

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah pola interaksi manusia terhadap informasi. Kemudahan akses, dominasi format visual cepat, dan konten *short-form* secara signifikan memengaruhi pola atensi dan konsentrasi jangka panjang (K. Y. Chen, 2026; Yuhan Chen dkk., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa paparan berulang terhadap konten digital berdurasi pendek berkontribusi terhadap menurunnya kemampuan fokus jangka panjang (Head, 2025). Selain itu, video berdurasi pendek juga memiliki efek negatif pada motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik, kesehatan fisik dan mental (Ye dkk., 2022). Kondisi ini memunculkan tantangan baru dalam budaya belajar, khususnya dalam praktik membaca mendalam (*deep reading*) yang membutuhkan konsentrasi reflektif.

Di sisi lain, data literasi nasional menunjukkan bahwa Indonesia masih menghadapi persoalan serius dalam kualitas literasi. Hasil PISA (*Program for International Student Assessment*) dan berbagai survei internasional menempatkan Indonesia pada peringkat rendah dalam aspek membaca (Asep Sakban Solikhin, 2023; Nabilah Muhammad, 2023). Permasalahan literasi tidak hanya terlihat dari skor PISA, tetapi juga dari keterbatasan akses terhadap bahan bacaan dan fasilitas perpustakaan di banyak wilayah, yang secara struktural memengaruhi budaya membaca masyarakat (Afiyah & Muthoifin, 2024). Secara nasional, indeks pembangunan literasi masyarakat juga menunjukkan adanya kesenjangan antara akses fasilitas dan budaya membaca yang berkembang (Thalib dkk., 2026). Penelitian kuantitatif di lingkungan sekolah mengungkapkan bahwa meskipun program kunjungan perpustakaan dapat meningkatkan minat baca siswa, namun kunjungan dan motivasi membaca secara mandiri masih belum optimal (Sofyan dkk., 2026).

Namun, persoalan literasi hari ini tidak lagi dapat dipahami secara sederhana sebagai “rendahnya minat baca”. Transformasi digital tidak hanya menurunkan konsentrasi, tetapi juga menggeser fungsi ruang belajar. Perpustakaan kontemporer tidak lagi sekadar ruang hening untuk membaca dan akses bahan bacaan, melainkan berkembang menjadi ruang sosial, ruang komunitas, bahkan ruang kerja fleksibel (Anggraini dkk., 2024; Noloyiso Nongalo, 2025). Transformasi ini tercermin dari penelitian tentang desain ruang perpustakaan abad ke-21 yang menekankan fleksibilitas, area pertemuan, dan fasilitas yang mengakomodasi diskusi serta interaksi sosial (Sangkaew & Leeniva, 2025). Pergeseran ini menciptakan kondisi paradoks: di satu sisi terdapat kebutuhan akan ruang reflektif untuk membaca dan berpikir mendalam, di sisi lain terdapat kebutuhan akan ruang sosial yang kolaboratif dan terbuka.

Hasil observasi awal pada Perpustakaan Daerah Jawa Tengah menunjukkan bahwa konfigurasi ruang belum secara eksplisit memediasi ketegangan tersebut. Ruang koleksi, ruang baca, dan ruang diskusi berada dalam satu area utama tanpa diferensiasi tingkat intensitas aktivitas maupun pengaturan kebisingan yang jelas. Fungsi sosial cenderung terpusat pada area kafe di lantai tiga, yang secara spasial terpisah, namun tidak menjadi bagian dari sistem transisi pengalaman yang terstruktur. Kondisi ini menunjukkan belum adanya gradien spasial yang secara bertahap mengarahkan pengguna dari ruang interaksi menuju ruang konsentrasi reflektif.

Dengan demikian, persoalan utama bukan sekadar bagaimana meningkatkan minat baca, melainkan bagaimana arsitektur perpustakaan dapat merespons ketegangan antara kebutuhan fokus reflektif dan dinamika sosial dalam lanskap distraksi digital.

“Why are we ignoring the powerful effect of the physical learning environment on teaching?”

“The environment is indeed a ‘silent curriculum’ that can provide positive (or negative) learning experiences.”

Seorang arsitek, Gaylaird Christopher, mengungkapkan pernyataan tersebut. Arsitektur dalam konteks ini tidak lagi dipahami sebagai wadah pasif aktivitas, tetapi sebagai medium yang membentuk pengalaman belajar. Lingkungan binaan berperan sebagai *silent curriculum* yang secara tidak langsung memengaruhi perilaku dan pola pikir penggunanya (Nagari, 2021; Taylor, 2009). Berbagai studi dalam psikologi lingkungan menunjukkan bahwa kualitas ruang memiliki pengaruh terhadap regulasi atensi dan performa kognitif (Hadibroto, 2024; Kurniawan, 2017). Kondisi spasial yang terstruktur, minim distraksi dan memiliki transisi yang jelas berpotensi membantu individu memasuki kondisi fokus yang lebih stabil (Kim dkk., 2025; Miri dkk., 2025).

Konsep *Experience of Architecture* sering kali direduksi menjadi pendekatan sensorik atau biofilik semata. Pengalaman arsitektur dapat dipahami sebagai rangkaian naratif spasial, di mana struktur ruang dan sekuens memengaruhi pengalaman pengguna secara psikologis dan emosional (Aguspriyanti dkk., 2024; Mentari dkk., 2020; Purba & Arfianti, 2025). Penting untuk memahami bahwa pengalaman spasial yang lebih luas dari sekadar sensorik (Coburn dkk., 2020). Pengalaman arsitektur bersifat temporal dan naratif—dialami melalui perjalanan tubuh dalam ruang dan waktu (Nathania & Wahid, 2022). Keselarasan alur naratif dan pengalaman ruang dapat memicu pengalaman yang berbeda dan bermakna bagi pengguna ruang (Mentari dkk., 2020). Setiap ruang memiliki struktur yang dapat membangun intensitas, jeda, transisi, dan klimaks pengalaman. Dalam konteks perpustakaan, pengalaman ini berpotensi dirancang sebagai proses transformasional; dari kondisi distraksi menuju fokus, dari interaksi sosial menuju refleksi intelektual, dari ketidaktahuan menuju rasa ingin tahu.

Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian ini memosisikan perpustakaan sebagai ruang transformasi pengalaman. Pendekatan naratif digunakan bukan sebagai metafora simbolik, melainkan sebagai struktur spasial yang mengatur perjalanan pengguna melalui gradien sosial dan reflektif. Melalui konfigurasi ruang yang terstruktur dan berurutan, arsitektur diharapkan mampu memediasi koeksistensi ruang

sosial dan ruang fokus tanpa meniadakan salah satunya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya merancang bangunan perpustakaan, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana struktur pengalaman arsitektur dapat diterjemahkan ke dalam konfigurasi ruang yang mendukung transformasi kondisi mental pengguna di era distraksi digital.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, persoalan utama dalam perancangan perpustakaan kontemporer tidak hanya terletak pada penyediaan fasilitas dan koleksi, tetapi pada bagaimana arsitektur mampu merespons ketegangan antara kebutuhan ruang sosial (yang kolaboratif) dan kebutuhan ruang reflektif (yang mendukung fokus membaca) di tengah lanskap distraksi digital. Hingga kini, belum terdapat kerangka konseptual yang secara sistematis menjelaskan bagaimana prinsip *Experience of Architecture* dapat digunakan sebagai struktur pembentukan pengalaman membaca melalui konfigurasi ruang yang terencana dan sekuensial. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan pertanyaan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prinsip-prinsip *Experience of Architecture* dapat membentuk pengalaman membaca dalam ruang perpustakaan?

1.3.Tujuan dan Sasaran

1.3.1.Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah merumuskan kerangka konseptual perancangan perpustakaan berbasis *Experience of Architecture* yang mampu membentuk pengalaman membaca melalui struktur sekuens ruang dan elemen arsitektural sebagai medium transformasi pengalaman pengguna di tengah lanskap distraksi digital.

1.3.2.Sasaran

Sasaran perancangan ini meliputi:

1. Mengidentifikasi prinsip-prinsip *Experience of Architecture* yang relevan dalam konteks perancangan perpustakaan.
2. Merumuskan struktur sekuensial pengalaman ruang yang mengatur transisi dari ruang sosial menuju ruang reflektif.

3. Menyusun kerangka spasial yang memediasi koeksistensi ruang kolaboratif dan ruang fokus membaca
4. Menerjemahkan kerangka pengalaman tersebut ke dalam konsep perancangan arsitektur perpustakaan
5. Menghasilkan rancangan perpustakaan sebagai produk sintesis konseptual dari struktur pengalaman arsitektur.

1.4.Manfaat

1.4.1.Subjektif

Perancangan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kapasitas akademik penulis dalam membangun kerangka berpikir konseptual, sintesis teori, serta perumusan pendekatan perancangan arsitektur berbasis pengalaman (*experience-based design*) sebagai bagian dari proses pembelajaran akademik di jenjang magister.

1.4.2.Objektif

Manfaat objektif perancangan ini meliputi:

1. Memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan kajian *Experience of Architecture* dalam konteks perancangan perpustakaan.
2. Menyediakan kerangka sekuensial pengalaman ruang sebagai alternatif pendekatan dalam perancangan arsitektur berbasis pengalaman.
3. Memperkaya diskursus akademik mengenai hubungan antara konfigurasi ruang, pengalaman spasial, dan kualitas pengalaman membaca.
4. Menjadi referensi teoritis dan konseptual bagi penelitian dan perancangan perpustakaan di masa depan.
5. Memberikan model konseptual perancangan perpustakaan yang responsif terhadap dinamika distraksi digital dan transformasi budaya belajar.

1.5.Ruang Lingkup

1.5.1.Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup substansial perancangan ini difokuskan pada kajian

perancangan perpustakaan sebagai ruang transformasi pengalaman berbasis prinsip *Experience of Architecture*. Perancangan ini membatasi pembahasan pada aspek:

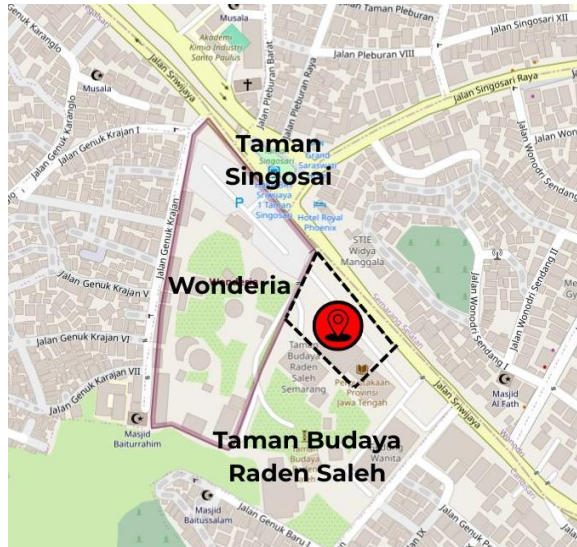
- Struktur sekuens ruang,
- Konfigurasi spasial,
- Elemen arsitektural sebagai pembentuk pengalaman,
- Atmosfer spasial, dan
- Perjalanan pengguna dalam ruang

Penelitian ini tidak membahas perpustakaan sebagai sistem manajemen koleksi, kebijakan kelembagaan, manajemen operasional, sistem layanan digital, maupun aspek administratif kelembagaan. Fokus perancangan diarahkan pada pengalaman spasial sebagai struktur utama perancangan, bukan pada aspek teknis operasional perpustakaan.

1.5.2. Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial perancangan ini dibatasi pada kawasan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah yang berlokasi di Jalan Sriwijaya No. 29, Kelurahan Tegal Sari, Kecamatan Candisari, Kota Semarang (Gambar 1.1).

Tapak ini diposisikan sebagai konteks perancangan untuk menguji penerapan kerangka konseptual *Experience of Architecture* dalam konfigurasi ruang perpustakaan, sehingga lokasi tidak dipahami semata sebagai objek fisik, tetapi sebagai medium implementasi struktur pengalaman spasial.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Tapak
(Sumber: Google Earth, 2024)

1.6. Kerangka Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif-konseptual dengan metode kajian teoritis, analisis spasial, dan sintesis konseptual untuk merumuskan kerangka perancangan perpustakaan berbasis *Experience of Architecture*. Perancangan tidak diposisikan sebagai tujuan akhir semata, melainkan sebagai produk sintesis ilmiah dari proses penelitian konseptual.

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua sumber utama:

1. Data Primer

Data tersebut diperoleh melalui observasi langsung terhadap tapak perancangan dan konteks lingkungan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah, yang meliputi:

- Konfigurasi ruang eksisting,
- Pola sirkulasi dan pergerakan pengguna,
- Zonasi aktivitas,
- Karakter ruang sosial dan reflektif,
- Relasi antar ruang, serta
- Kualitas atmosfer spasial.

2. Data Sekunder

Data tersebut diperoleh melalui kajian literatur teoritis dan

penelitian terdahulu yang mencakup:

- Teori *Experience of Architecture*,
- Teori sekuens dan naratif ruang,
- Studi tentang perpustakaan kontemporer, serta
- Studi preseden arsitektur yang relevan dengan pendekatan pengalaman ruang.

b. Analisis Data

Analisis data pada perancangan ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif-tematik dan konseptual, meliputi:

- Analisis konteks tapak dan struktur spasial eksisting,
- Analisis sekuens pergerakan dan pengalaman pengguna,
- Pemetaan gradien sosial-reflektif,
- Identifikasi pola transisi dan jeda ruang,
- Analisis tema-tema konseptual dari literatur, serta
- Sintesis prinsip *Experience of Architecture* sebagai kerangka pengalaman ruang.

Hasil analisis ini dirumuskan menjadi struktur pengalaman spasial yang berfungsi sebagai dasar konseptual perancangan.

c. Sintesis Konseptual

Tahap sintesis dilakukan dengan menyatukan hasil kajian teori, analisis tapak, dan temuan konseptual menjadi:

- Kerangka sekuensial pengalaman ruang,
- Struktur gradien pengalaman,
- Sistem transisi spasial,
- Prinsip pembentukan atmosfer, serta
- Struktur naratif spasial.

Sintesis ini membentuk framework perancangan yang menjadi dasar transformasi konsep ke bentuk ruang.

d. Perancangan

Perancangan dilakukan sebagai proses translasi kerangka konseptual ke dalam bentuk spasial dan arsitektural, meliputi:

- Konfigurasi massa dan tata ruang,
- Struktur sirkulasi dan sekuens ruang,

- Zonasi sosial-reflektif,
 - Pembentukan atmosfer spasial,
 - Integrasi elemen arsitektural sebagai pembentuk pengalaman, serta
 - Penyusunan narasi perjalanan pengguna dalam ruang.
- Perancangan diposisikan sebagai hasil sintesis ilmiah dari struktur pengalaman arsitektur, bukan sebagai aktivitas desain intuitif semata.

1.7.Keaslian Penelitian

Untuk memahami posisi dan kontribusi perancangan ini, perlu dilakukan penelusuran terhadap berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengalaman arsitektur, fenomenologi ruang, serta perancangan perpustakaan. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pendekatan yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya, sekaligus menemukan celah penelitian yang masih terbuka. Ringkasan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, kajian mengenai perpustakaan umumnya menitikberatkan pada aspek fungsi ruang, kenyamanan interior, serta transformasi perpustakaan sebagai ruang sosial dan ruang belajar. Sementara itu, kajian fenomenologi dan pengalaman arsitektur lebih banyak dibahas pada tingkat konseptual tanpa secara spesifik diterapkan pada tipologi perpustakaan.

Sehingga, masih terdapat celah penelitian dalam memahami perpustakaan sebagai struktur pengalaman arsitektur yang terbentuk melalui perjalanan spasial pengguna di dalam ruang. Oleh karena itu, penelitian ini memosisikan perpustakaan sebagai ruang transformasi pengalaman membaca melalui pendekatan *experience of architecture*, yang dianalisis melalui hubungan antara pengguna, ruang, dan pengalaman dalam konfigurasi ruang perpustakaan.

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Perbedaan dengan Penelitian ini
1.	Saeid Soltani dan Nazan Kirci (2019)	<i>Phenomenology and Space in Architecture: Experience, Sensation and Meaning</i>	Penelitian ini mengkaji hubungan antara fenomenologi dan ruang arsitektur melalui pendekatan pengalaman manusia terhadap ruang. Kajian difokuskan pada bagaimana persepsi sensorik, memori, dan makna personal membentuk pengalaman ruang arsitektur.	Pengalaman ruang terbentuk melalui interaksi sensorik dan interpretasi makna oleh pengguna ruang.	Tidak membahas penerapan fenomenologi sebagai struktur pengalaman spasial dalam desain perpustakaan.
2.	Qing Liu (2025)	<i>Architectural phenomenology: Past, present, future of an interdisciplinarity</i>	Penelitian ini membahas perkembangan fenomenologi dalam teori arsitektur serta peran pengalaman manusia dalam memahami ruang. Kajian dilakukan secara teoritis untuk melihat evolusi konsep fenomenologi dalam arsitektur kontemporer.	Fenomenologi menjadi pendekatan penting untuk memahami hubungan manusia dengan ruang melalui pengalaman tubuh dan persepsi.	Kajian bersifat teoritis dan tidak membahas implementasi dalam tipologi bangunan tertentu seperti perpustakaan.
3.	J. A. E. Shields (2023)	<i>Phenomenology and Architecture: Examining Embodied Experience and Graphic Representations of the Built Environment</i>	Penelitian ini meneliti konsep <i>embodied experience</i> dalam arsitektur, yaitu pengalaman ruang yang dibentuk oleh hubungan antara tubuh manusia, gerakan, dan persepsi terhadap ruang.	Pengalaman ruang tidak hanya visual tetapi juga melibatkan tubuh dan gerakan pengguna dalam ruang.	Tidak mengkaji struktur pengalaman spasial dalam konteks perpustakaan.
4.	David Seamon (2025)	<i>Architecture and Phenomenology</i>	Penelitian ini membahas fenomenologi sebagai pendekatan untuk memahami pengalaman manusia dalam lingkungan binaan melalui konsep <i>lifeworld</i> dan <i>place experience</i> .	Pengalaman ruang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari serta interaksi manusia dengan lingkungan.	Penelitian bersifat konseptual dan tidak diterapkan pada desain perpustakaan.
5.	Niall O'Hare (2016)	<i>The Phenomenological Interrogation of Light</i>	Penelitian ini berfokus pada bagaimana cahaya memengaruhi	Cahaya berperan penting dalam membentuk kualitas pengalaman	Penelitian hanya membahas satu elemen arsitektur, yaitu

		<i>as Material Weight in the Visual Perception of Architectural Space</i>	persepsi visual dan pengalaman ruang dalam arsitektur.	ruang.	cahaya.
6.	Cauê Costa Capillé (2016)	<i>Spatial cultures of public libraries: Architecture, collective use and political agendas in Medellín's Library-Parks</i>	Penelitian ini mengkaji hubungan antara ruang, program kegiatan, dan penggunaan perpustakaan publik dalam konteks perkotaan.	Perpustakaan modern berkembang sebagai ruang publik dan ruang sosial masyarakat.	Tidak membahas pengalaman sebagai struktur perjalanan ruang pengguna.
7.	Iulia Gabriela Stan (2020)	<i>Experiencing the Library in the Digital Age</i>	Penelitian ini membahas transformasi pengalaman pengguna perpustakaan di era digital dan perubahan fungsi perpustakaan sebagai ruang belajar, sosial, dan komunitas.	Perpustakaan mengalami perubahan dari ruang membaca tradisional menjadi ruang aktivitas sosial dan kolaboratif	Fokus pada perubahan fungsi perpustakaan, bukan pengalaman arsitektur.
8.	Vernelle A. A. Noel dkk (2024)	<i>A mindful body approach to creating architecture: movement, models and spatial experiences</i>	Penelitian ini membahas hubungan antara tubuh manusia, kesadatan, dan pengalaman ruang dalam arsitektur.	Pengalaman ruang terbentuk melalui kesadaran tubuh dan interaksi fisik dengan lingkungan.	Tidak membahas tipologi arsitektur.
9.	Benedikte Kudahl (2025)	<i>On the experience of the sublime in architectural atmospheres: a phenomenological inquiry</i>	Penelitian ini meneliti pengalaman emosional dalam arsitektur melalui konsep sublimitas dan pengalaman estetika ruang.	Arsitektur mampu memicu pengalaman emosional yang kuat pada pengguna.	Tidak membahas penerapan pengalaman tersebut dalam desain perpustakaan.
10.	Dami Lee (2021)	<i>A library of the mind</i>	Penelitian ini mengeksplorasi hubungan antara ruang perpustakaan, pengalaman membaca, dan struktur pengetahuan melalui pendekatan desain arsitektur. Penelitian ini terinspirasi dari pemikiran Umberto Eco mengenai sistem klasifikasi pengetahuan yang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain perpustakaan dapat menciptakan pengalaman membaca yang reflektif melalui konsep ruang yang mendorong eksplorasi, serendipity dan proses membaca yang lambat. Desain perpustakaan juga dapat mengadopsi struktur spasial yang	Penelitian ini menekankan konsep perpustakaan sebagai ruang eksplorasi pengetahuan melalui strategi spasial labirin dan konsep serendipity, sedangkan penelitian penulis berfokus pada <i>Experience of Architecture</i> sebagai struktur pengalaman spasial yang

			bersifat nonlinier dan pengembangan konsep perpustakaan sebagai ruang eksplorasi intelektual.	menyerupai labirin untuk memicu pengalaman penemuan pengetahuan secara tidak linier.	dibentuk melalui dialog endopsikis, fenomenologis, dan semiotik dalam konfigurasi ruang perpustakaan.
11.	Khaerina Salza Putri dan Jumino (2025)	Desain Arsitektur Biofilik Di Perpustakaan "The Light Library" Kabupaten Kendal	Penelitian ini membahas penerapan pendekatan arsitektur biofilik dalam desain perpustakaan untuk meningkatkan kualitas ruang melalui integrasi elemen alam seperti pencahayaan alami, vegetasi, dan ventilasi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan biofilik dapat menciptakan lingkungan perpustakaan yang lebih nyaman dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam membaca dan belajar.	Penelitian ini menitikberatkan pada penerapan konsep biofilik dalam desain ruang perpustakaan.
12.	Resti Noviani, Agus Rusmana, Saleha Rodiah (2014)	Peranan Desain Interior Perpustakaan dalam Menumbuhkan Minat pada Ruang Perpustakaan	Penelitian ini menganalisis peran elemen interior perpustakaan seperti warna, pencahayaan, furnitur, dan sirkulasi udara dalam menarik minat masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan.	Elemen interior yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat pengunjung untuk dapat dan menggunakan fasilitas perpustakaan	Penelitian membahas pengaruh desain interior terhadap minat pengunjung. Tidak membahas proses transformasi pengalaman membaca melalui struktur sekuens ruang arsitektur.
13.	Putri, F. & Aditya, D. (2025)	Kajian Penerapan Elemen Desain Interior Arsitektur Modern Terhadap Kenyamanan Pengguna Perpustakaan Cikini	Penelitian ini mengkaji bagaimana elemen desain interior seperti pencahayaan, material, tata ruang, dan furnitur memengaruhi tingkat kenyamanan pengguna perpustakaan. Kajian ini dilakukan melalui analisis desain interior modern yang diterapkan pada ruang perpustakaan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen interior mampu meningkatkan kenyamanan ruang serta mendukung aktivitas membaca pengguna perpustakaan.	Penelitian ini berfokus pada elemen interior dan kenyamanan ruang, tidak membahas struktur pengalaman arsitektur yang terbentuk melalui dialog antarpengguna, ruang dan pengalaman dalam konfigurasi spasial perpustakaan.

Tabel 1. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Topik

(Sumber : Hasil Analisis Pribadi)

1.8.Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode perancangan, sistematika pembahasan, serta alur pikir.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Membahas kajian literatur yang meliputi peraturan, standar, referensi, serta studi banding terkait perpustakaan dan konsep *Experience of Architecture*.

BAB III : METODOLOGI PERANCANGAN

Membahas kerangka analisis perancangan, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan analisis.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

Membahas hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, meliputi analisis tapak, pengguna, serta aspek-aspek yang mendasari proses perancangan.

BAB V : PROSES PERANCANGAN

Membahas konsep perancangan yang meliputi kriteria ruang, massa bangunan, zonasi, pelingkup bangunan, serta atribut dan penerapan *Experience of Architecture*.

BAB VI : HASIL PERANCANGAN

Berisi hasil perancangan yang meliputi site plan, zonasi dan sirkulasi, struktur bangunan, serta penerapan konsep *Experience of Architecture* pada bangunan.

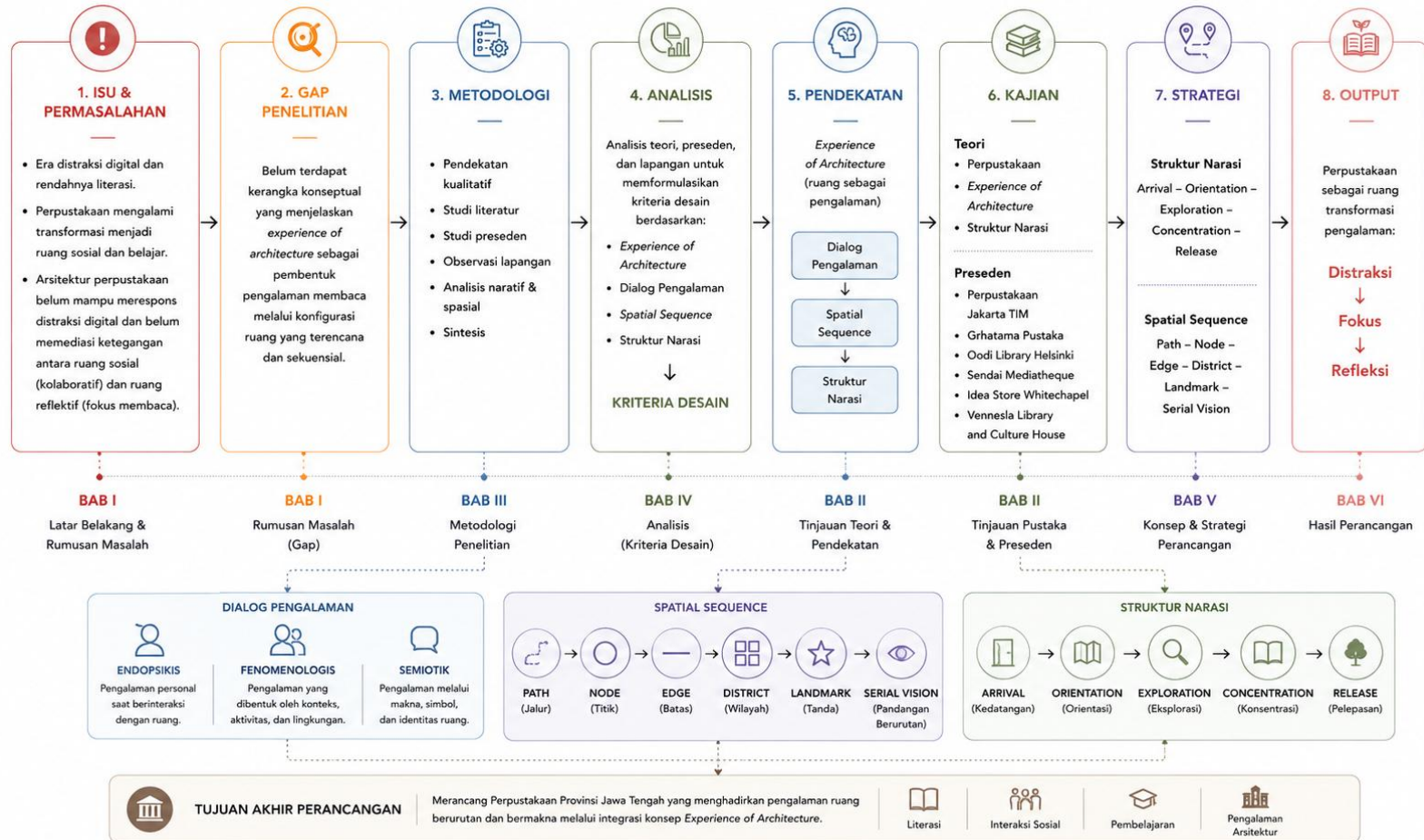
BAB VII : SIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dari hasil penelitian dan perancangan yang menjawab rumusan masalah, serta saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber rujukan berupa literatur seperti peraturan, artikel, jurnal, internet, dan buku yang digunakan dalam penelitian ini.

1.8. Alur Pikir



Gambar 1. 2 Alur Pikir

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi)