

Perpustakaan untuk Remaja di Surabaya

Gabriel Reynard dan Christina E. Mediatika
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
bingo_reynard@yahoo.com; emediatika@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Perpustakaan untuk Remaja di Surabaya

ABSTRAK

Desain perpustakaan ini didasari oleh perlunya remaja pada jaman sekarang untuk membaca buku dan mengenal hal-hal di sekitar mereka. Sehingga masalah desain yang muncul adalah bagaimana untuk dapat membangun sebuah perpustakaan yang sesuai dengan karakteristik remaja dan dalam waktu yang bersamaan dapat membuat mereka untuk ingin mendapatkan informasi dalam berbagai sumber yang salah satunya merupakan informasi yang didapat melalui interaksi.

Pendekatan yang dipilih adalah pendekatan perilaku supaya perpustakaan dapat mengakomodasi para remaja sesuai dengan karakteristiknya. Keunikan lain pada perpustakaan ini terletak pada pembagian ruangnya yang membagi para remaja menjadi beberapa bagian berdasarkan bagaimana cara remaja untuk memperoleh sumber informasi. Dalam hal ini remaja dapat memperoleh informasi tidak hanya melalui buku dan internet, melainkan remaja dapat juga memperoleh informasi melalui interaksi. Melalui interaksi, ilmu yang diperoleh oleh remaja bukanlah dalam bentuk tulisan seperti pada buku, melainkan berupa kata-kata dan sudut pandang lawan bicara interaksi.

Kata Kunci: Perpustakaan, Remaja, Interaksi, Perilaku remaja

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Remaja Indonesia pada jaman sekarang dianggap sangat kurang dalam tingkat minat untuk membaca. Menurut data yang diperoleh Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, dijelaskan 91.68% penduduk usia 10 tahun ke atas lebih menyukai menonton televisi dan hanya 17.66% menyukai membaca dari berbagai sumber (Putra, 2015). Hal ini sangat memprihatinkan mengingat membaca buku akan memberikan manfaat yang baik bagi orang-orang terutama pada kalangan anak remaja yang merupakan generasi penerus dari bangsa Indonesia.

Sebenarnya dalam penilaian berdasarkan komponen infrastruktur Indonesia berada pada urutan ke-34 yang berada diatas negara-negara maju seperti Jerman, Portugal, Selandia Baru, dan Korea Selatan (Gewati, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia masih sangat minim untuk memanfaatkan infrastruktur untuk meningkatkan kualitas masyarakatnya. Mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan juga berpendapat bahwa indikator

sukses tumbuhnya minat membaca pada masyarakat tidak selalu dilihat dari berapa banyak jumlah perpustakaan, buku, dan mobil perpustakaan keliling (Gewati, 2016).

Masyarakat Indonesia sekarang, terutama pada kalangan remaja hanya datang ke perpustakaan jika mereka ingin belajar atau mengerjakan tugas. Banyak orang di Indonesia yang masih berpikiran bahwa membaca buku merupakan hal yang membuang waktu dan membosankan. Melalui membaca kita dapat mengerti mengenai banyak hal mulai dari pelajaran hingga berita mengenai hal di luar negeri, tetapi meskipun masyarakat telah menyadari hal itu mereka masih saja malas untuk membaca buku. Sebagian dari mereka bosan hanya dengan duduk diam dan membaca dalam waktu yang lama meskipun itu merupakan hal yang berguna dan memberikan dampak baik bagi mereka sendiri. Seharusnya sebuah perpustakaan dibuat lebih menarik sehingga pengunjung ingin untuk berada dalam perpustakaan dalam waktu yang lama. Juga dengan cara membuat perpustakaan yang disesuaikan dengan sebuah kalangan usia akan membuat isi bagian dalam perpustakaan lebih sesuai bagi para pengunjungnya.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah perpustakaan yang sesuai dengan karakteristik remaja jaman sekarang sehingga remaja memiliki keinginan untuk mencari informasi untuk menambah ilmu.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk meningkatkan minat membaca pada remaja sekaligus meningkatkan tingkat kepandaian remaja sebagai generasi penerus bangsa.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1. Lokasi Tapak
Sumber: www.googlemaps.com

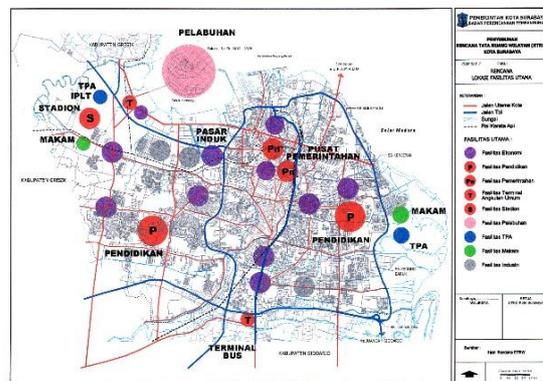


Gambar 1.2. Peta Tata Guna Lahan Tapak
Sumber: <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>



Gambar 1.3. Kondisi Eksisting Site dari Jalan MERR
Sumber: www.googlemaps.com

Lokasi Tapak berada di antara Jalan Dr. Ir. H. Soekarno (MERR) dan Jalan Deles, kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya. Tata guna lahannya diperuntukkan sebagai fasilitas umum dalam RTRK Kota Surabaya (Gambar 1.2.). Tapak ini memiliki GSB dari Jalan Dr. Ir. H. Soekarno 10 meter, dan 5 meter untuk GSB dari Jalan Deles, sisi utara tapak, dan sisi selatan tapak. KDB 50% dan KLB 150 %. Kondisi eksisting tapak merupakan sebuah lahan kosong (Gambar 1.3.) dengan batas administratif berupa perumahan (batas utara), lahan kosong (batas selatan), Jalan Dr. Ir. H. Soekarno (batas timur), dan Jalan Deles (batas barat). Lokasi ini dipilih karena berada pada daerah timur Surabaya sehingga sesuai dengan RTRW pemerintah yang ingin meningkatkan fasilitas pendidikan pada daerah Surabaya Timur (Gambar 1.4.)

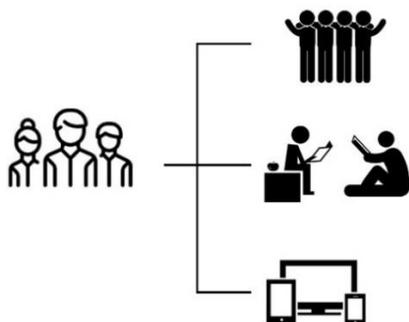


Gambar 1.4. RTRW Pemerintah

DESAIN BANGUNAN

Konsep dan Pendekatan

Perpustakaan ini dibuat dengan tujuan untuk menarik anak remaja, maka dari itu konsep dari bangunan juga menggunakan perilaku dan karakteristik remaja sebagai landasan konsep.



Gambar 2.1. Konsep Desain

Konsep desain berawal dari pendefinisian karakter remaja menjadi 3:

- Cenderung berkelompok
- Tidak suka sesuatu yang statis
- Modernisasi/digitalisasi

Ketiga hal ini kemudian dijabarkan menjadi aplikasi desain yang akan dimasukkan ke dalam bangunan. Ketiganya adalah unsur dalam bangunan yang akan memacu remaja untuk belajar. Aplikasi desain itu adalah:

- Memacu interaksi antar kelompok
Dalam hal ini remaja yang selalu berada dalam kelompok tertentu diajak untuk berinteraksi dengan remaja lain yang belum mereka kenal. Dengan begitu, remaja akan bertambah pengetahuannya dalam mengenal hal di sekitarnya selain itu remaja juga belajar bagaimana cara untuk berinteraksi dengan orang lain yang belum mereka kenal. Aplikasi pada desain adalah memberikan suatu ruangan dengan kesan luas, terang, dan terbuka.
- Ruang yang lebih fleksibel
Perpustakaan pada umumnya terdiri dari meja, kursi, dan rak buku, hal-hal ini tidak menarik terhadap remaja karena sangat monoton. Memberikan ruangan yang lebih fleksibel remaja akan dapat duduk dengan bebas dan tidak terpacu dengan cara duduk yang biasa menggunakan meja dan kursi. Dengan begini remaja akan betah untuk berada dalam perpustakaan dalam waktu yang cukup lama.
- Perpustakaan digital yang tidak kaku
Teknologi jaman sekarang telah berkembang dengan pesat, sebagai generasi penerus bangsa remaja harus selalu mengikuti perkembangan jaman ini

karena di masa yang akan datang akan sangat membantu mereka. Perpustakaan sebagai sumber informasi juga tidak bisa selalu menggunakan buku sebagai media informasi, melainkan mulai menggunakan teknologi. Hal ini dikarenakan sumber informasi jaman sekarang sudah mulai beragam mulai dari komputer, video, dan lainnya. Perpustakaan yang tidak kaku dimaksudkan sebagai perpustakaan yang dapat mengikuti perubahan jaman dan dapat menyediakan sarana informasi sesuai dengan perkembangan.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perilaku karena berhubungan dengan perilaku remaja berdasarkan kebutuhannya dalam pencarian informasi. Di jaman yang sudah modern ini, perpustakaan didefinisikan sebagai sebuah tempat untuk mencari informasi dalam bentuk apapun. Hal ini bisa dikatakan benar karena pada jaman sekarang ada beragam sumber informasi contohnya buku, internet, surat kabar, interaksi, video, seminar, dan lainnya. Diantara semuanya salah satu jenis sumber informasi yang sering kita dapatkan adalah melalui interaksi. Interaksi tidak bisa lepas dalam kehidupan tiap orang. Dalam pembagian ruangnya, perpustakaan untuk remaja ini menggunakan interaksi sebagai dasarnya, yaitu:

- 1 arah
Pencarian informasi secara individu melalui buku, internet, atau surat kabar.
- 2 arah
Interaksi kecil antar 2 orang yang saling bertukar pikiran dan bersifat kolaborasi.
- Multi arah
Interaksi dengan banyak orang seperti pada seminar atau diskusi bersama.

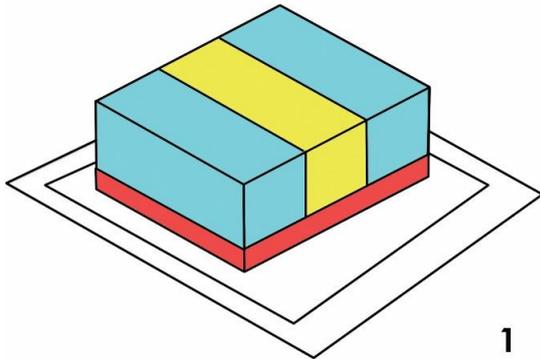
Ketiga hal ini menjadi penentu utama dalam pembagian zona pada transformasi bentuk bangunan.

Pembagian Zona dan Transformasi Bentuk



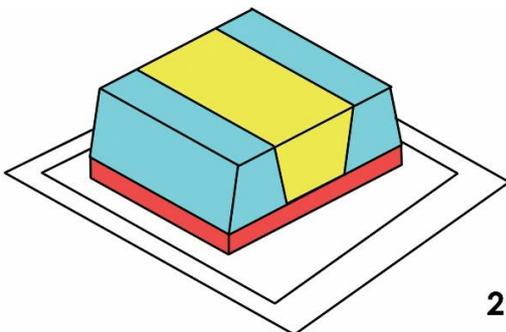
Gambar 2.2. Perspektif Human Eye

Zona pada bangunan ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu komersil, interaksi 1 arah, dan interaksi 2 arah.



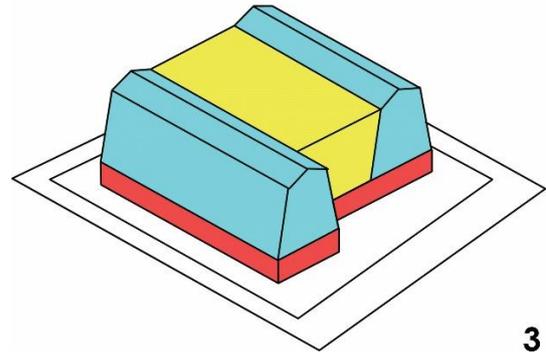
Gambar 2.3. Transformasi Bentuk 1

Bentuk berawal dari bentuk balok untuk menyesuaikan bentuk tapak yang gemuk yang dibagi secara zona pada bangunan 4 lantai. Lantai 1 (merah) digunakan sebagai area komersil, area pameran, dan pengelola. Pada lantai 2-4 bagian samping kiri dan kanan bangunan (biru) merupakan zona interaksi 1 arah yang berisi area audio visual (AV), area *audiobooks*, area komputer, area buku, *co-working space*, dan bioskop terbuka. Lantai 2-4 bagian tengah bangunan (kuning) digunakan sebagai area interaksi 2 arah.



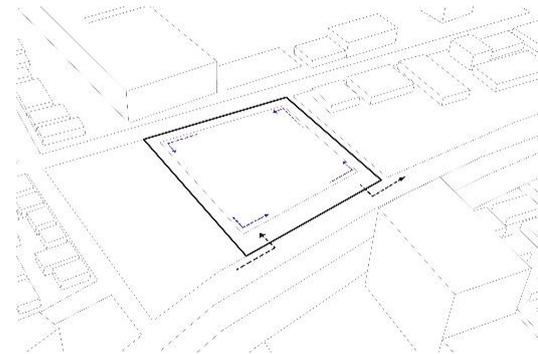
Gambar 2.4. Transformasi Bentuk 2

Setelah membagi isi bangunan secara zona, beberapa bagian dinding pada bangunan dimiringkan. Pertama, dinding bagian dalam dimiringkan dengan tujuan untuk mengurangi kebisingan yang ditimbulkan oleh interaksi antar 2 orang. Karena kapasitasnya yang besar menunjukkan bahwa kebisingan yang ditimbulkan juga pasti cukup besar meskipun hanya interaksi antar 2 orang. Dinding yang miring akan membantu suara yang ditimbulkan memantul ke arah atas sehingga tidak memantul kembali pada lantai yang sama dan membuat suasana semakin ramai. Pada bagian atas suara akan diserap oleh material penutup atap yang merupakan membran. Dinding bagian luar juga dibuat miring untuk mengikuti irama garis miring dari dinding bagian dalam.



Gambar 2.5. Transformasi Bentuk 3

Setelah itu, salah satu sisi samping bangunan ditonjolkan sedikit ke luar untuk menunjukkan letak pintu masuk sehingga lebih empasis. Pada bagian atas area interaksi 1 arah diberikan atap pelana sebagai penutup yang berfungsi untuk menanggung curah hujan menuju bangunan. Sedangkan pada area interaksi 2 arah diberikan bentuk atap yang melengkung dengan menggunakan material membran sebagai penutupnya.



Gambar 2.6. Sirkulasi Luar Bangunan

Akses masuk ke dalam tapak hanya dibuka dari Jalan Dr. Ir. H. Soekarno (MERR) saja karena pada Jalan Deles tidak terlalu ramai. Lalu sirkulasi dalam tapak dibuat berlawanan arah dengan jarum jam sehingga memudahkan para pengunjung bangunan untuk berputar kembali ke area *drop-off*. Sirkulasi ini juga sekaligus digunakan oleh kendaraan servis yang masuk ke dalam bangunan dan juga *loading sock* pada bagian belakang.

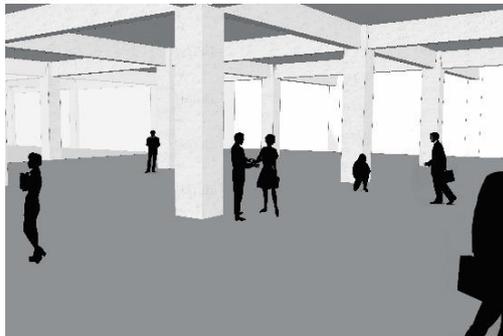
Isi Bangunan

Dalam bangunan terdapat banyak ruang yang dapat membantu remaja untuk mencari sumber informasi dalam bentuk apapun. Tetapi, selain itu juga banyak hal dalam bangunan yang dapat digunakan oleh remaja untuk bersantai seperti *café* dan area interaksi 2 arah.

- Area komersil
Area komersil terletak pada lantai 1 bangunan dan terdiri dari kafe dan toko

buku. Untuk kafe menyambung hingga lantai 2 dengan akses masuk yang terbatas bagi pengunjung perpustakaan.

- Area pameran
Area pameran terletak di lantai 1 bangunan dan hanya digunakan jika hanya ada pameran yang berlangsung. Area ini hanya memiliki kapasitas 100 orang sehingga pameran yang diadakan hanya pada skala kecil.



Gambar 2.7. Area Pameran

- Area komputer
Area komputer dibuat untuk mengenalkan remaja pada dunia luar melalui internet. Area ini terdiri dari 30 unit komputer yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk mencari informasi melalui internet.
- Area audio visual (AV)
Area ini terdiri dari sebuah televisi dan sebuah layar sentuh untuk memilih film/video apa yang akan ditonton.
- Area audiobooks
Audiobooks sedikit berbeda dengan audio visual karena pengguna hanya mendengarkan isi buku yang dibacakan melalui sebuah *headphone*. Layar sentuh juga digunakan pada area ini untuk pengguna memilih buku mana yang akan didengarkan.
- *Co-working space*
Area ini digunakan untuk remaja belajar dan mengerjakan tugas. Area ini bersifat kolaborasi karena pada saat bekerja, pengunjung dapat saling membantu dengan pengunjung lainnya.
- Bioskop terbuka
Bioskop terbuka menayangkan film untuk ditonton secara umum dalam jangka waktu tertentu. Selama tidak digunakan untuk menayangkan film, area ini tetap cukup terang untuk melakukan aktifitas sehingga dapat digunakan sebagai area baca. Jika ingin diadakan seminar juga dapat menggunakan tempat ini sebagai lokasinya.



Gambar 2.8. Bioskop Terbuka

- Area Interaksi
Area ini merupakan area utama dari bangunan dimana remaja dapat berinteraksi dengan orang lain dan saling bertukar pikiran. Ruang ini sebagian menggunakan tangga sebagai area duduknya untuk mengakomodasi remaja yang bosan untuk duduk di kursi sehingga dapat lebih bebas. Suasana yang bebas ini akan membantu sehingga terciptanya interaksi antar 2 orang.



Gambar 2.9. Area Interaksi

Pendalaman Desain

Pendalaman yang digunakan adalah pendalaman karakter ruang untuk menunjukkan suasana beberapa ruang yang diperlukan.

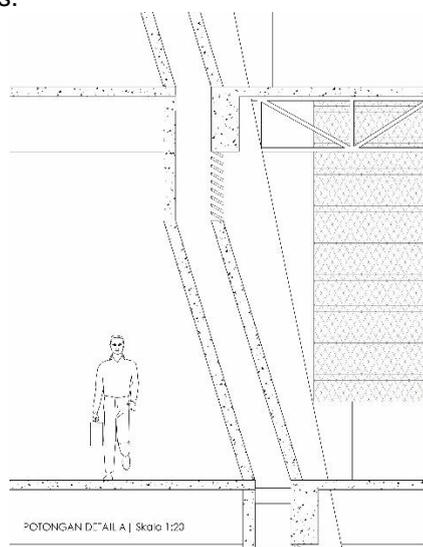
- Area Interaksi



Gambar 2.10. Area Interaksi

Area interaksi memerlukan suasana yang terbuka, bebas, terang, dan luas. Hal ini diperlukan karena akan membuat remaja merasa lebih santai dan terbuka sehingga remaja akan dapat melakukan

interaksi dengan orang lain di sekitarnya. Karakter ruang yang terang pada area ini diciptakan dengan menggunakan penutup atap membran pada bagian atas. Selain untuk tujuan membuat ruangan menjadi lebih terang, membran juga digunakan dengan tujuan untuk menyerap dan mengurangi suara yang dipantulkan dari bangunan ke atas. Dengan begini suara yang telah dipantulkan ke atas tidak kembali lagi dan membuat suasana semakin ribut. Selain itu karena area interaksi ini menggunakan sistem penghawaan alami, bagian dinding tidak sepenuhnya menggunakan dinding biasa. Dinding pada area ini menggunakan dinding ventilasi yang dapat membantu pengaliran udara supaya tidak terasa panas.



Gambar 2.11. Potongan Dinding Ventilasi

Di dalam dinding ventilasi terdapat beberapa *exhaust fan* yang akan membantu udara panas untuk mengalir ke atas sehingga akan terjadi *stack effect*.

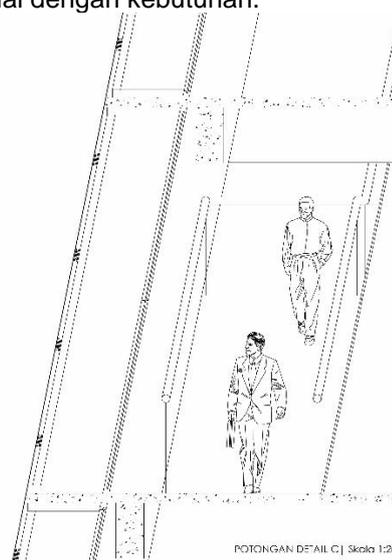
- Bioskop Terbuka



Gambar 2.12. Bioskop Terbuka

Pada bioskop terbuka, karakter ruang yang ingin dicapai adalah suasana yang santai. Untuk mencapai karakter itu, ruang dibuat menjadi sedikit lebih gelap

dibandingkan dengan ruangan yang lainnya, tetapi tetap cukup terang sehingga pengguna bisa melakukan aktivitas lain seperti membaca buku pada tempat ini. Fasad *aluminium composite panel (ACP) cladding* digunakan pada bagian luar sebagai penutup bangunan. Pada bagian bioskop terbuka fasad ini berfungsi untuk mengurangi cahaya matahari yang masuk ke dalam sehingga suasana ruang yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.13. Potongan Fasad ACP

Karakter ini ingin dicapai karena adanya penggunaan ruang dengan fungsi dan kebutuhan yang berbeda. Selama digunakan menjadi bioskop, ruangan akan dapat menayangkan film yang dapat ditonton oleh pengunjung. Pada saat film tidak diputar, tempat ini dapat digunakan sebagai area baca dengan tempat duduk yang cukup fleksibel sehingga sesuai bagi remaja. Selain itu jika ingin diadakan seminar tempat ini juga bisa digunakan sebagai kursi bagi orang yang ingin mengikuti seminar tersebut.

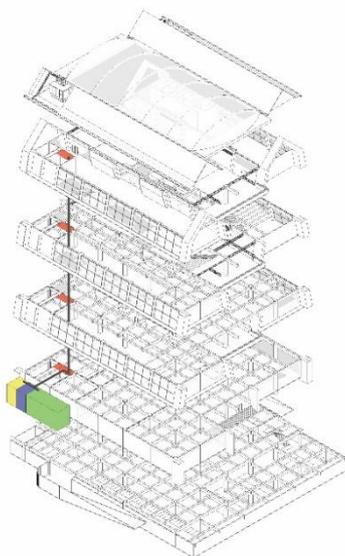
Sistem Struktur

Sistem struktur utama pada bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka beton. Selain struktur rangka beton, bangunan ini juga menggunakan beberapa jenis struktur lain. Penjelasan sistem struktural adalah sebagai berikut:

- Rangka beton
Struktur beton merupakan sistem struktur utama pada bangunan yang juga membuat garis empasis pada bagian eksterior bangunan. Struktur beton digunakan pada seluruh bagian bangunan kecuali pada beberapa bagian, yaitu struktur atap pada kedua bagian interaksi 1 arah dan 2 arah

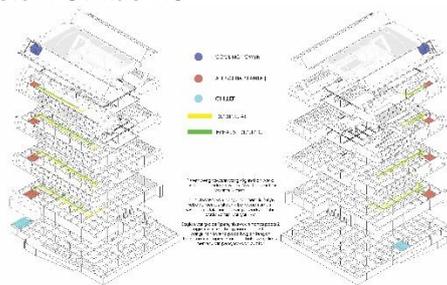
DAFTAR PUSTAKA

- Gewati, Mikhael. (2016). *Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia*. Retrieved January 13, 2018, from <http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia>
- Putra, Andi M. (2015). *Krisis Minat Baca, Indonesia Dalam Masalah*. Retrieved January 13, 2018, from https://www.kompasiana.com/andimadyaputra/krisis-minat-baca-indonesia-dalam-masalah_5535a3d66ea8342512da42d2



Gambar 2.18. Skema Utilitas Listrik

- Sistem Utilitas AC



Gambar 2.18. Skema Utilitas Listrik

Sistem penghawaan buatan pada bangunan ini menggunakan sistem *constant air volume* (CAV). Ruang AHU terletak pada bagian belakang tiap lantai bersama dengan area servis lainnya. *Cooling tower* terletak pada atap pelana pada bangunan dan *chiller* terletak pada lantai basement. Sistem penghawaan dibagi menjadi 2 karena adanya bagian tengah bangunan yang merupakan area semi-terbuka dan menggunakan penghawaan alami.

KESIMPULAN

Dengan adanya Perpustakaan untuk Remaja di Surabaya diharapkan dapat membantu remaja untuk semakin rajin dalam menambah ilmu dan semakin mengenal dunia di sekitar mereka, dengan begitu remaja tidak akan merasa kesulitan jika mereka menemui hal yang baru bagi mereka dalam kehidupan. Selain dengan diharapkan juga dapat merubah pola pikir masyarakat khususnya remaja yang selalu berpikir bahwa perpustakaan hanyalah tempat yang membosankan.