

PERPUSTAKAAN UMUM REKREATIF DI BANJARBARU**Marhadi**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1710812110011@mhs.ulm.ac.id

Dahliani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
dahliani.teknik@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan Perpustakaan Umum yang Rekreatif di Banjarbaru dilatarbelakangi oleh rendahnya minat budaya baca masyarakat terutama pada generasi millennial serta kebutuhan akan tempat dan juga fasilitas baru dalam perpustakaan yang dapat menampung berbagai aktivitas terutama dalam hal sharing-sharing, diskusi, bersantai, edukatif dan rekreatif (*Edutainment*) dan kegiatan lainnya yang selaras dengan perpustakaan umum. Melalui konsep *Edutainment*, rancangan Perpustakaan Umum yang Rekreatif dapat menjadi wadah pengembangan dan peningkatan minat budaya baca masyarakat serta menjadi fasilitas tambahan untuk aktifitas-aktifitas *edutainment* sesuai dengan konteks "*the pleasure of reading*" dengan menggunakan metode simbiosis serta pendekatan arsitektur rekreatif yang mana dapat meng-highlight fungsi perpustakaan sebagai edukasi namun juga sebagai tempat rekreasi, selain itu juga dapat menginterpretasikan kembali pandangan pengguna terhadap desain perpustakaan di era yang lebih modern.

Kata kunci: Perpustakaan, simbiosis, *edutainment*, rekreasi.

ABSTRACT

The design of a Recreative Public Library in Banjarbaru is motivated by the low interest in the reading culture of the community, especially in the millennial generation and the need for new places and facilities in the library that can accommodate various activities, especially in terms of sharing, discussing, relaxing, educating and recreational (Edutainment) and other activities aligned with the public library. Through the concept of Edutainment, the design of the Recreative Public Library can be a forum for developing and increasing interest in the reading culture of the community as well as being an additional facility for edutainment activities in accordance with the context of "the pleasure of reading" by using the symbiosis method and a recreational architectural approach which can highlight the function of the library as education but also as a place of recreation, besides that it can also reinterpret the user's view of library design in a more modern era.

Keywords: *The Library, symbiosis, edutainment, recreation.*

PENDAHULUAN

Perpustakaan dianggap sebagai tempat yang kaku, formal dan membosankan terlebih di masa atau zaman teknologi sekarang. Kebudayaan membaca pun ikut menurun seiringnya waktu, hal ini lah yang mendasari perlunya inovasi baru terhadap perpustakaan agar tidak dianggap sebagai tempat yang kaku, formal, dan membosankan dengan melakukan penataan ruang yang dapat memberikan hiburan di dalamnya selain perpustakaan berfungsi sebagai edukasi namun juga dapat memberikan inovasi berupa fungsi rekreasi dengan konteks *the pleasure of reading*.

PERMASALAHAN

Bagaimana merancang Perpustakaan Umum Rekreasi di Banjarbaru yang dapat merespon konteks *the pleasure of reading*?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang menghimpun koleksi buku, bahan cetakan serta rekaman lain untuk kepentingan masyarakat umum. Perpustakaan umum berdiri sebagai lembaga yang diadakan untuk dan oleh masyarakat. Setiap warga dapat mempergunakan perpustakaan tanpa dibedakan pekerjaan, kedudukan, kebudayaan, dan agama (Pamuntjak, 1976).

Jenis perpustakaan ada beragam yaitu ada perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi, perpustakaan keliling, perpustakaan khusus, perpustakaan umum,

perpustakaan nasional dan internasional maupun yang lainnya.

B. *Edutainment* (Edukatif & *Entertainment/Rekreasi*)

1. Edukatif

Menurut (Notoatmodjo, 2003), edukatif atau disebut pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik secara individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Ciri-ciri ruang edukatif didasari berdasar kegiatan dan aktifitas yang terjadi di dalamnya, adapun sebagai berikut.

- Kegiatan yang terjadi didalam dapat memberi penyegaran dan kegembiraan bagi pengunjung.
- Kegiatan yang mendidik, mempelajari dan mengetahui dengan suasana yang menyenangkan.
- Bersifat fleksibel.
- Suasana ruang yang menyenangkan.
- Memiliki sistem pelayanan yang terbuka.

2. *Entertainment/Rekreasi*

Menurut (Zuastika, 2010), Rekreasi itu sendiri merupakan bersifat yang dapat mengekspresikan dan menjelaskan aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang. Menurut Patricia Farrel dalam *The Process of Recreation Programming* dan Ivor Selly dalam *Outdoor Recreation and The Urban Environment*, bahwa jenis-jenis rekreasi yaitu, berdasarkan jenisnya rekreasi dibedakan melalui:

- Sifatnya rekreasi dapat bersifat mendidik, sport, tontonan, atau permainan.
- Objeknya – aktif
- Tingkatan umur biasanya untuk anak-anak, remaja, dan dewasa.
- Waktu penyelenggaraan pagi, siang, dan malam.
- Tempatnya kegiatan di luar ruangan *outdoor* atau di dalam ruangan *indoor*.

3. Arsitektur Simbiosis

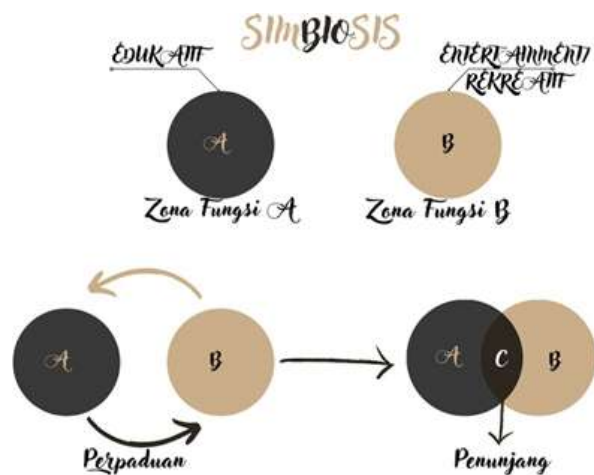
Metode ini di populerkan oleh kisho kurokawa dalam bukunya yang berjudul “*Philosophy of Symbiosis*” di tahun 1991. Simbiosis merupakan suatu metode dimana menggabungkan dua elemen yang berbeda menjadi satu kesatuan yang sifatnya dualisme.

Menurut Cahyani (2018), dualisme merupakan prinsip mendasar dari arsitektur simbiosis. Kesatuan dualisme yakni menyatukan dua hal yang berbeda, dapat diartikan menyatukan elemen-elemen dari dua budaya yang berbeda dalam suatu rancangan. Dari kata menyatukan elemen-elemen dari dua budaya ini, penulis dapat mendefinisikan elemen dua budaya tersebut kedalam fungsi dari perpustakaan (edukatif dan rekreatif).

Kemudian dari fungsi perpustakaan tersebut selain memiliki 2 elemen berbeda atau fungsi yang berbeda berarti mereka memiliki zona fungsi yang berbeda juga, namun dari zona fungsi tersebut karena konteksnya dipadukan maka terdapat zona transisi dari zona fungsi yang berbeda tersebut. Oleh karena itu, pernyataan diatas sangat merujuk terhadap sifat dan karakteristik arsitektur simbiosis yaitu, *The symbiosis of various function*.

Menurut Cahyani (2018), *The symbiosis of various function* dalam konteks ini, dapat dimisalkan bangunan kantor dan bangunan minimarket, konteks

tersebut dari segi fungsi sangatlah berbeda. Bangunan kantor berfungsi sebagai tempat kerja sedang minimarket berfungsi sebagai tempat perbelanjaan. Dengan konsep simbiosis ini maka fungsi yang berbeda itu dapat memiliki satu alur. Simbiosis ini ditandai dengan adanya suatu ruang yang mewadahi bermacam-macam fungsi (kegiatan).



Gambar 1. Skema Metode Simbiosis
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Dalam rancangan Perpustakaan Umum Rekreatif di Banjarbaru. dikarenakan, konsep yang dipakai merupakan konsep *edutainment* (edukatif dan *entertainment/rekreatif*), yang mana dilihat dari segi fungsi perpustakaan yang edukatif dan juga rekreatif sebagaimana simbiosis macam fungsi yang berbeda (*The symbiosis of various function*).

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi perancangan Perpustakaan Umum yang Rekreatif di Banjarbaru berlokasi di Jalan A.Yani km 34, Guntung Payung, Kec .Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Kota

Banjarbaru memiliki Luas kota sebesar 371,4 km², dengan koordinat 03°27' s/d 03°29' LS dan 114°45' s/d 114°45' BT.

Dengan inventori tapak, sebagai berikut.

- Luas Tapak = 10.000 m² (1 Ha)
- Luas lahan bangunan 6000 m² dan Lahan ruang terbuka hijau/publik 4000 m²
- Koefisien dasar bangunan (KDB) = 60%
- Koefisien dasar hijau (KDH) = 40%
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) = ½ lebar jalan + 25 m.



Gambar 2. Eksisting Tapak & SWOT
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

B. Konsep Rancangan

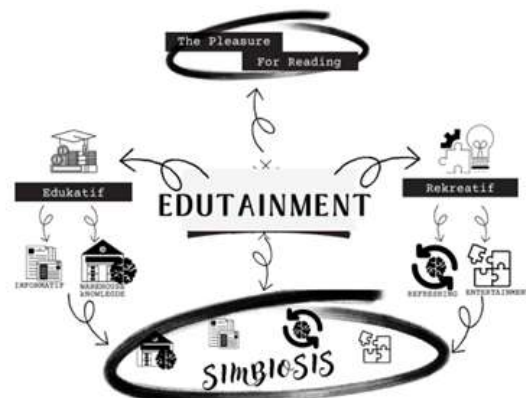
1. Konsep Program

Perpustakaan umum rekreatif di Banjarbaru merupakan suatu wadah yang dapat mewujudkan konteks *the pleasure of reading*, yang mana hal ini berdasarkan permasalahan arsitektural yang diangkat yaitu, bagaimana merancang Kawasan Perpustakaan Umum di Banjarbaru yang yang dapat merespon pengguna dengan sarana yang menghibur.



Gambar 3. Rumusan Permasalahan Arsitektural
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Maka dalam hal ini penulis menggagas konsep “*Edutainment*” sebagai analogi dari konteks *the pleasure of reading*. Konsep *edutainment* sendiri merupakan gabungan dari edukasi (pendidikan) dan entertainment (rekreasi/hiburan).



Gambar 4. Konsep Programatik
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

2. Konsep Bentuk

Berdasarkan konsep bangunan yaitu *edutainment* dengan konteks *the pleasure of reading* serta menggunakan metode simbiosis berupa *symbiosis various of function* maka bentuk bangunan pada objek rancangan dibuat dengan adanya pembagian zona terkhusus pada ruang

edukatif dan rekreatif, setiap kelompok ruang edukatif dan rekreatif bisa bertemu di ruang perantara atau ruang rekreatif.

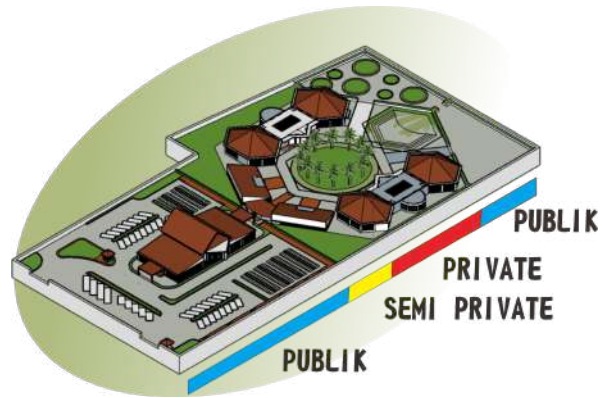


Gambar 5. Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Fungsi ruang perantara ini dapat menciptakan interaksi yang berbeda namun berdampingan dan dibuat khusus meng-highlight fungsi hiburannya dan juga perilaku pengunjung terlebih dalam konteks *the pleasure of reading*.

3. Konsep Fungsi

Susunan fungsi ruang pada tapak disusun berdasarkan konteks *the pleasure of reading* dimana bangunan disusun berdasarkan letak zonasi antara zonasi edukatif, perantara, dan rekreatif. Penyusunan fungsi ruang pada tapak ini selain disusun berdasarkan zonasi konsep *edutainment* namun juga disusun berdasarkan tingkat privasi yang dimana pada area depan adalah area publik, kemudian bagian perantara ada semi publik, dan private sebagai bagian terkhusus, dan area belakang sebagai area publik.



Gambar 6. Zonasi Pada Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Hal ini sangat mendukung lingkungan perpustakaan yang mengakomodasi fungsi rekreatif sebagai area komunitas, taman bermain dan lain-lain.

4. Konsep Tapak

Bentuk dasar tapak selaras dengan bentuk dasar pengolahan ruang dimana terdapat bentuk heksagonal yang memiliki karakter fleksibel dan mudah disandingkan dengan heksagonal lain yang dapat memunculkan hubungan simbiosis antar heksagonal. Tatanan massa bangunan ditempatkan selaras dengan bentuk pembagian area pada tapak.



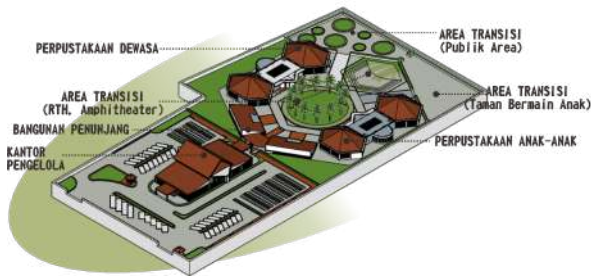
Gambar 7. Bangunan Disusun Heksagonal
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Konsep simbiosis hadir dalam penyusunan tapak ini dimana terdapat area transisi atau perantara yang menjadi

penghubung antara ruang yang satu dengan yang lainnya agar dapat memunculkan hubungan baik antar ruang yang berbeda.

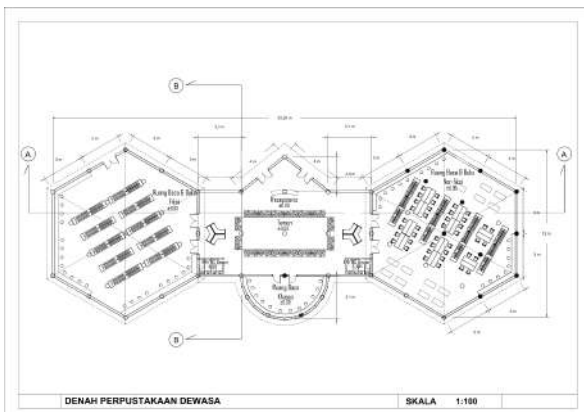
HASIL

Pada perancangan perpustakaan umum rekreatif di banjarbaru ini, perpustakaan dibagi menjadi 2 bangunan yaitu perpustakaan untuk dewasa dan perpustakaan untuk anak-anak, agar hal ini dapat menciptakan suasana yang kondusif baik untuk pengunjung dewasa maupun anak-anak.

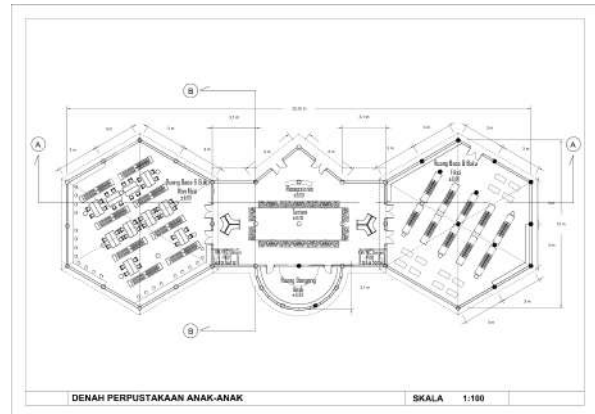


Gambar 8. Tata Letak Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Perpustakaan dewasa dan anak-anak memiliki bentuk yang sama dengan pembagian ruang sesuai fungsi ruang dan dengan mengedepankan konteks *the pleasure of reading* terdapat 2 ruang buku yaitu fiksi dan non-fiksi.



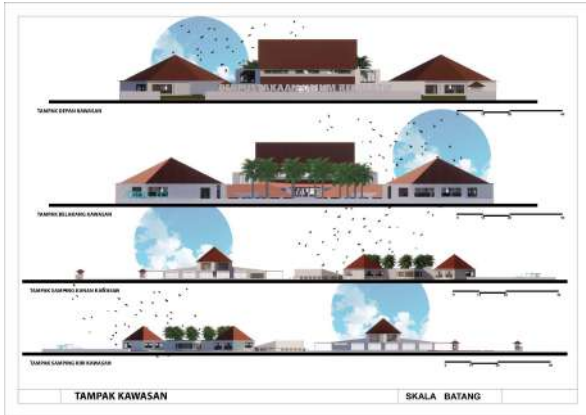
Gambar 9. Denah Perpustakaan Dewasa
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 10. Denah Perpustakaan Anak-anak
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 11. Tampak Atas Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 12. Tampak Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 15. Perspektif Non-fiksi
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



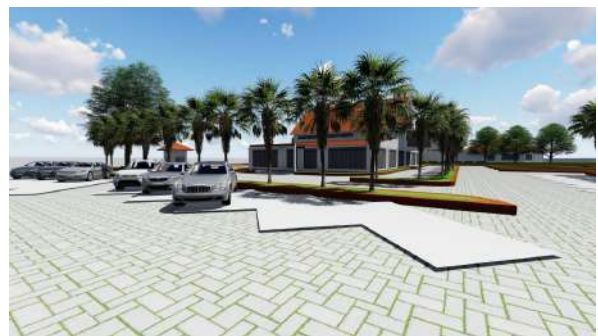
Gambar 13. Perspektif Entrance Perpustakaan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 16. Perspektif Tampak Depan Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 14. Perspektif Fiksi
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 17. Perspektif Area Parkir
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 18. Perspektif Tampak Atas Area Belakang Perpustakaan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 19. Perspektif Bangunan Penunjang
Sumber: Analisis Pribadi (2023)



Gambar 20. Perspektif Area Perpustakaan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

KESIMPULAN

Rancangan perpustakaan umum rekreatif di banjarbaru adalah tempat untuk meningkatkan minat baca masyarakat

secara umum, tempat berkumpul komunitas pecinta buku maupun sebagai tempat berdiskusi.

Perpustakaan umum sendiri merupakan fasilitas umum yang lebih mengarah ke arah informasi dan juga edukasi, sebagai penunjang informasi bagi masyarakat umum, perpustakaan umum yang dirancang memberikan suatu hal yang baru bagi pengunjung perpustakaan dalam hal mencari informasi dan juga melakukan berbagai kegiatan di dalam nya dengan fasilitas-fasilitas ruang yang mampu meningkatkan minat baca dengan kolaborasi ruang *indoor* maupun *outdoor*.

Rancangan perpustakaan umum rekreatif di banjarbaru menerapkan konsep *Edutainment* dengan konteks *the pleasure of reading* sebagai keberhasilan perpustakaan dalam mendongkrak antusiasme masyarakat untuk membaca dan mengenal buku, selain itu juga konteks tersebut diharapkan mampu mengubah persepsi masyarakat terhadap perpustakaan yang terkesan kaku, formal, bahkan membosankan dengan menghadirkan fasilitas-fasilitas yang edukatif namun menghibur.

Oleh karena itu, melalui pendekatan metode simbiosis dengan *The Symbiosis of Various Function* (Simbiosis oleh macam fungsi yang berbeda), sangat pas digunakan dalam konteks *the pleasure of reading* dalam rancangan perpustakaan umum rekreatif di banjarbaru, dengan adanya pembagian zona suci dan *intermediary space* didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Abi Bakrin. (2015). *Upaya Edukatif Pada Program Tentara Manunggal Membangun Desa (Tmmd) Dalam Meningkatkan*

- Partisipasi Masyarakat. Universitas Pendidikan Indonesia*
- Darmawan, E. (2007). *Peranan Ruang Publik dalam Perancangan Kota. Jurnal Undip* 1-54.
- Ernst, Neufert, (1987). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Kedua*, Jakarta: Erlangga.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Pamuntjak, S.R. (1976). *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan*. Jakarta: Djambatan.
- Suryasari, N. (2003). *Karakter Formal Bangunan Karya C.P Wolff Schoemaker di Bandung Periode 1920-1940*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Fakultas Teknik .
- Sutarno. (2006). *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Sagung Seto.
- Undang-Undang RI nomor 43 10 tahun 2007. Tentang Perpustakaan, bab 1 pasal 1.
- Undang-undang Nomor 26 Tahun 2007. Tentang Penataan Ruang
- W. M. Peña, Problem Seeking An Architectural Programming Primer, Fourth Edition ed., New York: John Wiley & Sons, Inc, 2001.
- Widiyastuti. (2017). *DESAIN PERPUSTAKAAN IDEAL DI ERA MODERN. JIPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 1-12.
- Alatehmanis.com.2020,9 September. *Aplikasi Let's Read : Main Gadget atau Membaca?*. Diakses pada tanggal 4 Juli 2021 dari <https://www.alatehmanis.com/aplikasi-lets-read-main-gadget-atau-membaca/>
- Pujihastuti.blogspot.co.id.2012,19 Maret. *Sistem Layanan Perpustakaan*. Diakses pada tanggal 24 Maret 2021 dari <http://pujihastuti.blogspot.co.id/2012/03/sistem-layanan-perpustakaan.html>
- Puspa Siagian.com.2019,22 Desember. *Little wings cafe & Library*. Diakses pada tanggal 21 Maret 2021 dari <https://puspasiagian.com/little-wings-cafe-library-bandung/>
- Wikipedia.com.2021,23 Mei. *Museum Nasional Indonesia*. Diakses pada tanggal 31 Mei 2021 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Nasional_Indonesia
- Wikipedia.com.2021,23 Mei. Lokasi *Microlibrary & Little wings cafe & Library*. Diakses pada tanggal 21 Maret 2021 dari www.wikipedia.com/Bandung/Indonesia

Website

- Archdaily.com.2016,5 Juli. *Microlibrary*. Diakses pada tanggal 21 Maret 2021 dari <https://www.archdaily.com/790591/bima-microlibrary-shau-bandung>
- Archdaily.com.2017,6 Februari. *Mediatheque Puzzle de Thionville Library*. Diakses pada tanggal 21 Maret 2021 dari <https://www.archdaily.com/804682/media-library-third-place-in-thionville-dominique-colon-and-associates>
- Archdaily.com.2018,28 Agustus. *Tai Kwun Centre for Heritage and Art Herzog and Demeuron*. Diakses pada tanggal 31 mei 2021 dari <https://www.archdaily.com/898980/tai-kwun-centre-for-heritage-and-art-herzog-and-demeuron>
- Archdaily.com.2015. *New Wing of the Van Gogh Museum* .Diakses pada tanggal 24 Desember 2021 dari <https://www.archdaily.com/772991/van-gogh-museum-hans-van-heeswijk-architects>