Yellow	Green	Grey	Penunjang

Sumber: Analisa Pribadi,2008

Keterangan :



PENTING



TIDAK
MENUNTUT



TIDAK
PERLU

3. Analisa Besaran Ruang

Dalam menentukan kebutuhan besaran tiap ruang maka langkah awal yang diperlukan adalah mengetahui jumlah pengguna ruang dan standar aktivitas yang diwadahi di dalamnya serta dimensi kebutuhan perabot.

Pendekatan jumlah pengguna ruang ini dapat diasumsikan dengan acuan kapasitas ruang-ruang pada bagian layanan anak. Ruang dalam bagian layanan anak ini dibagi menjadi 4 yaitu :

- a. Lobby khusus
- b. Ruang baca dan komputer
- c. Ruang bermain
- d. Ruang audio visual

Luasan eksisting bagian layanan anak yang akan dirancang adalah 449 m². Dengan asumsi luasan tiap-tiap ruang ini adalah 98 m² untuk lobby khusus, 164 m² untuk ruang baca dan komputer, 71 m² untuk ruang bermain dan 116 m² untuk ruang audio visual. Asumsi ini didasarkan pada ukuran modular ruang dan aktifitas utama pada bagian layanan anak. Sehingga luasan terbesar untuk ruang baca dan komputer yang merupakan aktifitas utama pada bagian layanan anak ini, kemudian menyusul ruang audio visual yang memerlukan luas yang cukup besar mengingat fungsinya sebagai tempat pemutaran film, storytelling, area *role play* dan sebagai tempat penyimpanan dan display koleksi audio visual. Lobby mendapatkan luasan sebesar 98 m² mengingat fungsinya sebagai transisi bagian umum dan bagian layanan anak dan diakses oleh orang tua dan anak. Sedangkan luasan terkecil untuk ruang bermain dikarenakan aktifitasnya sebagai pendukung aktifitas utama. Asumsi sirkulasi ruang adalah 50% untuk menyesuaikan dengan perilaku anak yang aktif dan suka bergerak dengan bebas. Neufert Architech Data menyebutkan zona personal nyaman tiap individu adalah sebesar 0.88 m² untuk orang dewasa. Sedangkan zona personal nyaman untuk anak menurut Shinta (1999) adalah sebesar 0.6 m². Berdasarkan hasil observasi pada bagian layanan anak Perpustakaan Pusat dan Arsip Kota Malang maka dapat diasumsikan jumlah staff pada tiap bagian sebanyak 1-2 orang (2 orang untuk ruang baca dan komputer, 1 orang untuk ruang bermain dan 2 orang untuk ruang audiovisual). Khusus untuk bagian lobby khusus jumlah staff yang bertugas sebanyak 4 karena melayani informasi, pendaftaran dan penitipan barang pada bagian layanan anak.

Dengan pendekatan tersebut daya tampung kapasitas ruang bagian layanan anak dapat diketahui melalui perhitungan berikut ini.

$$\text{Lobby khusus} : \frac{(50\% \times (98\text{m}^2 - (4 \times 0.88 \text{ m}^2))) - \text{luasan perabot}}{0.88 \text{ m}^2} = \text{kapasitas ruang}$$

$$\text{Ruang bermain} : \frac{(50\% \times (71\text{m}^2 - 0.88 \text{ m}^2)) - \text{luasan perabot}}{0.66 \text{ m}^2} = \text{kapasitas ruang}$$

$$\text{R.baca dan komputer} : \frac{(50\% \times (164\text{m}^2 - (2 \times 0.88 \text{ m}^2))) - \text{luasan perabot}}{0.66 \text{ m}^2} = \text{kapasitas ruang}$$

$$\text{R.audio visual} : \frac{(50\% \times (116\text{m}^2 - (2 \times 0.88 \text{ m}^2))) - \text{luasan perabot}}{0.66 \text{ m}^2} = \text{kapasitas ruang}$$

Untuk pendekatan besaran dimensi perabot dilakukan dengan mengacu pada standar dimensi manusia dan perabot yang ada. Sehingga untuk besaran tiap ruang dapat diperinci sebagai berikut :

Tabel 4.5. Analisa Besaran Ruang

No.	Jenis Ruang	Kapasitas	Perabot dan Luasan	Luas Total
1.	Lobby khusus	±55 orang dewasa	<p>Besaran Perabot :</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 meja bagian informasi dan pendaftaran (@ diameter 300 cm, lebar meja 50 cm.) 4 kursi pengawas (@ 60 cm x 60 cm) 2 sofa panjang (@ 460 cm x 60 cm) 4 sofa kecil (@ 60 cm x 60 cm) 4 rak majalah (@ diameter 50 cm) 4 loker anak (@ 250 cm x 30 cm) <p>Besaran Manusia :</p> <ul style="list-style-type: none"> 55 orang dewasa (0.88 m2) Sirkulasi : 50% <p>Total Luas Perabot : 15.2 m2</p> <p>Total Luas Manusia : 48.4 m2</p> <p>Total Luas Sirkulasi : 331.5m2</p>	<p>Luas Total</p> <p>= 97 m2</p>
2.	Ruang baca dan komputer	±100 anak dan ±2 orang dewasa	<p>Besaran Perabot :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 meja pengawas (@ diameter 200 cm, 	

			<p>lebar meja 50 cm)</p> <p>1 kursi pengawas (@60 cmx60 cm)</p> <p>2 meja komputer (@ diameter =150 cm)</p> <p>8 kursi komputer (@ diameter = 30 cm)</p> <p>7 kursi kecil (@ diameter = 50 cm)</p> <p>8 rak susun (@ 150 cm x 30 cm)</p> <p>8 rak bunga (@ 50 cm x 50 cm)</p> <p>27 tempat duduk sarang lebah (@ 60 cm x 50 cm)</p> <p>Tempat duduk lesehan (11 m2)</p> <p>Besaran Manusia :</p> <p>100 anak (@0.6 m2)</p> <p>2 orang dewasa (@0.88 m2)</p> <p>Sirkulasi : 50%</p> <p>Total Luas Perabot : 33.1 m2</p> <p>Total Luas Manusia : 61.76 m2</p> <p>Total Luas Sirkulasi : 47.43 m2</p>	<p>Luas Total = 143 m2</p>
3.	Ruang bermain	±40 anak dan ±1 orang dewasa	<p>Besaran Perabot :</p> <p>2 tempat duduk anak (@ diameter 200 cm dan 100 cm)</p> <p>1 meja pengawas (@ diameter 200 cm, lebar 50 cm)</p> <p>1 kursi pengawas (@60 cmx60 cm)</p> <p>2 rak mainan balok (@ 200 cm x 30 cm)</p> <p>6 rak display lingkaran (@ 50 cm x 30 cm)</p> <p>Besaran Manusia :</p> <p>40 anak (@0.6 m2)</p> <p>1 orang dewasa (@0.88 m2)</p> <p>Sirkulasi : 50%</p> <p>Total Luas Perabot : 17.5 m2</p> <p>Total Luas Manusia : 24.88 m2</p> <p>Total Luas Sirkulasi : 21.19 m2</p>	<p>Luas Total =64 m2</p>
4.	Ruang audio visual	±50 anak dan ±2orang dewasa	<p>Besaran Perabot :</p> <p>1 meja pengawas (@ diameter 200 cm,</p>	



		lebar 50 cm) 1 kursi pengawas (@ 60 cm x 60 cm) 1 meja operator film (@ diameter 50 cm) 4 rak display koleksi (@ 75 cm x 30 cm) 3 rak penyimpanan koleksi (@ 150 cm x 30 cm) 6 kursi kecil (@ diameter 30 cm) 1 miniatur kapal (@ 250 cm x 150 cm) Tempat duduk lesehan dan stage (36 m2) Besaran manusia : 50 anak (@0.6 m2) 2 orang dewasa (@ 0.88 m2) Sirkulasi : 50% Total Luas Perabot : 44.3 m2 Total Luas Manusia : 31.76 m2 Total Luas Sirkulasi : 38.03 m2	Luas Total = 114 m2
--	--	---	----------------------------

Sumber: Analisa Pribadi,2008

Dari tabel analisa besaran ruang diatas dapat disimpulkan kebutuhan masing-masing ruang pada bagian layanan anak adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6. Luasan ruang-ruang bagian layanan anak

Ruang	Luas	Luas tersedia	Presentase
Lobby khusus	97 m2	449 m2	21.6 %
Ruang baca dan komputer	143 m2		31.9%
Ruang bermain	64 m2		14.3%
Ruang audio visual	114 m2		25.4%
Jumlah	418 m2		

Sumber : Analisa Pribadi, 2008

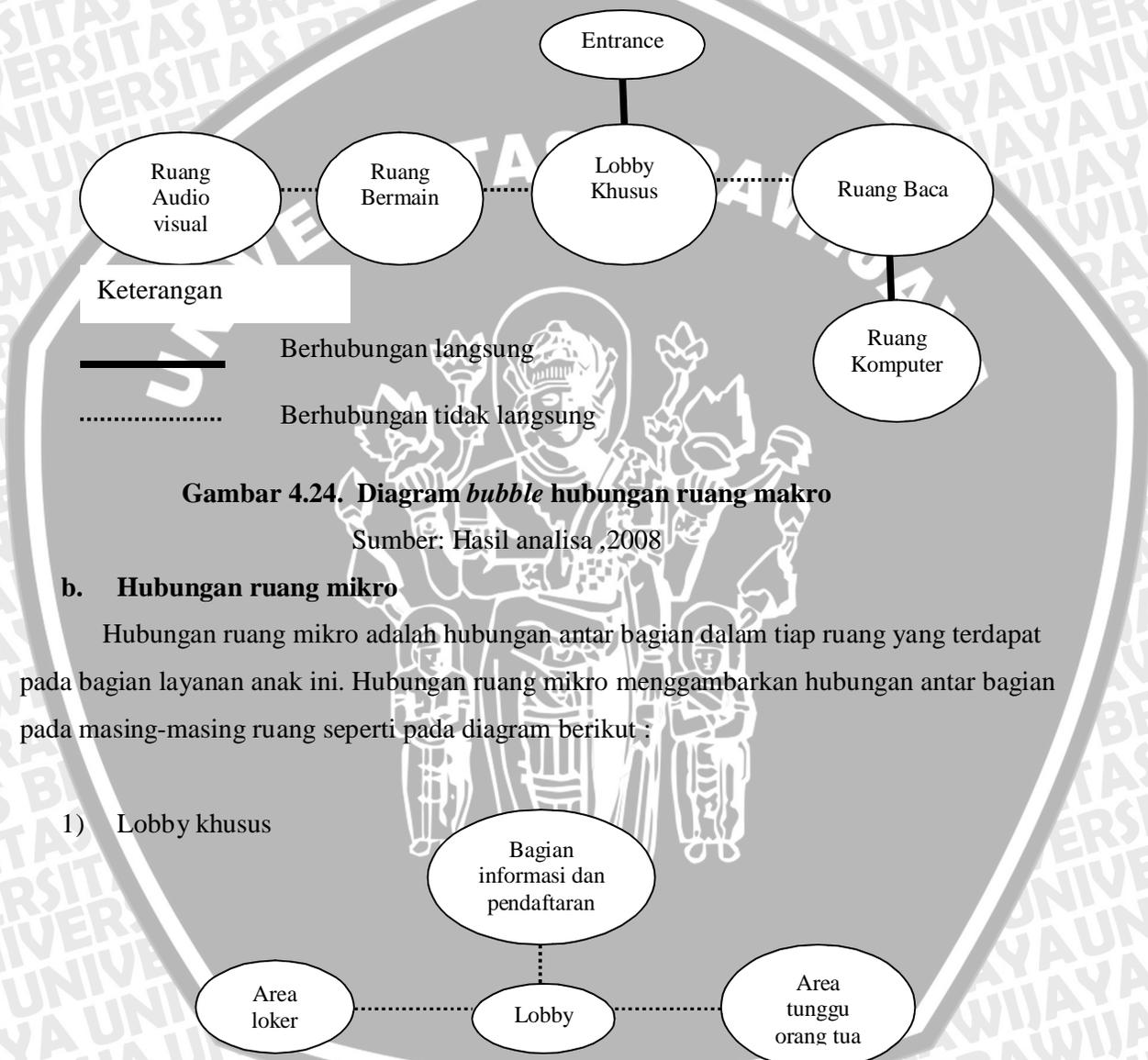
Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa luasan ruang dalam yang tersedia pada objek perancangan lebih besar 31 m2 dari kebutuhan luas bagian layanan anak. Untuk mengatasinya maka selisih luasan ruang ini digunakan sebagai sirkulasi sehingga pelaku aktivitas pada bagian layanan anak ini baik anak, orang tua dan pegawai dapat bergerak dengan bebas dan leluasa.

4. Analisa Hubungan Ruang

a. Hubungan Ruang Makro

Hubungan ruang makro adalah hubungan antar ruang yang ada pada bagian layanan anak yaitu lobby khusus, ruang baca, ruang komputer, ruang bermain dan ruang audio visual.

Berikut diagram *bubble* hubungan ruang secara makro:



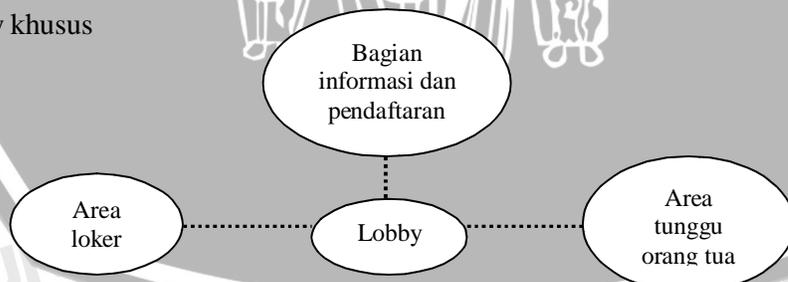
Gambar 4.24. Diagram *bubble* hubungan ruang makro

Sumber: Hasil analisa ,2008

b. Hubungan ruang mikro

Hubungan ruang mikro adalah hubungan antar bagian dalam tiap ruang yang terdapat pada bagian layanan anak ini. Hubungan ruang mikro menggambarkan hubungan antar bagian pada masing-masing ruang seperti pada diagram berikut :

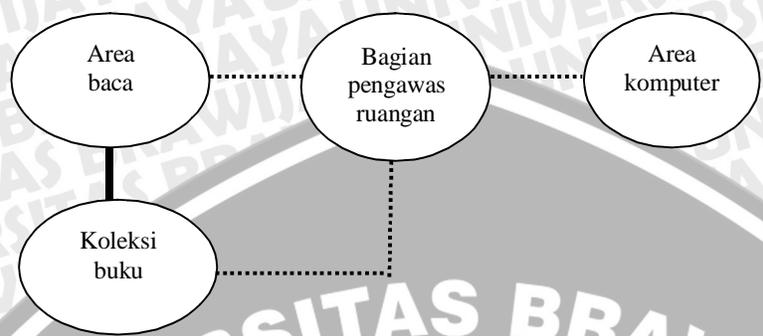
1) Lobby khusus



Gambar 4.25. Diagram *bubble* hubungan antar bagian pada *lobby khusus*

Sumber: Hasil analisa ,2008

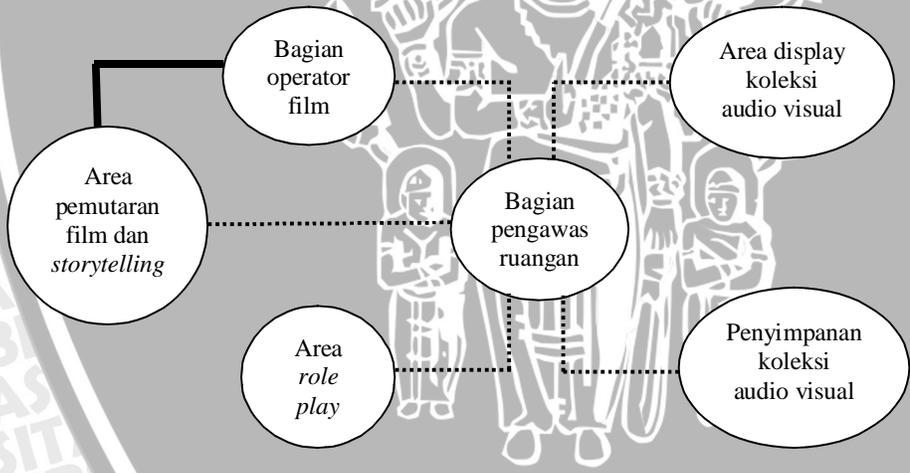
2) Ruang baca dan komputer



Gambar 4.26. Diagram *bubble* hubungan antar bagian pada ruang baca dan komputer

Sumber: Hasil analisa ,2008.

3) Ruang audio visual

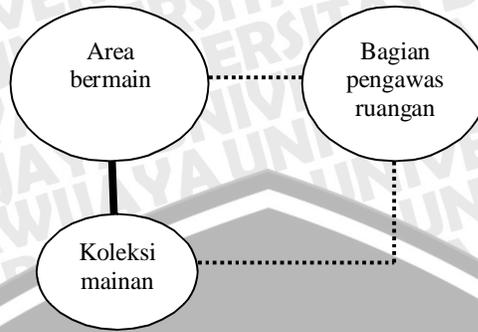


Gambar 4.27. Diagram *bubble* hubungan antar bagian pada ruang baca dan komputer

Sumber: Hasil analisa ,2008



4) Ruang bermain



Gambar 4.28. Diagram *bubble* hubungan antar bagian pada ruang bermain

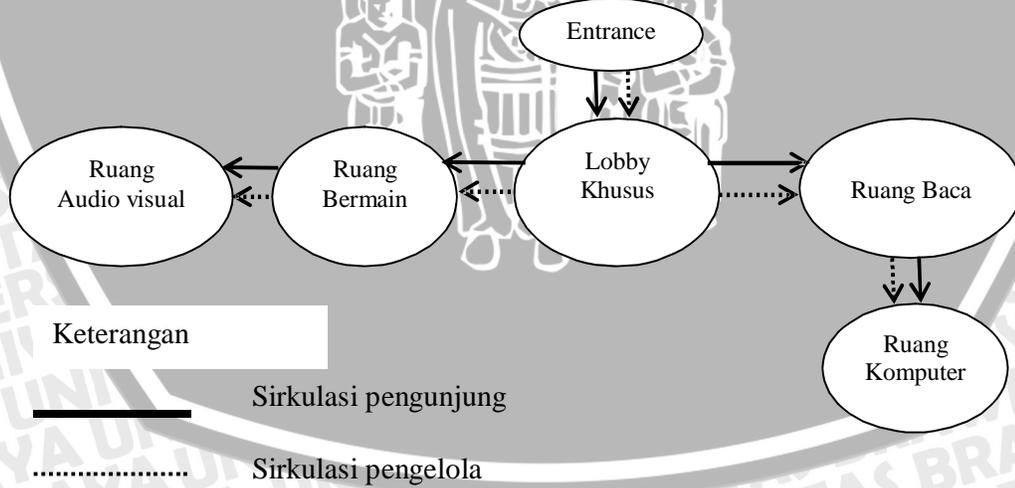
Sumber: Hasil analisa ,2008

5. Analisa Organisasi Ruang

Organisasi ruang didasarkan pada kepentingan fungsi dan aktivitas pelaku pada masing-masing ruang. Organisasi ruang bertujuan untuk meningkatkan sirkulasi dalam ruang termasuk zonasi ruang. Organisasi ruang ini terbagi menjadi :

a. Organisasi ruang makro

Organisasi ruang makro adalah organisasi antar ruang-ruang yang ada pada bagian layanan anak. Organisasi ruang makro menganalisa kelancaran sirkulasi pengunjung dan pengelola dalam bagian layanan anak berdasarkan ruang-ruang yang terdapat di dalamnya.



Keterangan

————— Sirkulasi pengunjung

..... Sirkulasi pengelola

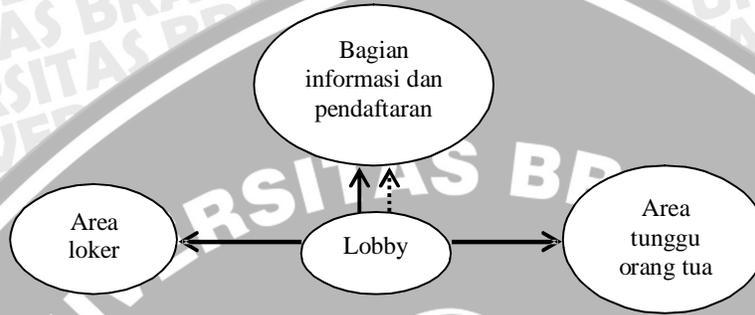
Gambar 4.29. Diagram *bubble* organisasi ruang makro

Sumber: Hasil analisa ,2008

b. Organisasi ruang mikro

Organisasi ruang mikro adalah organisasi tiap bagian dalam ruang-ruang yang terdapat pada bagian layanan anak. Organisasi ruang mikro menganalisa kelancaran sirkulasi pengunjung dan pengelola dalam ruang-ruang pada bagian layanan anak.

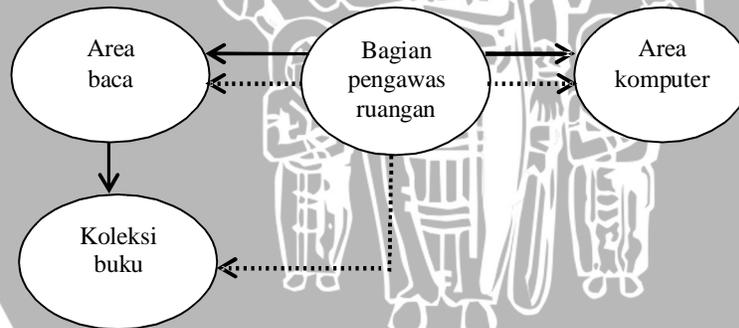
1) Lobby khusus



Gambar 4.30. Diagram bubble organisasi ruang lobby khusus

Sumber: Hasil analisa ,2008

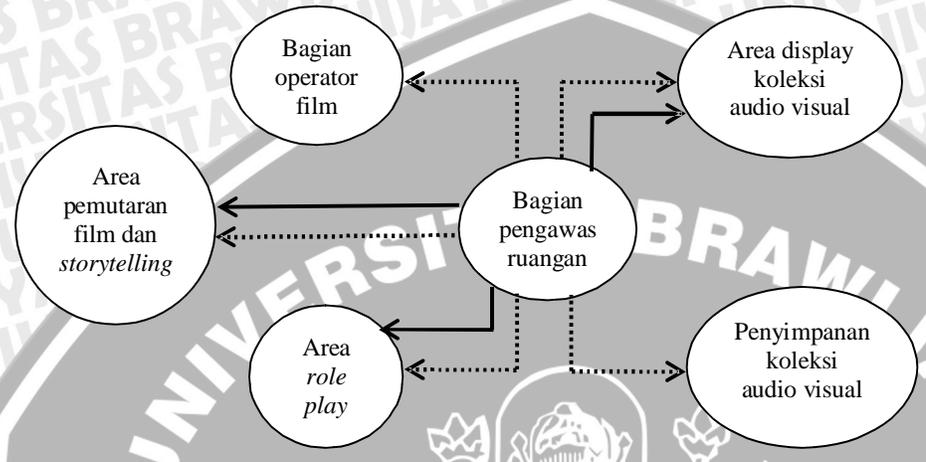
2) Ruang baca dan komputer



Gambar 4.31. Diagram bubble organisasi ruang baca dan komputer

Sumber: Hasil analisa ,2008

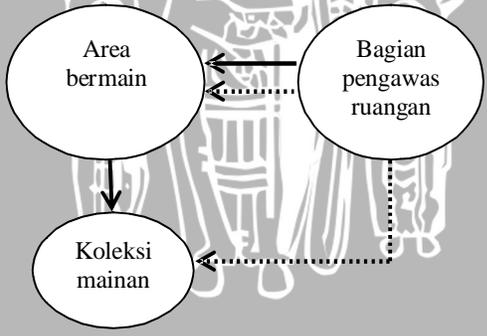
3) Ruang audio visual



Gambar 4.32. Diagram bubble organisasi ruang audio visual

Sumber: Hasil analisa ,2008

4) Ruang bermain



Gambar 4.33. Diagram bubble organisasi ruang bermain

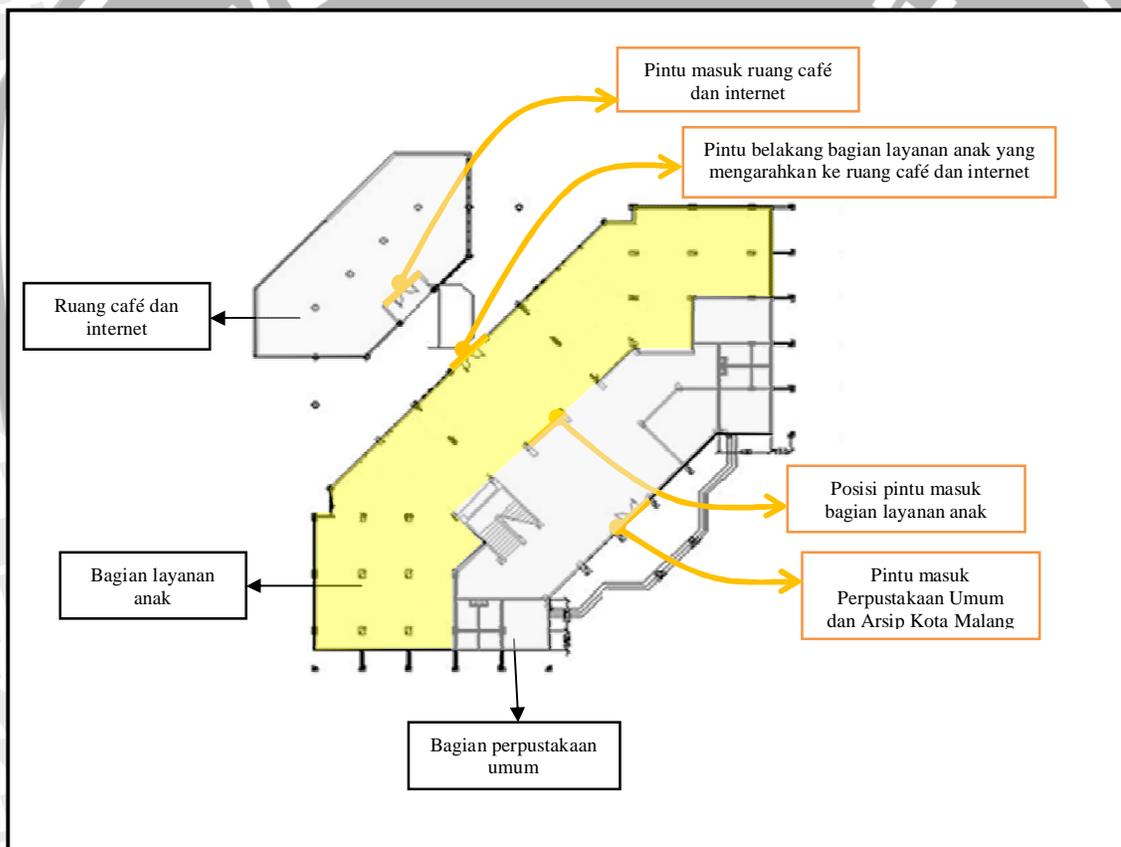
Sumber: Hasil analisa ,2008

4.3.3. Analisa Ruang Dalam Bangunan

1. Analisa Zoning

Zoning yang terbentuk disesuaikan bentuk denah bangunan eksisting sebagai objek perancangan. Pintu masuk bagian layanan anak terletak di bagian tengah-tengah ruang dengan pertimbangan :

- Pintu masuk bagian layanan anak terletak dalam satu garis sumbu dengan pintu masuk utama Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang sehingga terlihat mengundang begitu pengunjung memasuki perpustakaan.
- Membentuk pola linier yang diterapkan pada hubungan antar bagian ruang (bagian perpustakaan umum-bagian layanan anak-ruang café dan internet) sehingga membentuk kesinambungan dalam ruang.



INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG

Oleh : Dyah Kusuma Wardhani /Nim: 0410650033

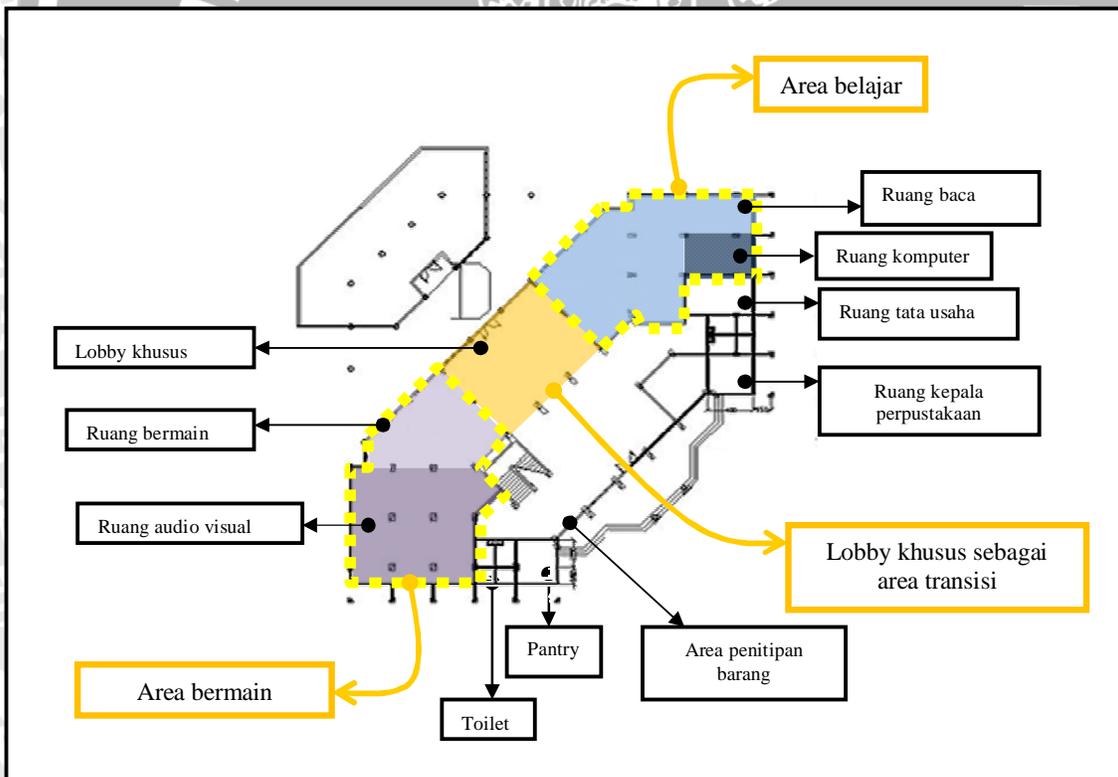
Dosen Pembimbing :

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

Gambar. 4.34. Posisi pintu masuk pada bagian layanan anak

Sumber: Hasil analisa, 2008

Ruang-ruang pada bagian layanan anak ini dikelompokkan berdasarkan jenis kegiatan utama yang dilakukan di dalam masing-masing ruang tersebut. Ruang-ruang yang aktivitasnya bersifat “belajar” dipisahkan dengan ruang yang aktivitasnya bersifat “bermain”. Sehingga ruang baca dan ruang komputer dikelompokkan menjadi area “belajar” sedangkan ruang bermain dan ruang audio visual dikelompokkan menjadi area “bermain”. Karena aktivitas pada area “belajar” ini tidak menimbulkan kebisingan yang terlalu besar maka area “belajar” ini diletakkan di dekat bagian umum yang membutuhkan ketenangan yaitu ruang tata usaha dan ruang kepala perpustakaan. Sedangkan untuk aktivitas pada area “bermain” yang bisa menimbulkan kebisingan yang cukup besar maka diletakkan dekat bagian umum yang tidak membutuhkan ketenangan yaitu area penitipan barang umum, pantry dan toilet pengunjung. Lobby khusus selain sebagai transisi bagian layanan anak dengan bagian perpustakaan umum juga menjadi perantara area “belajar” dengan area “bermain pada bagian layanan anak

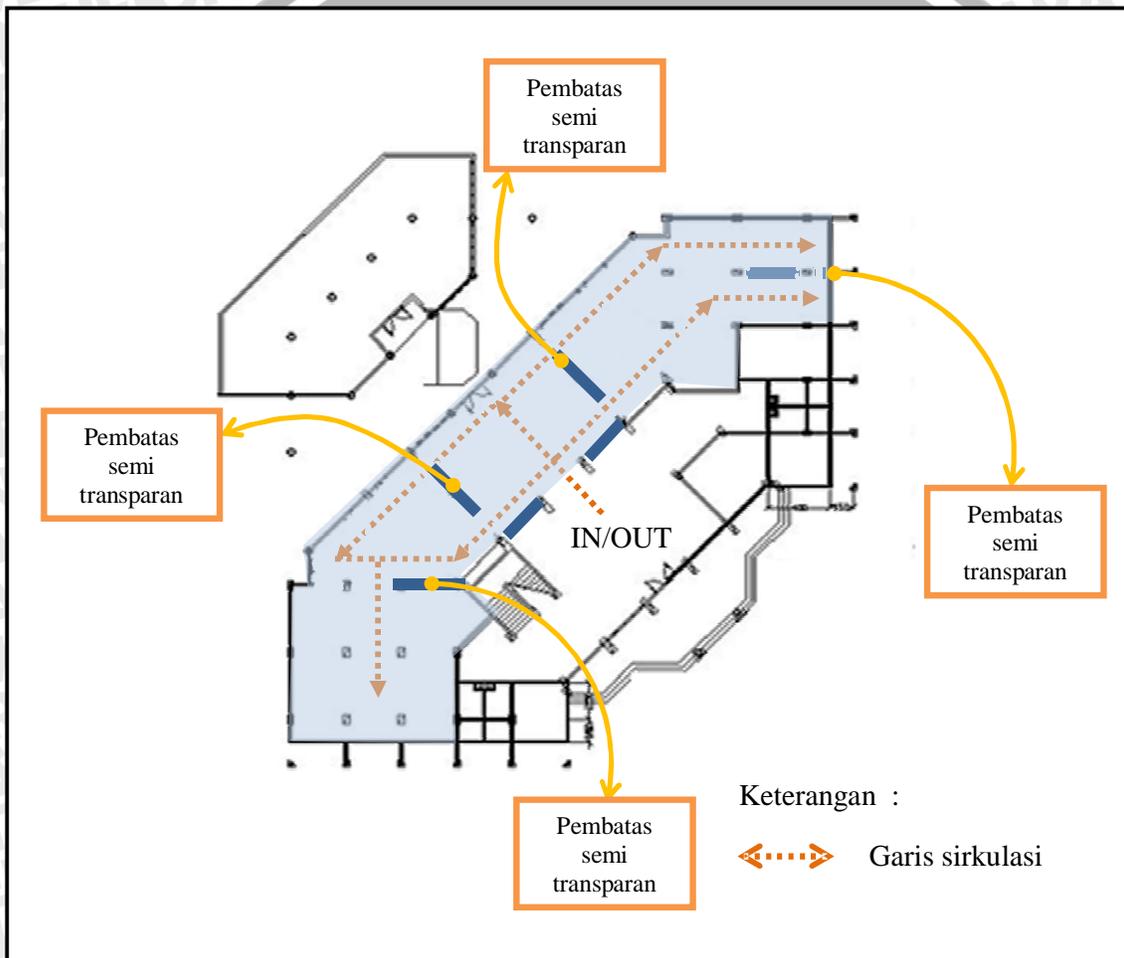


	INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG Oleh : Dyah Kusuma Wardhani /Nim: 0410650033	
	Dosen Pembimbing : <ul style="list-style-type: none"> • Ir. Triandi Laksmiwati • Ir. Sri Utami, MT 	Gambar. 4.35. Zonasi pada bagian layanan anak Sumber: Hasil analisa, 2008

2. Analisa Sirkulasi

Jenis sirkulasi yang terdapat pada bagian layanan anak ini berupa sirkulasi horizontal yang menghubungkan ruang-ruang di dalamnya. Alur sirkulasi linier digunakan untuk mengarahkan pengunjung ke ruang-ruang pada bagian layanan anak.

Untuk menyesuaikan dengan perilaku anak yang aktif dan membutuhkan ruang gerak yang bebas maka diterapkan kesan ruang yang terbuka dan mengalir. Sehingga untuk pembatas antar ruangnya digunakan pembatas transparan atau semi transparan.



**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. 4.36. Sirkulasi pada bagian layanan anak

Sumber: Hasil analisa, 2008

3. Analisa Bentuk dan Tampilan Ruang

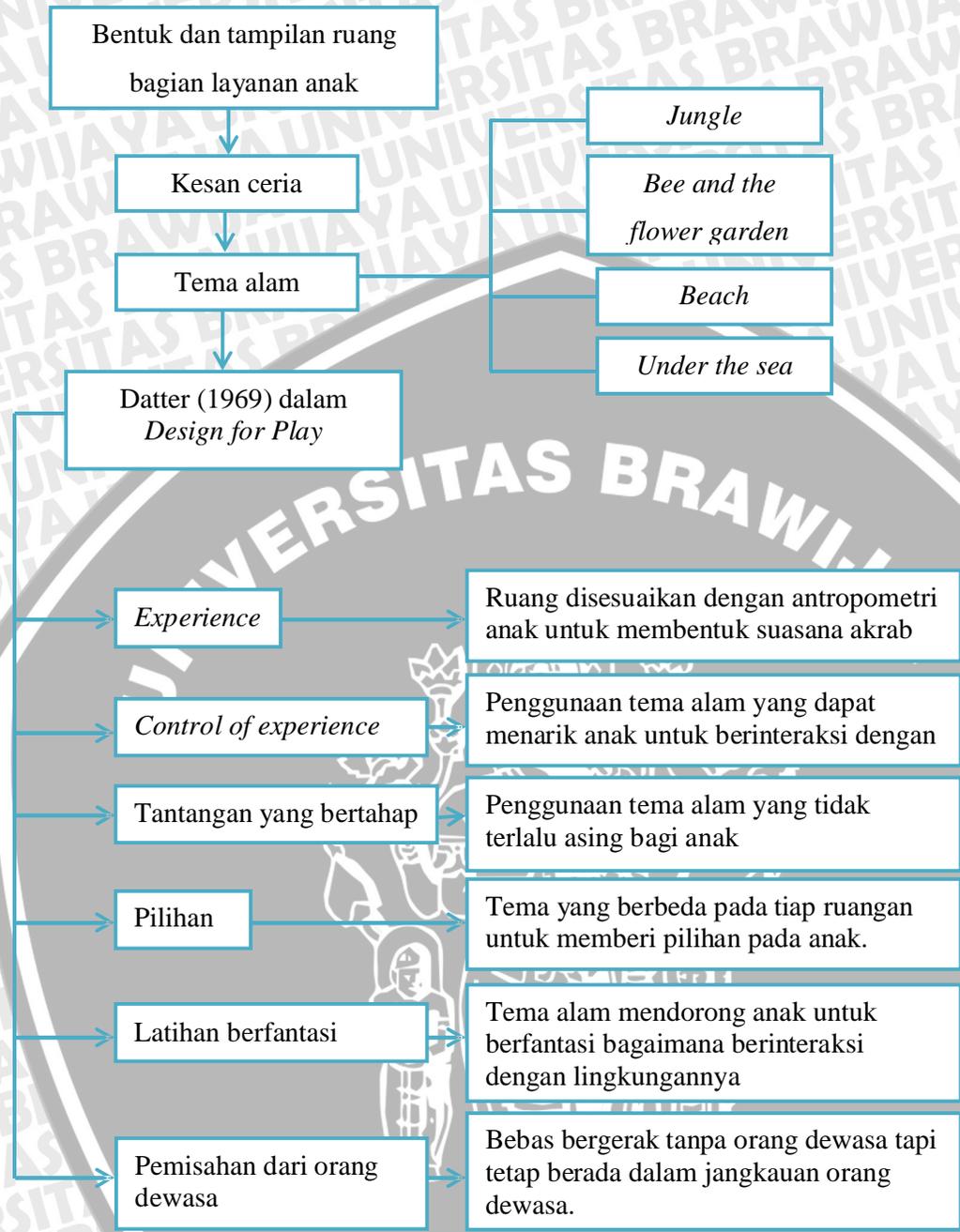
Datter(1969) dalam *Design for Play* menjelaskan bahwa desain untuk anak-anak seharusnya memperhatikan sifat kesenangan dan keingintahuan anak-anak. Desain yang baik untuk anak-anak memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. *Experience* –desain harus merupakan dunia mini bagi anak, yang mampu merangsang indra anak-anak.
- b. *Control of experience*- benda-benda yang ada harus dapat menarik anak untuk berinteraksi dengannya.
- c. Tantangan yang bertahap- lingkungan yang menyediakan sesuatu yang baru untuk dicoba tetapi tidak terlalu asing bagi anak-anak.
- d. Pilihan-harus tersedia banyak pilihan bagi anak-anak.
- e. Latihan berfantasi- bentuk yang sederhana akan semakin mendorong anak untuk berfantasi.
- f. 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.

Dalam pembentukan kesan ceria pada ruang-ruang bagian layanan ini digunakan tema alam. Pemilihan tema alam ini sesuai dengan kriteria tantangan yang bertahap yaitu menyediakan sesuatu yang baru bagi anak (tema alam pada perpustakaan) tetapi tidak terlalu asing bagi anak mengingat alam adalah lingkungan yang berada di sekitar anak sendiri. Dengan pemilihan tema alam ini diharapkan dapat menarik anak untuk berinteraksi dengan ruang sehingga secara tidak langsung mengenalkan anak pada lingkungannya (*control of experience*).

Tema alam mini kemudian dibagi-bagi lagi menjadi tema kecil pada tiap ruang, yaitu *beach* pada lobby khusus, *bee and the flower garden* untuk ruang baca dan komputer, *jungle* untuk ruang bermain, dan *under the sea* untuk ruang audio visual. Tema yang berbeda pada tiap ruangan juga untuk memberikan pilihan pada anak.

Pemilihan tema-tema alam ini juga untuk mendorong anak untuk berfantasi bagaimana berinteraksi dengan lingkungannya.



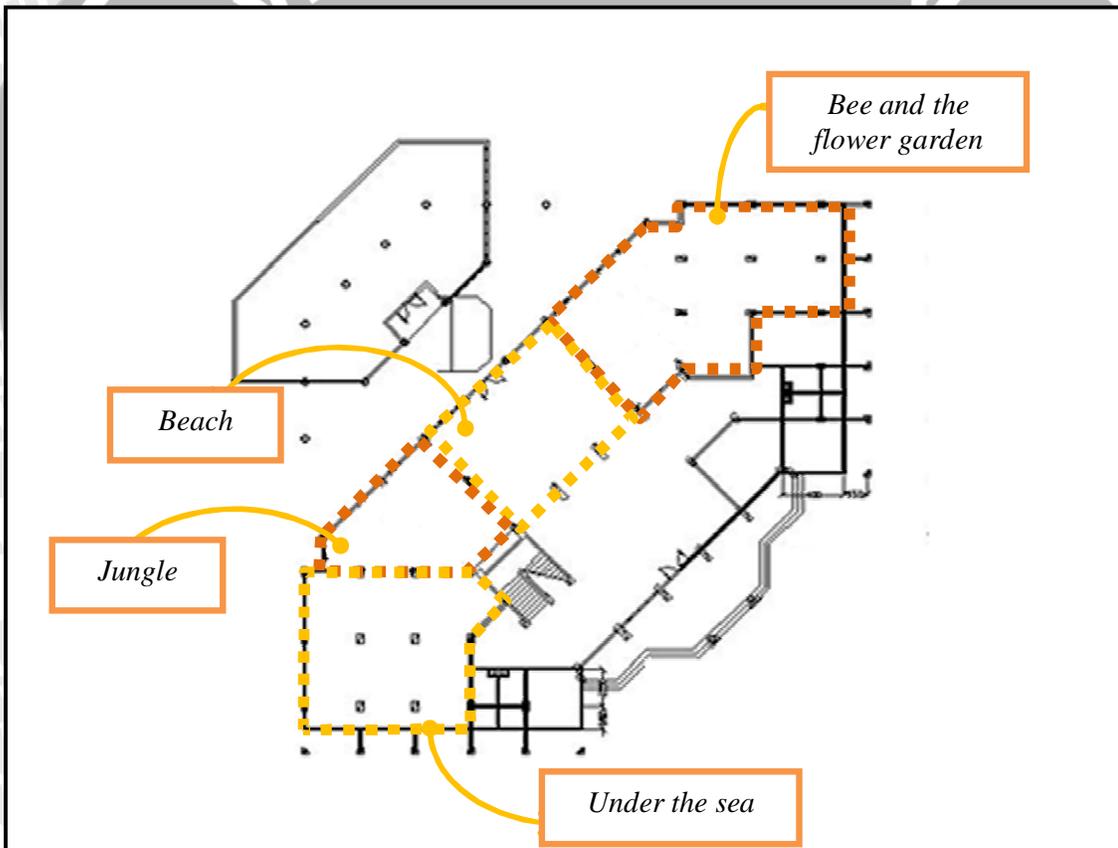
Gambar 4.37. Analisa bentuk dan tampilan ruang

Sumber: Hasil analisa ,2008

Untuk menciptakan suasana yang akrab bagi anak maka pada ruang digunakan permainan tinggi rendah plafon. Ruang menggunakan permainan tinggi rendah plafon sebesar 50 cm yaitu antara 2.5 m-3.0 m.

Untuk pemisahan dari orang dewasa maka bagian yang bisa diakses oleh orang tua terbatas pada area lobby, sedangkan pada ruang-ruang lain anak-anak dijaga oleh petugas bagian pengawas ruangan.

Karena orang tua berada di tempat terpisah, maka untuk memberikan rasa aman kepada anak digunakan partisi transparan dan semi transparan sebagai pembatas ruang. Partisi transparan dan semi transparan ini untuk memberikan kemudahan bagi anak melihat orang tuanya yang berada di lobby.



**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. 4.38. Tema-tema pada bagian layanan anak
 Sumber: Hasil analisa, 2008

Dalam menganalisa bentuk dan tampilan masing-masing ruang pada bagian layanan anak ini disesuaikan dengan tema-tema yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu :

1. Ruang baca dan komputer

Ruang baca dan komputer ini menggunakan tema *Bee and the flower garden* untuk menciptakan suasana dalam sebuah taman bunga dengan lebahnya sehingga anak beraktivitas dalam ruangan ini tidak merasa bosan. Kesan yang diterapkan pada ruangan adalah ceria agar anak-anak tertarik untuk masuk ke dalam perpustakaan anak. Skema warna yang digunakan adalah komplementer terbelah dengan warna kuning, hijau, ungu kemerahan dengan dominasi kuning untuk membentuk kesan ceria.

Pelengkap ruang baca dan komputer ini disesuaikan dengan kesan dan tema yang digunakan :

a. Dinding

Dinding berupa dinding batu bata plesteran dengan finishing cat. Motif dinding terbentuk dari aksesoris berupa sulur tanaman, aksesoris bunga, dan motif garis berwarna-warni menyerupai pelangi pada bagian pengawas. Pada ruang ini terdapat panel transparan sebagai pembatas ruang yang menggunakan aksesoris bunga. Dan panel gypsum sebagai pembatas dengan area computer. Warna dominan yang digunakan pada dinding adalah warna kuning.

b. Lantai

Pola lantai menggunakan unsur garis lengkung untuk membentuk kesan ceria dan menggunakan motif bunga pada beberapa bagian. Lantai menggunakan material karpet yang aman untuk anak. Warna yang digunakan pada lantai ini adalah hijau, kuning, dan ungu kemerahan dominasi warna kuning. Tekstur lantai dominan halus agar aman untuk anak.

c. Plafon

Plafon menggunakan unsur bentuk lengkung dan lurus. Garis lengkung digunakan pada area baca dan menggunakan garis lurus pada beberapa bagian. Permainan tinggi rendah plafon digunakan untuk menciptakan suasana yang akrab bagi anak. Plafon terbuat dari gypsum dengan finishing cat berwarna kuning, hijau dan ungu kemerahan dengan warna putih sebagai

warna perantara. Pada bagian plafon area baca terdapat aksesori berupa lebah untuk mendukung tema *bee and the flower garden*.

2. Lobby khusus

Lobby khusus ini menggunakan tema *beach* untuk menciptakan suatu suasana rekreatif bagi anak dan orang tua.

Kesan yang diterapkan pada ruangan adalah ceria agar anak-anak tertarik untuk masuk ke dalam perpustakaan anak.

Skema warna yang digunakan pada ruangan ini adalah triadik dengan warna biru, merah, kuning dominasi kuning untuk membentuk kesan ceria.

Pelengkap lobby khusus ini disesuaikan dengan kesan dan tema yang digunakan:

a. Dinding

Dinding berupa dinding batu bata plesteran dengan finishing cat. Motif dinding terbentuk dari bukaan berupa jendela yang membentuk garis horizontal dan aksesori pohon kelapa yang terbuat dari plastik sebagai pendukung tema *beach*. Pada lobby khusus ini terdapat *wall art* yang bertema *beach* dan terbuat dari panel akrilik semi transparan. Warna dominan yang digunakan pada dinding adalah warna kuning.

b. Lantai

Pola lantai menggunakan unsur garis lengkung untuk membentuk kesan ceria dan garis horizontal pada pola lantai area loker. Material yang digunakan pada area loker dan bagian informasi dan pendaftaran berupa vynil polos berwarna kuning dan biru. Sedangkan pada area tunggu menggunakan lantai keramik berwarna putih dengan motif kotak-kotak

c. Plafon

Plafon menggunakan bentuk lengkung pada bagian tengah ruangan untuk membentuk kesan ceria dan bentuk segi empat pada bagian tepi. Plafon terbuat dari material *gypsum* polos dengan warna biru, merah, dan kuning. Terdapat permainan tinggi rendah plafon untuk membentuk suasana akrab dengan anak.

3. Ruang bermain

Pemilihan tema *Jungle* untuk ruang bermain ini untuk menciptakan suasana dalam hutan sehingga anak terdorong bergerak bebas dan berkreas.

Karena kegiatan anak membutuhkan daya kreativitas maka kesan yang diterapkan pada ruangan adalah kesan ceria dan dinamis dominasi dinamis. Kesan dinamis digunakan pada ruangan karena kegiatan didalam ruangan yang mendorong anak untuk aktif dan berkreasi sehingga anak tidak merasa bosan berada di dalam ruangan. Kesan ceria tetap digunakan pada tema ruang karena sesuai dengan karakter anak yang selalu ceria.

Skema warna yang digunakan adalah komplementer terbelah dengan warna kuning, hijau, ungu kemerahan dengan dominasi kuning karena pada skema warna ini kuning juga membentuk kesan dinamis.

Pelengkap ruang bermain ini disesuaikan dengan kesan dan tema yang digunakan:

a. Dinding

Dinding berupa dinding batu bata plesteran dengan finishing cat. Motif dinding terbentuk dari segitiga-segitiga kecil yang membentuk lengkungan dan menyerupai dedaunan. Pada ruang bermain terdapat *wall art* yang menggambarkan kehidupan hutan dan terbuat dari panel akrilik semi transparan. Warna dominan yang digunakan pada dinding adalah warna kuning.

b. Lantai

Karena bentuk bersudut yang membentuk kesan dinamis tidak aman apabila diterapkan pada perabot maka penggunaannya diterapkan pada pola lantai. Sedangkan bentuk lengkung terdapat pada tempat duduk yang dibuat lesehan. Pelapis lantai terbuat dari bahan vynil. Warna yang digunakan pada lantai ini adalah hijau, kuning, dan ungu kemerahan. Tekstur lantai dominan halus agar aman untuk anak.

c. Plafon

Plafon menggunakan unsur bentuk lengkung dan lurus. Garis lengkung digunakan pada area bermain sedangkan pada bagian tepi menggunakan garis lurus. Permainan tinggi rendah plafon digunakan untuk menciptakan suasana yang akrab bagi anak. Plafon terbuat dari gypsum dengan finishing cat berwarna kuning, hijau dan ungu kemerahan. Pada bagian plafon terdapat aksesori berupa daun pepohonan untuk mendukung tema *jungle*.

4. Ruang audio visual

Pemilihan tema *under the sea* pada ruang audio visual ini untuk meningkatkan imajinasi anak dengan berandai-andai bagaimana rasanya tinggal di bawah laut. Peningkatan imajinasi anak ini sesuai dengan fungsi ruang audio visual sebagai tempat untuk pemutaran film, area role play, dan storytelling. Kesan yang diterapkan pada ruang audio visual ini adalah kesan ceria sehingga ruangan akrab dan menarik untuk anak.

Skema warna yang digunakan pada ruangan ini adalah triadik dengan warna biru, merah, kuning dominasi kuning untuk membentuk kesan ceria.

Pelingkup ruang audio visual ini disesuaikan dengan kesan dan tema yang digunakan:

a. Dinding

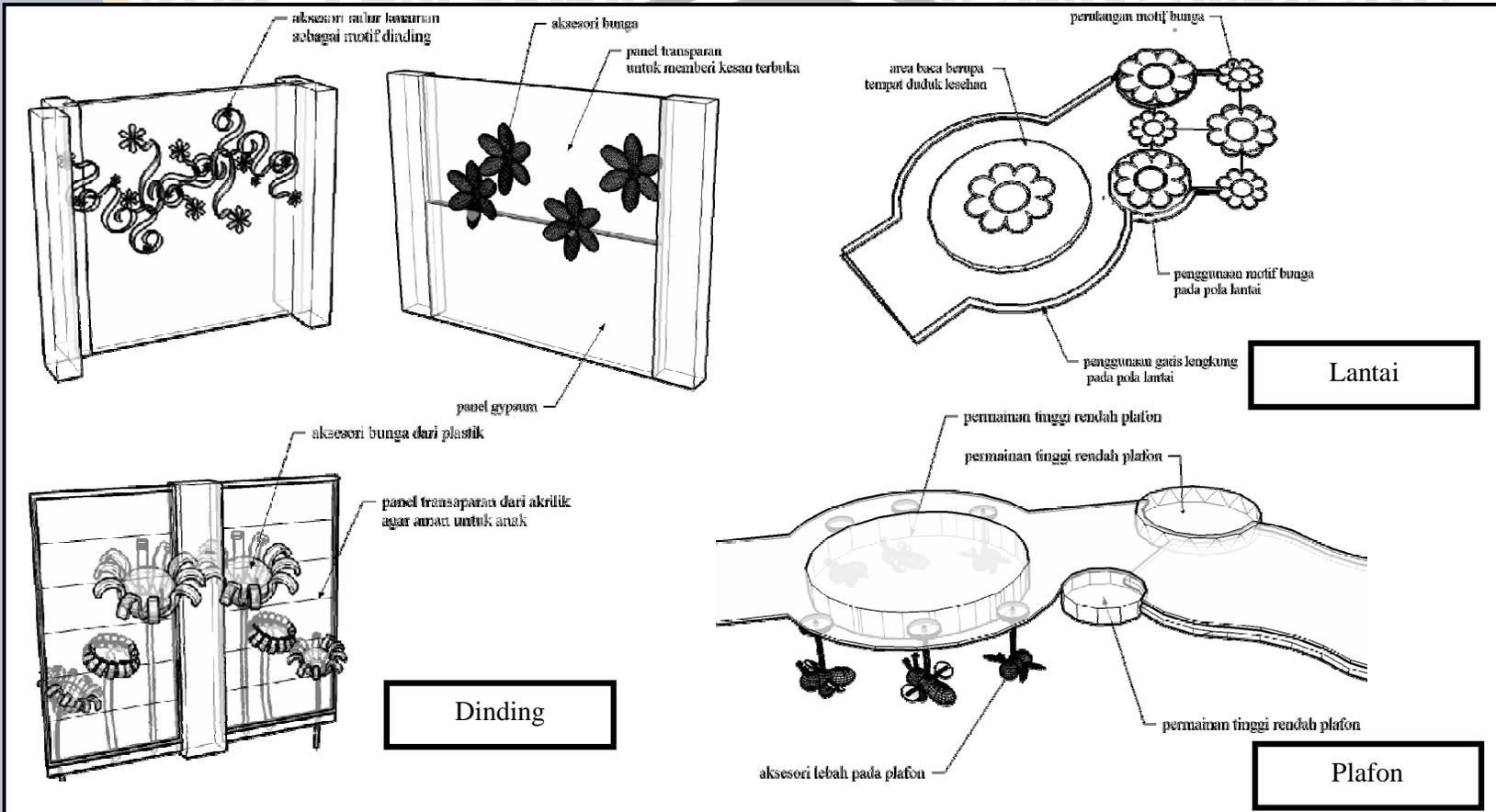
Dinding berupa dinding batu bata plesteran dengan finishing cat. Motif dinding terbentuk dari aksesoris-aksesori yang menggunakan bentuk ikan, rumput laut, dan ombak untuk mendukung tema *under the sea* dalam ruang. Aksesoris ini dibuat tiga dimensi untuk mengembangkan imajinasi anak. Pada dinding stage menggunakan *wall art* yang bertema kehidupan bawah laut. Ruang audio visual juga menggunakan partisi transparan sebagai pembatas ruang dengan motif ikan. Warna dominan yang digunakan pada dinding adalah warna kuning.

b. Lantai

Lantai menggunakan bentuk lengkung yang menyerupai ombak dan garis lurus yang mengarahkan gerak pengunjung menuju *stage*. Lantai menggunakan bahan karpet dan vinyl dengan warna yang digunakan berupa warna biru dan kuning. Tekstur lantai dominan halus agar aman untuk anak.

c. Plafon

Plafon menggunakan unsur garis lengkung dan lurus. Garis lengkung digunakan pada area stage. Permainan tinggi rendah plafon digunakan untuk menciptakan suasana yang akrab bagi anak. Plafon terbuat dari gypsum dengan finishing cat berwarna kuning, merah, dan biru.



**INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK
DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG**

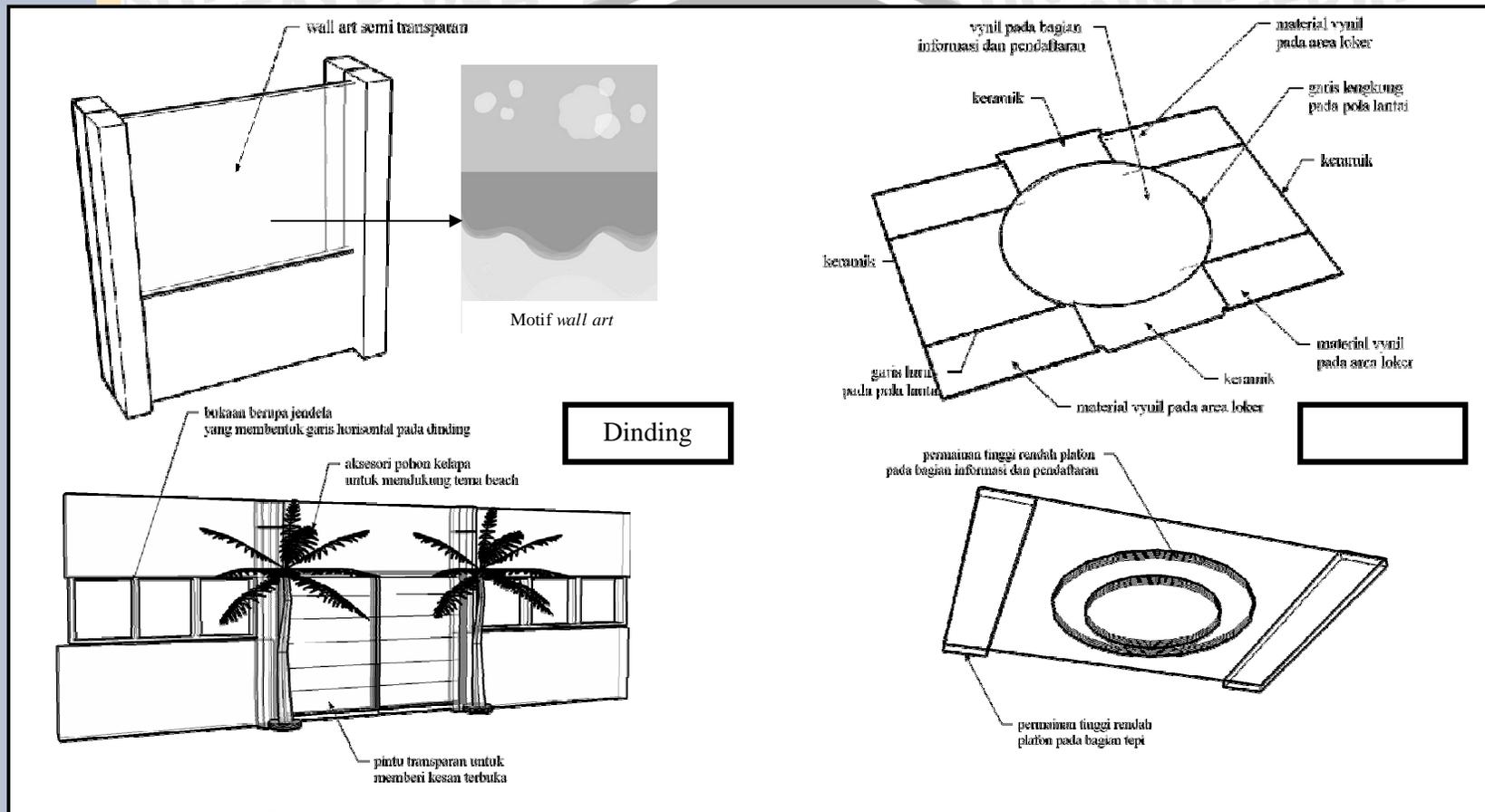
Oleh : Dyah Kusuma Wardhani/Nim: 0410650033

Dosen Pembimbing :

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

Gambar. 4.39. Analisa bentuk dan tampilan ruang baca dan komputer

Sumber : Analisa pribadi, 2008

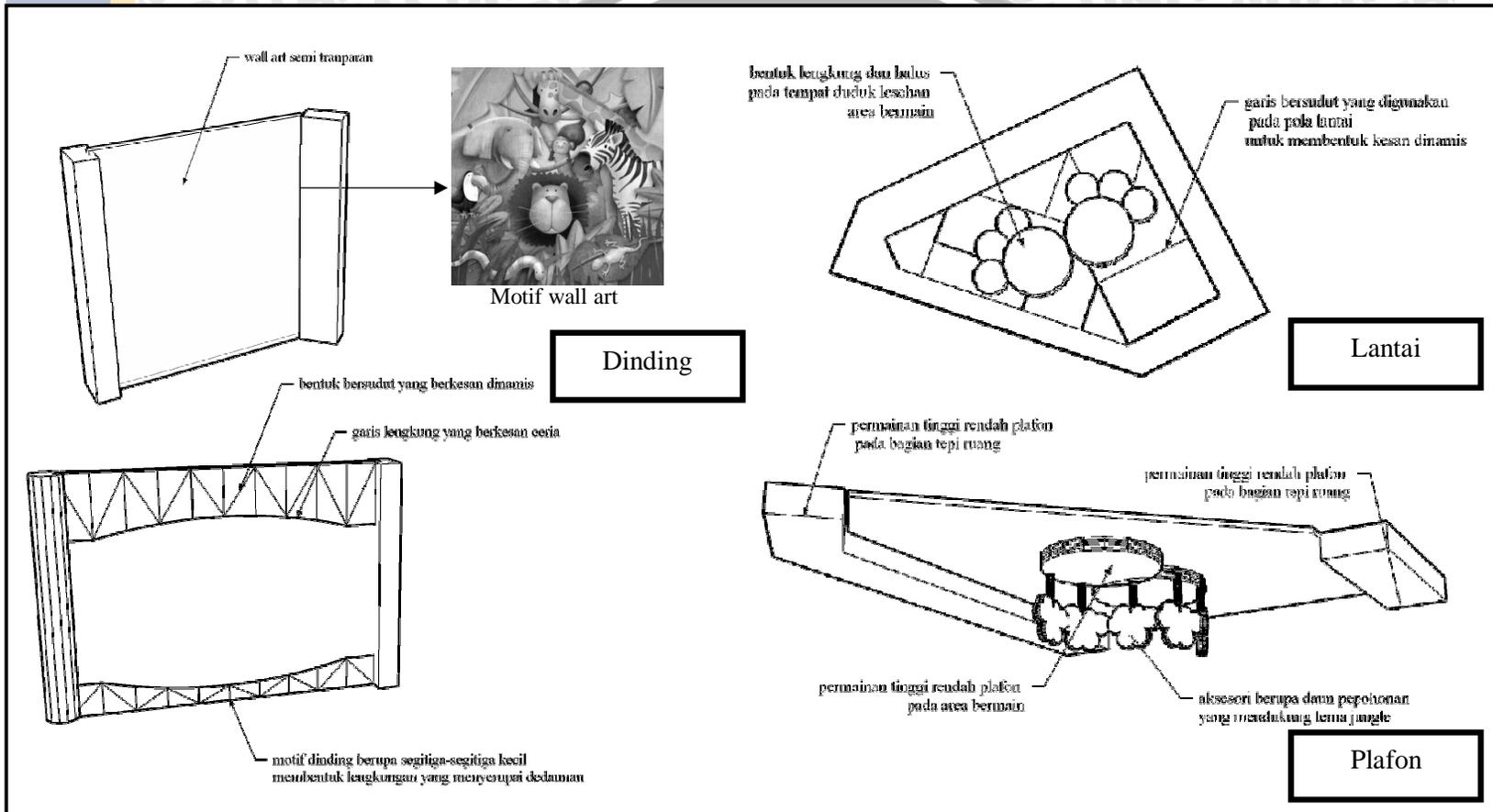


**INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK
DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG**

Oleh : Dyah Kusuma Wardhani/Nim: 0410650033

Dosen Pembimbing :
 • Ir. Triandi Laksmiwati
 • Ir. Sri Utami, MT.

Gambar. 4.40. Analisa bentuk dan tampilan lobby khusus
 Sumber : Analisa pribadi, 2008



**INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK
DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG**

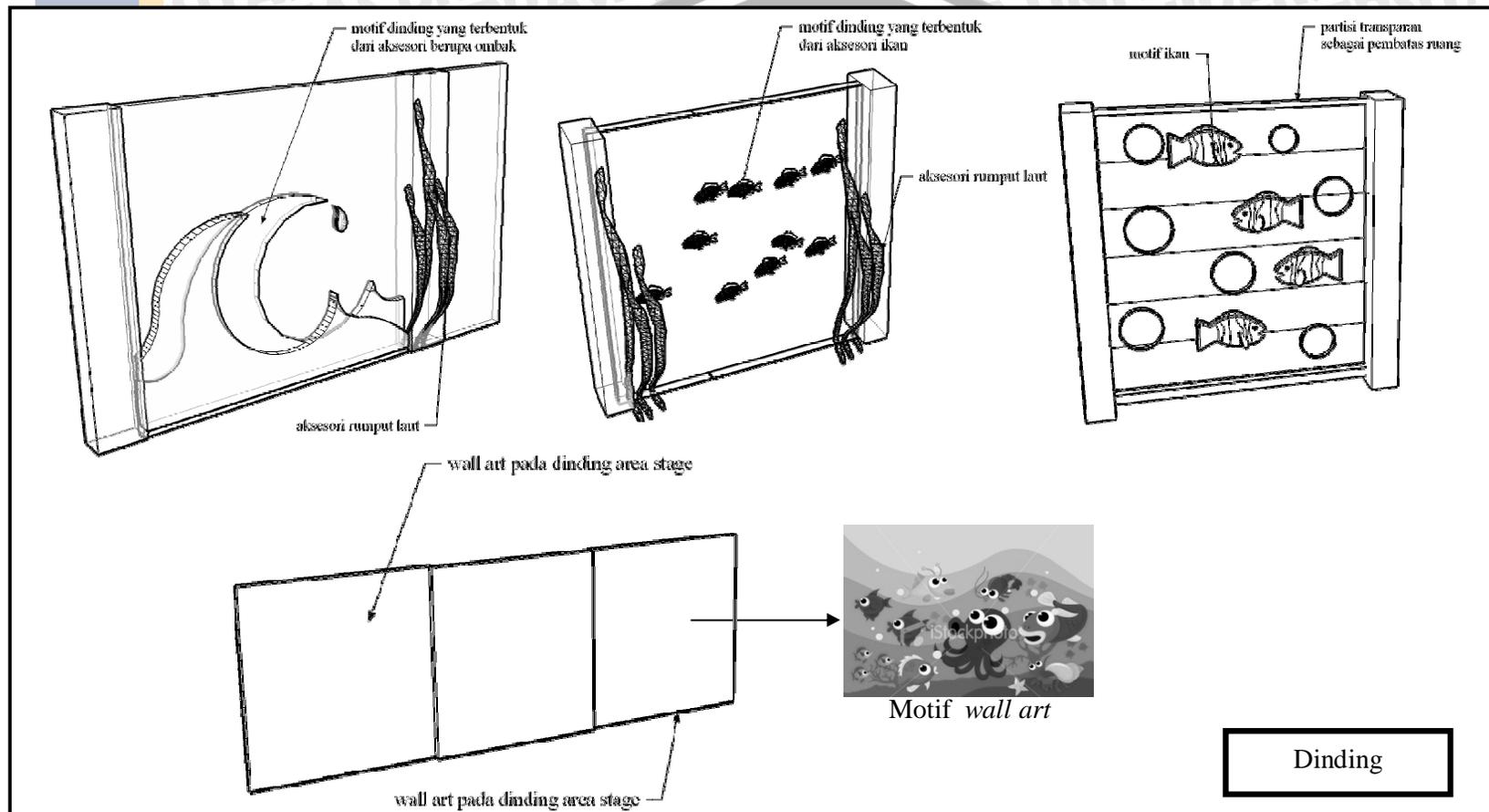
Oleh : Dyah Kusuma Wardhani/Nim: 0410650033

Dosen Pembimbing :

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

Gambar. 4.41. Analisa bentuk dan tampilan ruang bermain

Sumber : Analisa pribadi, 2008



Dinding

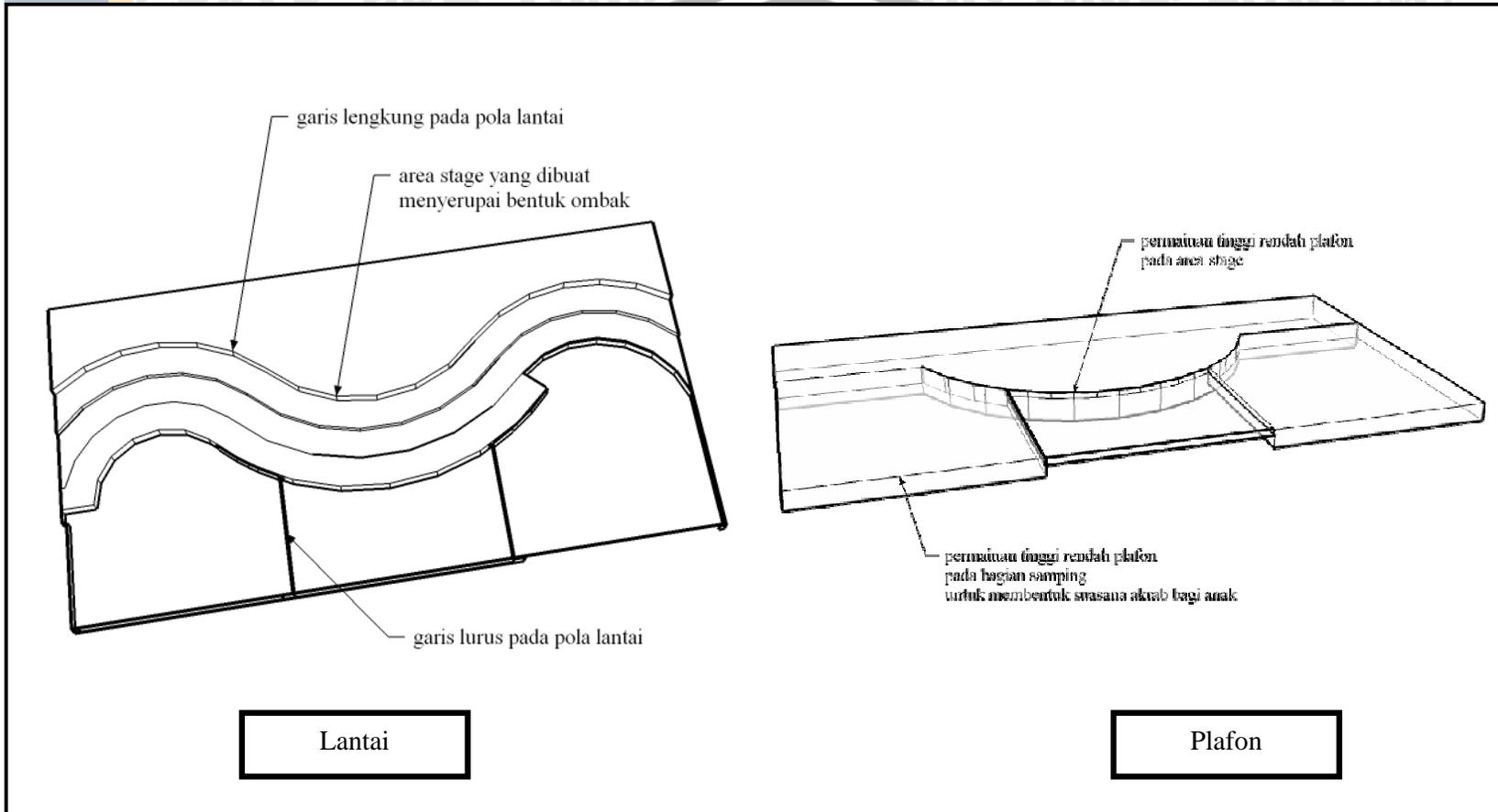


**INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK
DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG**

Oleh : Dyah Kusuma Wardhani/Nim: 0410650033

Dosen Pembimbing :
 • Ir. Triandi Laksmiwati
 • Ir. Sri Utami. MT.

Gambar. 4.42 Analisa bentuk dan tampilan ruang audio visual
 Sumber : Analisa pribadi, 2008



**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. 4.43 Analisa bentuk dan tampilan ruang audio visual

Sumber : Analisa pribadi, 2008

5. Analisa Tata Letak Perabot

Tata letak perabot pada tiap ruangan didasarkan pada aktivitas dan fungsi masing-masing ruang. Dalam penataan perabot ini juga harus diperhitungkan perilaku anak yang aktif dan suka bergerak. Keamanan anak-anak dalam bergerak dan beraktivitas juga harus diperhatikan dalam penataan perabot pada tiap ruangan. Penataan perabot pada masing-masing ruangan adalah sebagai berikut :

a. Lobby khusus

Perabot : loker (4 buah), sofa (2 sofa besar dan 4 sofa kecil), rak majalah (4 buah rak majalah), meja *counter* pada bagian informasi dan pendaftaran (2 *counter* dengan tiap *counter* menampung 2 komputer), kursi pegawai (4 buah). Bagian informasi dan pendaftaran diletakkan di bagian tengah ruangan mengingat pusat aktivitas pada lobby khusus terletak pada bagian ini. Sedangkan area tunggu orang tua terletak di samping bagian informasi dan pendaftaran ini. Untuk area loker diletakkan pada bagian tepi-tepi ruangan agar tidak mengganggu sirkulasi.

b. Ruang baca dan computer

Perabot : rak buku susun (12 buah), rak buku kotak (8 buah), kursi baca (7 buah), area baca lesehan (1 buah), tempat duduk sarang lebah (27 buah), meja komputer (2 buah masing-masing meja menampung 4 komputer), kursi untuk ruang komputer (8 buah), meja *counter* pengawas ruangan (1 buah), kursi staff (1 buah).

Area baca menggunakan tempat duduk berupa kursi dan tempat duduk lesehan sebagai pilihan untuk anak. Tempat duduk lesehan ini diletakkan pada bagian tengah sedangkan kursi diletakkan di bagian tepi ruang agar tidak mengganggu sirkulasi. Sedangkan pada ruang komputer menggunakan meja dan kursi agar dapat melakukan aktivitas dengan baik. Sedangkan bagian pengawas diletakkan di bagian ruang yang memungkinkan untuk melakukan pengawasan pada seluruh bagian dalam ruang baca dan komputer ini.

c. Ruang bermain

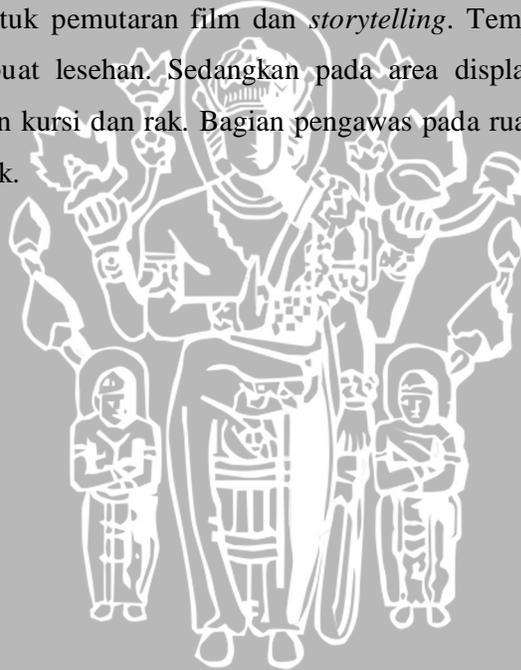
Perabot : Tempat duduk lesehan (2 buah), rak display mainan (12 buah), rak mainan kotak (2 buah), meja *counter* pengawas ruangan (1 buah), kursi staff (1 buah).

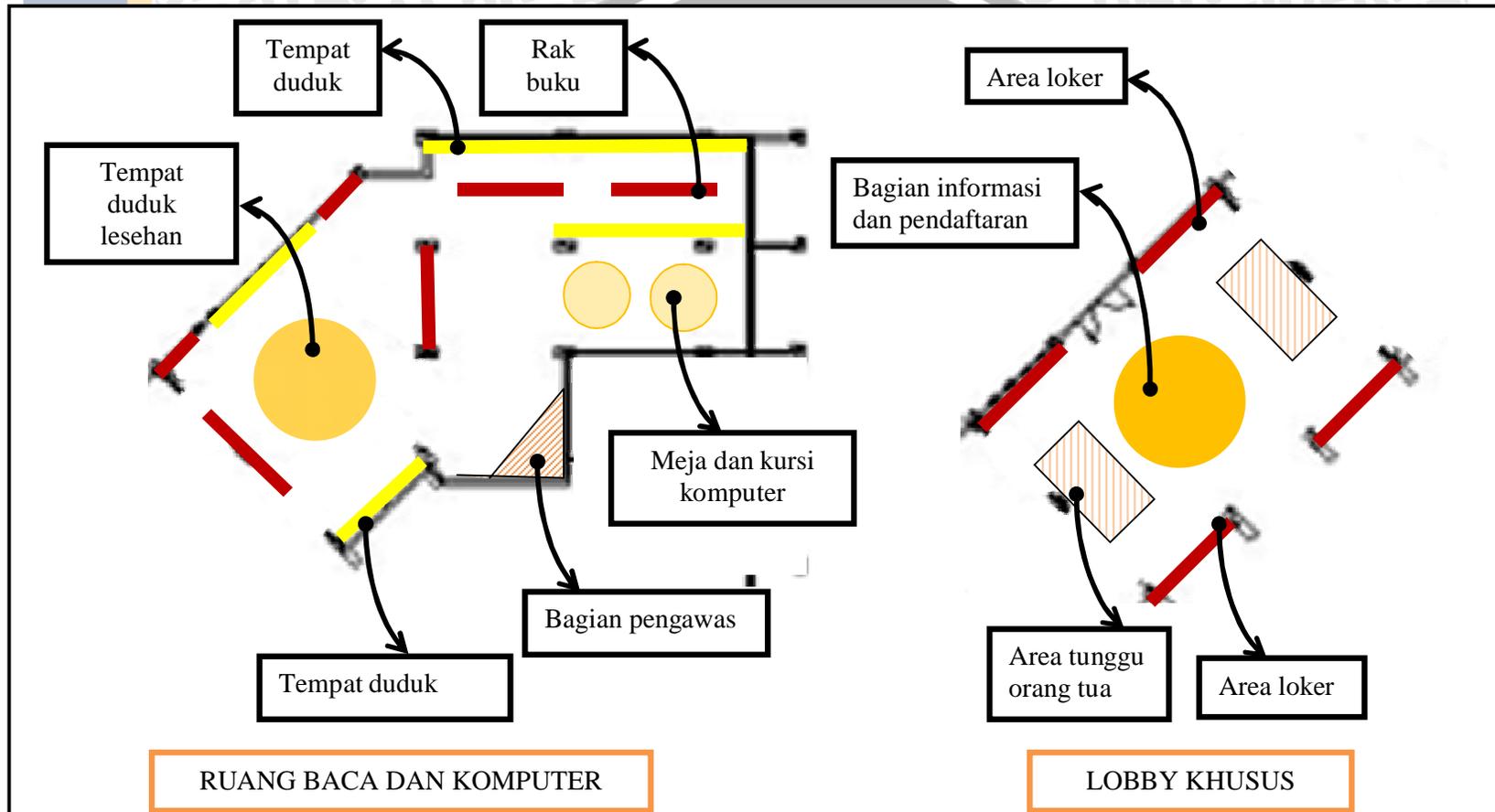
Tempat duduk pada area bermain dibuat lesehan sehingga anak dapat bergerak bebas. Begitu halnya dengan rak display mainan yang diletakkan menempel pada tembok sehingga tidak menyita luas ruang. Bagian pengawas ruangan pada bagian ini diletakkan di dekat pintu masuk sehingga mempermudah pengawasan.

d. Ruang audio visual

Perabot : rak display koleksi audio visual (4 buah), kursi bulat (10 buah), rak penyimpanan koleksi audio visual (3 buah), meja *counter* pengawas ruangan (1 buah), kursi staff (1 buah), meja operator film (1 buah), miniature kapal sebagai area *role play* (1 buah).

Sirkulasi pada ruang audio visual dibuat lebar dan mengarahkan menuju *stage* yang digunakan untuk pemutaran film dan *storytelling*. Tempat duduk untuk menonton film dibuat lesehan. Sedangkan pada area display koleksi audio visual menggunakan kursi dan rak. Bagian pengawas pada ruangan ini terletak di dekat pintu masuk.



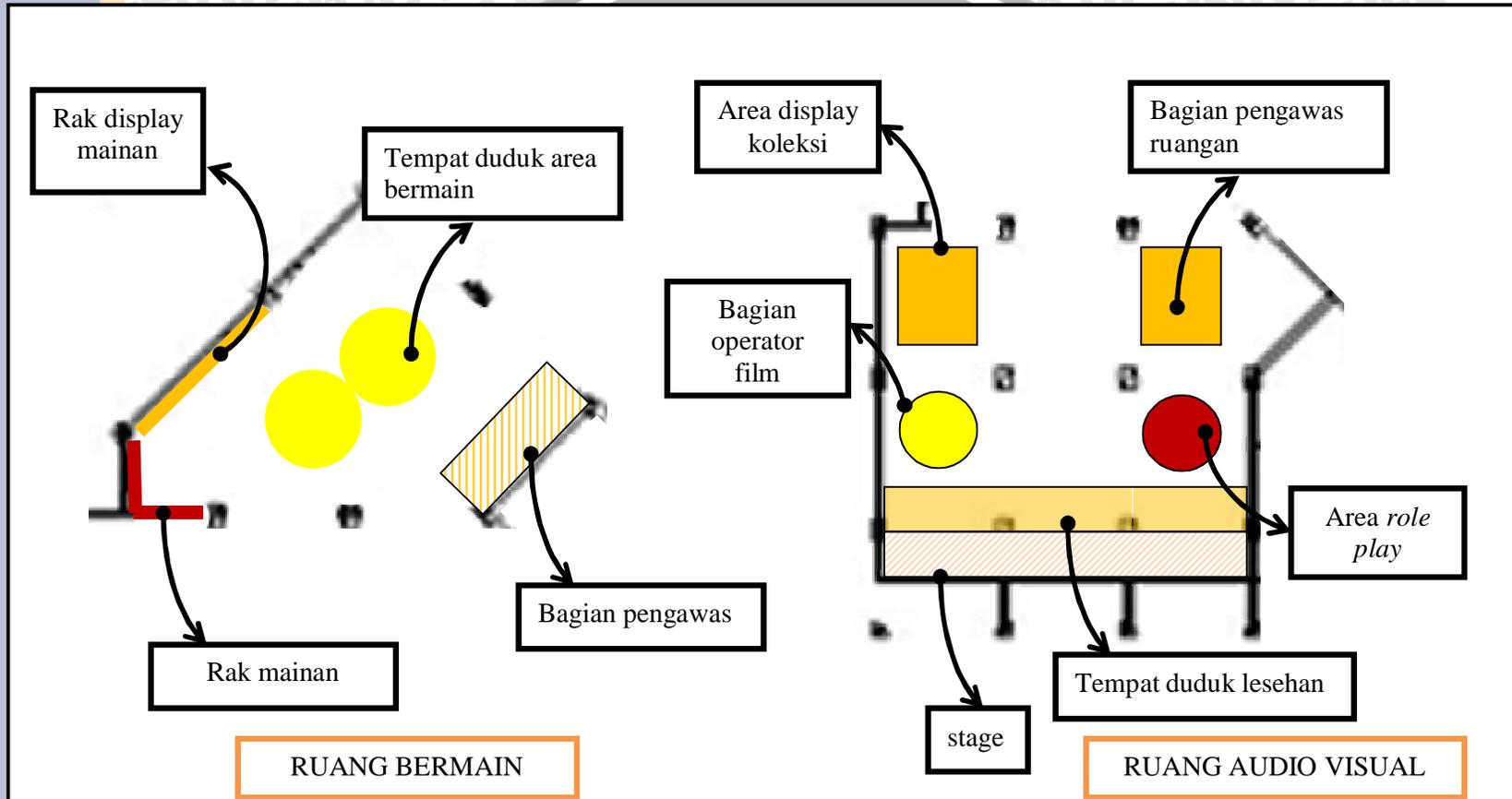


**INTERIOR BAGIAN LAYANAN ANAK
DI PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG**

Oleh : Dyah Kusuma Wardhani/Nim: 0410650033

Dosen Pembimbing :
 • Ir. Triandi Laksmiwati
 • Ir. Sri Utami. MT.

Gambar. 4.44. Analisa Tata Letak Perabot
 Sumber : Analisa pribadi, 2008



**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. 4.45. Analisa Tata Letak Perabot
 Sumber : Analisa pribadi, 2008