

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam perancangan ini dibagi menjadi tiga gagasan utama, yaitu perpustakaan sebagai objek kajian, *Experience of Architecture*, dan struktur narasi.

Perpustakaan dipahami sebagai ruang dengan karakter khusus yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai ruang pengalaman yang melibatkan interaksi antara pengguna dan ruangan.

Experience of architecture digunakan untuk mengkaji bagaimana ruang perpustakaan dapat dirasakan dan dipersepsikan oleh pengguna. Dalam proses ini, pengalaman terbentuk melalui dialog antara pengguna dan ruang, yang dapat berupa dialog endopsikis, dialog fenomenologis, dan dialog semiotik. Adapun elemen arsitektural yang membentuk ruang guna menjadi salah satu terbentuknya dialog tersebut, yaitu envelope (selubung), dan atmosfer.

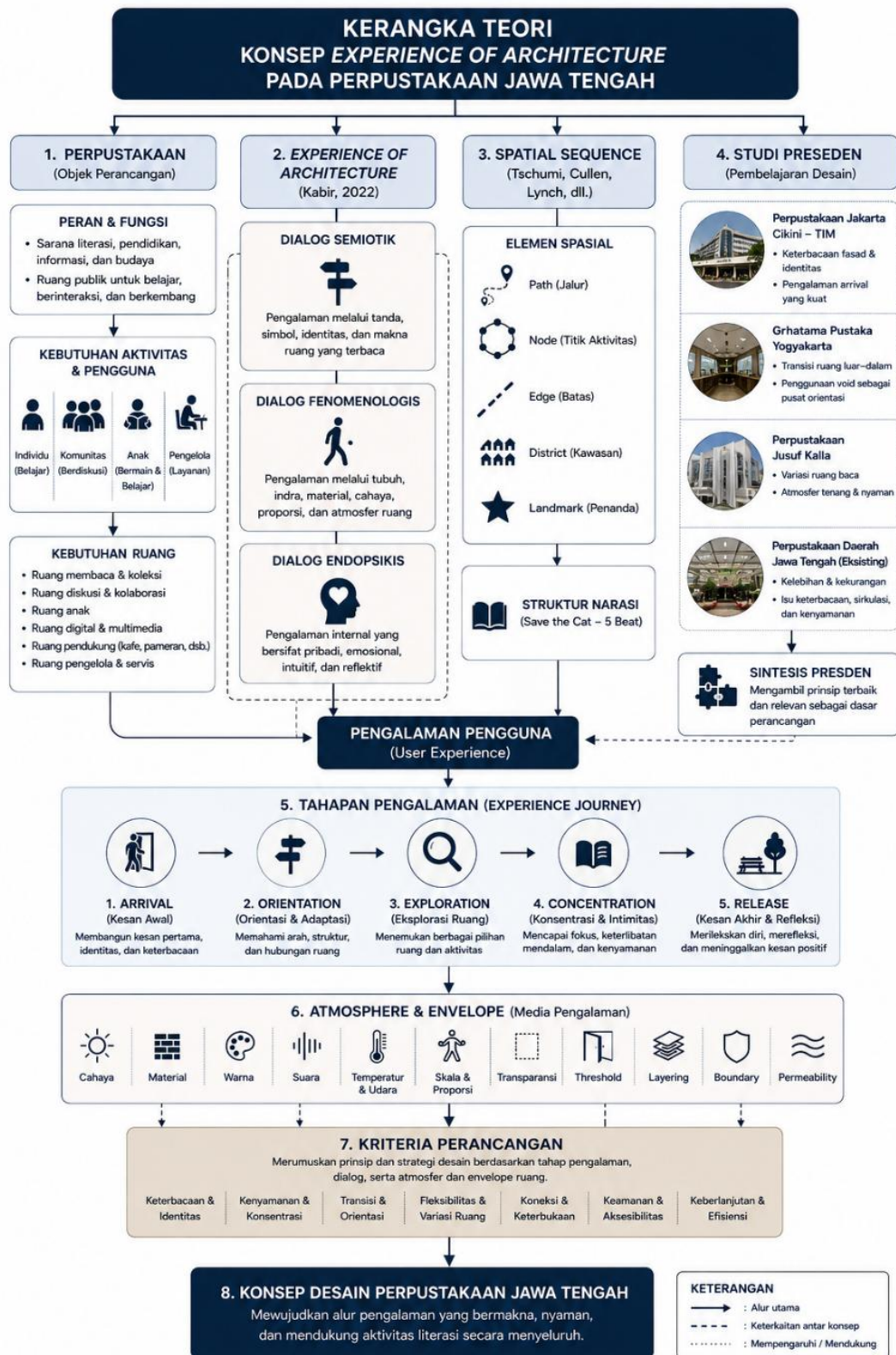
Struktur narasi digunakan sebagai pendekatan untuk memahami pengalaman ruang yang bersifat abstrak, sebagai rangkaian peristiwa terstruktur yang dialami pengguna dalam ruang. Pendekatan ini kemudian diterjemahkan ke dalam konteks arsitektur melalui konsep *spatial sequence*, yaitu urutan ruang dan sirkulasi yang membentuk pengalaman pengguna dalam bangunan perpustakaan. Dalam proses pembacaan dan analisis, *spatial sequence* tersebut selanjutnya diidentifikasi melalui elemen-elemen pembentuk persepsi dan pengalaman ruang, yang membantu memahami bagaimana pengguna bergerak, mengenali, dan memaknai ruang.

Ketiga gagasan tersebut dikaji untuk menghasilkan kriteria perancangan yang berkaitan dengan pembentukan pengalaman ruang pada bangunan perpustakaan. Kriteria yang dihasilkan selanjutnya diuji

melalui studi preseden dengan fungsi sejenis untuk memahami penerapan konsep dalam konteks nyata.

Pembahasan preseden digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana pengalaman arsitektur berbasis dialog dan struktur narasi diterapkan dalam desain perpustakaan. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar dalam merumuskan konsep perancangan arsitektur yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Kajian ini dilakukan untuk memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan pengalaman ruang dalam arsitektur, yang selanjutnya akan digunakan sebagai landasan dalam proses analisis dan perancangan. Dengan demikian, pembahasan dalam bab ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menjadi dasar dalam penyusunan kerangka konseptual perancangan (Gambar 2.1).



Gambar 2. 1 Diagram Kerangka Teori
(Sumber: Hasil Analisis Penulis)

2.2.Perpustakaan

Menurut UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

Perpustakaan berasal dari kata pustaka, yang berarti kitab atau buku. Setelah ditambah awalan per dan akhiran an menjadi perpustakaan yang artinya kumpulan buku-buku yang kini dikenal sebagai koleksi bahan pustaka. Dalam bahasa Inggris dikenal istilah "*Library*" yang berasal dari bahasa Latin, yaitu liber atau libri yang artinya buku. Dalam berbagai bahasa, istilah perpustakaan memiliki akar kata yang serupa, misalnya *bibliotheek* dalam bahasa Belanda, *bibliothek* dalam bahasa Jerman, *bibliothèque* dalam bahasa Prancis, serta *biblioteca* dalam bahasa Spanyol dan Portugis.

Perpustakaan merupakan fasilitas publik yang menyediakan berbagai jenis bahan bacaan dan sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk memperoleh pengetahuan, mencari informasi, maupun kegiatan rekreasi intelektual. Berbagai jenis koleksi yang tersedia yaitu berupa buku, majalah, surat kabar, bahan audiovisual, rekaman kaset, dan film. (Saleh & Komalasari, 2014).

2.2.1.Tipologi

Definisi tipologi perpustakaan yang dijelaskan di dalam buku "Pedoman Tipologi Perpustakaan" (Perpustakaan Nasional RI, 2013) adalah rangkaian kegiatan untuk mengelompokkan perpustakaan berdasarkan kondisi fisik dan aspek-aspek penyelenggaraan perpustakaan.

Berdasarkan UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan di dalam Bab VII Pasal 20, tipologi perpustakaan dibagi berdasarkan jenis atau lokasi, yaitu: Perpustakaan Nasional, Perpustakaan Umum, Perpustakaan Sekolah / Madrasah, Perpustakaan Perguruan Tinggi, dan Perpustakaan Khusus.

Berdasarkan Perpustakaan Nasional RI 2013, tipologi perpustakaan dibagi menjadi tipe I, tipe II, dan tipe III (Komalasari, 2014). Adapun komponen-komponen penilaiannya, yaitu: gedung, prasarana, sumber daya manusia, anggaran, koleksi, dan layanan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, tipologi perpustakaan juga mengalami perubahan. Perpustakaan tidak lagi hanya dipahami sebagai ruang penyimpanan koleksi buku, tetapi berkembang menjadi ruang akses informasi dalam berbagai format, baik cetak maupun digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Harahap, 2018) yang berjudul “Empat Jenis Perpustakaan Zaman *Now*”, tipologi perpustakaan yang berlandaskan ketersediaan tempat dan koleksinya, yaitu:

1. Perpustakaan konvensional (memiliki ruang dan *textbook*),
2. Perpustakaan hibrida (memiliki ruang, *text book*, dan *e-book*),
3. Perpustakaan *bookless* (memiliki ruang dan *e-book*), dan
4. Perpustakaan digital (tidak memiliki ruang dan memiliki *e-book*).

2.2.2.Tujuan dan Fungsi

Tujuan perpustakaan berlandaskan UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan dalam Bab 1 Pasal 4, yaitu: memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, dan memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Di dalam UU yang sama, di dalam Bab 1 Pasal 3, fungsi perpustakaan adalah sebagai berikut: penelitian, pelestarian, informasi, rekreasi, dan pendidikan.

2.2.3.Standar Nasional Sarana dan Prasarana

Berdasarkan Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 8 Tahun 2017, adapun standar nasional sarana dan prasarana perpustakaan (secara arsitektural) yang dikategorikan menjadi tiga kelompok:

1. Lokasi/Lahan:
 - a. Lokasi strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat,
 - b. Dibawah kepemilikan/kekuasaan pihak pemerintah daerah,

- c. Status hukum yang jelas, dan
 - d. Jauh dari lokasi rawan bencana.
2. Gedung:
- a. Luas gedung minimal 600 m²,
 - b. Memenuhi standar kesehatan, keselamatan, kenyamanan, ketenangan, keindahan, pencahayaan, keamanan dan sirkulasi udara,
 - c. Perencanaan gedung memungkinkan pengembangan fisik,
 - d. Memenuhi aspek teknologi, ergonomik, konstruksi, lingkungan, efektivitas, efisiensi, dan berkecukupan,
 - e. Berbentuk permanen, dan
 - f. Memperhatikan kekuatan dan memenuhi persyaratan konstruksi lantai untuk ruang koleksi perpustakaan (minimal 400kg/m²).

3. Sarana:

Perpustakaan menyediakan sarana yang mendukung aktivitas pelayanan dan akses informasi bagi pengguna. Sarana tersebut meliputi perabot penyimpanan koleksi seperti rak buku dan rak majalah. Perabot pelayanan seperti meja baca dan kursi pengunjung, serta perangkat teknologi informasi seperti komputer dan jaringan internet. Selain itu, perpustakaan juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti rak display buku baru, fasilitas penyimpanan barang pengunjung, serta perangkat akses informasi bagi penyandang disabilitas.

Ada pun syarat non arsitektural berdasarkan UU no. 43 tahun 2007 di dalam Bab 1 Pasal 15 (3), yaitu:

- 1. Memiliki koleksi perpustakaan,
- 2. Memiliki tenaga perpustakaan,
- 3. Memiliki sarana dan prasarana perpustakaan,
- 4. Memiliki sumber pendanaan, dan
- 5. Memberitahukan keberadaannya ke perpustakaan nasional.

2.2.4. Standar Nasional Perpustakaan Provinsi

Berdasarkan adapun standar nasional perpustakaan provinsi:

1. Lokasi/Lahan:

- a. Lokasi perpustakaan berada di lokasi yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat, dan
 - b. Lahan perpustakaan di bawah kepemilikan dan/atau kekuasaan Pemerintah Daerah Provinsi dengan status hukum yang jelas.
2. Gedung
- a. Luas bangunan gedung perpustakaan paling sedikit 3.000 m² dan bersifat permanen yang memungkinkan pengembangan fisik secara berkelanjutan,
 - b. Gedung perpustakaan memenuhi standar konstruksi, teknologi, lingkungan, ergonomi, kesehatan, keselamatan, kecukupan, estetika, efektif dan efisien, dan
 - c. Gedung perpustakaan dilengkapi dengan area parkir, fasilitas umum, dan fasilitas khusus.
3. Ruang Perpustakaan
- a. Ruang perpustakaan paling sedikit memiliki area koleksi, baca, dan pengelola yang ditata secara efektif, efisien, dan estetik,
 - b. Setiap perpustakaan wajib memiliki sarana ruang penyimpanan koleksi, akses informasi, dan sarana pelayanan perpustakaan, dan
 - c. Sarana ruang penyimpanan koleksi paling sedikit berupa perabot yang sesuai dengan jenis pelayanan perpustakaan,

No.	Jenis	Ratio	Deskripsi
1	Perabot Kerja	1 set/ pengguna	Dapat menunjang kegiatan memperoleh informasi dan mengelola perpustakaan. Paling sedikit terdiri atas kursi dan meja baca pengunjung pustakawan, meja sirkulasi, dan meja multimedia.
2	Perabot Penyimpanan	1 set/ perpustakaan	Dapat menyimpan koleksi perpustakaan dan peralatan lain untuk pengelolaan perpustakaan. Paling sedikit terdiri atas rak buku, rak majalah, rak surat kabar, lemari/laci katalog, dan lemari yang dapat dikunci.
3	Peralatan multimedia	1 set/ perpustakaan	Paling sedikit terdiri atas 1 set komputer yang dilengkapi dengan teknologi informasi dan komunikasi.
4	Perlengkapan lain	1 set/ perpustakaan	Minimum terdiri atas buku inventaris untuk mencatat koleksi perpustakaan, buku pegangan pengolahan untuk pengolahan bahan pustaka, yaitu bagan klasifikasi, daftar tajuk subjek dan peraturan pengolahan, serta papan pengumuman.

Tabel 2. 1 Sarana Ruang Koleksi

(Sumber: Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 9 Tahun 2007)

2.2.5. Standar Perpustakaan Modern dan Futuristik

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma perpustakaan dari sekadar tempat penyimpanan koleksi menjadi ruang belajar yang adaptif, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman pengguna. Kehadiran sumber informasi digital, layanan daring, serta perubahan pola belajar masyarakat mendorong perpustakaan untuk menyediakan ruang yang tidak hanya mendukung aktivitas membaca, tetapi juga kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, perpustakaan modern tidak lagi dipandang sebagai bangunan yang berorientasi pada koleksi semata (*collection-centered*), melainkan sebagai ruang publik yang berpusat pada kebutuhan pengguna (*user-centered*) (Latimer, 2010).

Dalam konteks tersebut berkembang konsep *Smart Library*, yaitu perpustakaan yang mengintegrasikan teknologi cerdas, layanan digital, pengelolaan informasi yang efisien, serta lingkungan fisik yang adaptif untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Smart Library tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu operasional, tetapi juga mengintegrasikan teknologi dengan ruang, layanan, dan pengelolaan sehingga tercipta pengalaman yang lebih efektif, nyaman, dan personal bagi setiap pengguna (Gaohui Cao dkk., 2018)

Yunus, Ismail, dan Osman mengidentifikasi enam elemen utama yang membentuk Smart Library, yaitu Smart Technology, Smart Services, Smart People, Smart Governance, Smart Place, dan Smart Building. Keenam elemen tersebut saling mendukung dalam menciptakan perpustakaan yang responsif terhadap perkembangan teknologi sekaligus mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara berkelanjutan (Ghifari & Sardjono, 2024; Yunus dkk., 2025).

Berdasarkan berbagai literatur mengenai Smart Library dan perpustakaan di era digital, terdapat beberapa kriteria utama yang menjadi dasar dalam perancangan perpustakaan modern sebagaimana disajikan pada Tabel 2.2

No.	Kriteria	Deskripsi	Implikasi Perancangan
1	Smart Technology	Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi layanan.	RFID, self check-in/out, katalog digital, digital signage, sistem distribusi buku otomatis.
2	Smart Services	Layanan yang cepat, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.	Reservasi ruang daring, peminjaman mandiri, layanan informasi digital.
3	Smart Place	Ruang yang fleksibel, nyaman, dan mendukung berbagai aktivitas belajar.	Collaborative space, makerspace, ruang diskusi, area belajar individual.
4	Smart Building	Bangunan yang hemat energi, adaptif, dan terintegrasi dengan teknologi.	Smart lighting, Building Management System, ventilasi efisien, sensor otomatis.
5	Smart People	Pengguna dan pustakawan yang mampu memanfaatkan teknologi secara optimal.	Area pelatihan literasi digital, ruang workshop, pusat pembelajaran.
6	User Experience	Pengalaman ruang yang mudah dipahami, nyaman, dan berkesan	Wayfinding, spatial sequence, atmosfer ruang, kenyamanan visual dan akustik.

Tabel 2. 2 Standar Perpustakaan Modern

(Sumber: disusun berdasarkan Yunus dkk. (2025), Ghifari & Sardjono (2024), dan Latimer (2010))

2.2.6. Aktivitas Pengguna dalam Perpustakaan

Perpustakaan sebagai fasilitas publik tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang aktivitas belajar dan eksplorasi informasi bagi masyarakat. Berbagai aktivitas yang terjadi di dalam perpustakaan berkaitan dengan proses pencarian, pengolahan, dan pemanfaatan informasi oleh pengguna. Aktivitas tersebut dapat dilakukan secara individual maupun kelompok, sehingga menuntut adanya ruang yang mampu mengakomodasi berbagai tingkat aktivitas dan kebutuhan pengguna.

Penelitian mengenai penggunaan ruang perpustakaan menunjukkan bahwa perpustakaan modern berkembang menjadi ruang belajar yang berorientasi pada pengguna (*user-centered learning space*), di mana ruang perpustakaan tidak hanya digunakan untuk membaca, tetapi juga untuk berbagai aktivitas akademik seperti belajar mandiri, diskusi kelompok, mengerjakan tugas, dan mengakses sumber informasi digital

(Montgomery, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan harus dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas pengguna yang berbeda.

Studi lain juga menunjukkan bahwa aktivitas yang paling sering dilakukan pengguna di dalam perpustakaan meliputi membaca, mencari referensi, belajar mandiri, menulis, serta berdiskusi dalam kelompok kecil (Beneyat-Dulagan & Cabonero, 2023). Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga mendorong munculnya aktivitas baru seperti penggunaan perangkat komputer, akses sumber digital, dan kegiatan kolaboratif yang memanfaatkan ruang perpustakaan sebagai ruang belajar bersama.

Keberagaman aktivitas tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki tingkat intensitas aktivitas yang berbeda, mulai dari aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi hingga aktivitas yang bersifat sosial dan kolaboratif. Oleh karena itu, perancangan ruang perpustakaan perlu mempertimbangkan konfigurasi ruang yang mampu mengakomodasi berbagai jenis aktivitas pengguna secara seimbang. Pengaturan ruang yang baik dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman sekaligus mendukung efektivitas aktivitas membaca dan pencarian informasi di dalam perpustakaan (May & Swabey, 2015).

Penelitian mengenai desain interior perpustakaan menunjukkan bahwa pengaturan ruang, pencahayaan, warna interior, serta tata letak furnitur memiliki pengaruh terhadap minat pengguna untuk memanfaatkan ruang perpustakaan. Lingkungan ruang yang nyaman dan menarik dapat mendorong pengguna untuk lebih lama berada di perpustakaan dan melakukan aktivitas membaca maupun belajar (Noviani dkk., 2014).

Selain itu, kualitas elemen interior seperti pencahayaan, material, dan tata ruang juga memengaruhi tingkat kenyamanan pengguna ketika beraktivitas di dalam perpustakaan. Elemen-elemen tersebut berperan dalam menciptakan lingkungan ruang yang mendukung aktivitas membaca dan belajar bagi pengguna perpustakaan (Fadhilah Putri C & Dominikus Aditya F, 2025).

Untuk mendukung berbagai aktivitas tersebut, perpustakaan umumnya memiliki beberapa kategori ruang yang berbeda berdasarkan tingkat aktivitas pengguna. Kategori aktivitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Jenis Aktivitas	Karakter Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Membaca	Aktivitas individual dengan konsentrasi tinggi	Ruang baca tenang, pencahayaan baik
Belajar Mandiri	Aktivitas individual dengan durasi panjang	Ruang belajar personal
Diskusi Kelompok	Aktivitas kolaboratif	Ruang diskusi
Pencarian Informasi	Aktivitas eksploratif	Area koleksi dan akses informasi
Aktivitas Digital	Penggunaan teknologi informasi	Area komputer dan multimedia

Tabel 2. 3 Kategori Aktivitas Pengguna dalam Perpustakaan

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2024)

Keberagaman aktivitas tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai ruang belajar multifungsi yang mengakomodasi berbagai kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, perancangan ruang perpustakaan perlu memperhatikan hubungan antar ruang, zonasi aktivitas, serta tingkat kebisingan yang berbeda dalam setiap area perpustakaan.

2.2.7. Karakter Ruang Membaca

Membaca merupakan salah satu aktivitas utama yang terjadi di dalam perpustakaan. Aktivitas ini merupakan proses kognitif yang membutuhkan konsentrasi, keterlibatan mental, serta kondisi lingkungan yang mendukung fokus pengguna. Oleh karena itu, ruang membaca dalam perpustakaan perlu dirancang dengan memperhatikan kualitas lingkungan ruang yang mampu mendukung aktivitas tersebut.

Karakter ruang membaca berkaitan dengan beberapa aspek lingkungan, seperti pencahayaan, tingkat kebisingan, kenyamanan termal, serta kualitas visual ruang. Penelitian mengenai lingkungan membaca menunjukkan bahwa kondisi pencahayaan memiliki pengaruh signifikan terhadap efisiensi membaca dan tingkat kelelahan mental pengguna. Pencahayaan yang optimal dapat meningkatkan kenyamanan visual serta

membantu pengguna mempertahankan konsentrasi selama membaca (Zhou & Pan, 2023).

Selain pencahayaan, kualitas lingkungan ruang lainnya seperti temperatur ruang, kondisi akustik, serta kualitas udara juga memiliki pengaruh terhadap pengalaman pengguna dalam ruang perpustakaan. Lingkungan ruang yang nyaman dan minim distraksi dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta mendukung aktivitas belajar dan membaca secara lebih efektif (Yang dkk., 2025).

Dalam konteks arsitektur, pengalaman membaca juga dipengaruhi oleh kualitas spasial ruang. Skala ruang, hubungan visual dengan lingkungan sekitar, penggunaan material, serta pengolahan cahaya dapat membentuk atmosfer ruang yang dirasakan oleh pengguna. Desain ruang membaca yang mempertimbangkan pengalaman persepsi pengguna dapat menciptakan suasana ruang yang lebih nyaman dan mendukung aktivitas membaca secara lebih mendalam (Mengyan Lin dkk., 2024).

Penelitian mengenai penerapan desain arsitektur biofilik pada perpustakaan menunjukkan bahwa integrasi elemen alam seperti cahaya alami, vegetasi, dan hubungan visual dengan lingkungan luar dapat meningkatkan kenyamanan ruang serta memberikan pengalaman ruang yang lebih menyenangkan bagi pengguna perpustakaan (Putri & Jumino, 2025).

Pendekatan desain perpustakaan yang berfokus pada pengalaman membaca juga menekankan pentingnya pengalaman ruang dalam proses eksplorasi pengetahuan. Dalam penelitian *A Library of the Mind*, perpustakaan dipahami sebagai ruang eksplorasi intelektual yang memungkinkan pengguna mengalami proses membaca dan pencarian pengetahuan melalui perjalanan ruang yang bersifat reflektif dan eksploratif (Lee, 2021).

Beberapa standar lingkungan ruang yang umum digunakan dalam perancangan ruang membaca dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek Lingkungan	Standar Umum	Sumber
Pencahayaan	$\pm 300\text{--}500$ lux untuk aktivitas membaca	Berdasarkan SNI 03-6197-2000 tentang Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan
Kebisingan	≤ 35 dB (ideal) dan ≤ 55 dB (toleransi maksimum). Dalam konteks ini, digunakan batas evaluasi: ≤ 45 dB = Sangat baik (tenang) 46–55 dB = Layak (batas atas kenyamanan) 56–60 dB = Perlu perhatian (berpotensi mengganggu konsentrasi) >60 dB = Tidak layak (mengganggu fungsi ruang belajar)	Keputusan Menteri Lingkungan Hidup No. KEP-48/MENLH/11/1996 dan WHO (<i>World Health Organization</i>)
Temperatur	Sejuk nyaman, temperature $\pm 20,5\text{--}22,8^\circ\text{C}$ dan kelembapan relatif 50% - 80% Nyaman optimal, temperature $\pm 22,8\text{--}25,8^\circ\text{C}$ dan kelembapan relatif 70% - 80% Hangat nyaman, temperature $\pm 25,8\text{--}27,1^\circ\text{C}$ dan kelembapan relatif 60% - 70%	SNI 03-6572-2001
Ventilasi	Luas bukaan minimal 10%-15% dari lantai luas lantai untuk ventilasi alami, dengan laju udara yang disarankan adalah 0,15-0,50m/detik	SNI 6572-2001
Kualitas Visual	Akses cahaya alami dan pandangan visual	(Ikhsan, 2020)
Material Ruang	Material yang mendukung kenyamanan akustik	(Ikhsan, 2020)

Tabel 2. 4 Standar pada Ruang Membaca

(Sumber: Hasil Analisis Penulis)

Dengan demikian, ruang membaca dalam perpustakaan tidak hanya dipahami sebagai ruang fungsional untuk membaca, tetapi juga sebagai ruang pengalaman yang memengaruhi kualitas aktivitas membaca pengguna. Oleh karena itu, pengolahan ruang dan atmosfer spasial menjadi aspek penting dalam perancangan perpustakaan, terutama dalam mendukung pengalaman membaca yang lebih reflektif dan mendalam.

2.3. *Experience of Architecture* (Pengalaman Arsitektur)

Konsep *experience of architecture* menekankan bahwa arsitektur tidak hanya dipahami sebagai objek fisik, tetapi juga sebagai pengalaman yang dialami oleh manusia ketika berinteraksi dengan ruang. Pengalaman

tersebut terbentuk melalui hubungan antara manusia sebagai pengguna dengan lingkungan binaan yang ditempatinya. Dengan demikian, arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai medium yang membentuk pengalaman ruang bagi penggunanya.

Dalam kajian fenomenologi arsitektur, pengalaman ruang dipahami sebagai keterlibatan manusia secara menyeluruh dengan lingkungan binaan. Fatema Kabir (2020) mengemukakan bahwa pengalaman arsitektur terjadi melalui interaksi antara pengguna dan ruang yang sering digambarkan sebagai suatu bentuk “dialog”. Dialog tersebut menggambarkan hubungan timbal balik antara tubuh manusia sebagai subjek dengan ruang-ruang sebagai objek pengalaman.

Pemikiran ini juga sejalan dengan pandangan Pallasmaa yang menyatakan bahwa pengalaman arsitektur tidak hanya bersifat visual, tetapi juga melibatkan berbagai indra manusia secara simultan. Arsitektur dipahami melalui pengalaman multisensori yang melibatkan penglihatan, sentuhan, suara, bahkan aroma yang dirasakan oleh tubuh manusia ketika berada di dalam ruang (Pallasmaa, 2014).

Pandangan mengenai pengalaman ruang juga dijelaskan dalam kajian humanistik oleh Yi-Fu Tuan. Dalam bukunya *Space and Place: The Perspective of Experience*, Tuan (2001) menjelaskan bahwa pengalaman ruang dan tempat (*experience of space and place*) berkaitan dengan bagaimana manusia merasakan, memahami, dan membangun keterikatan emosional terhadap suatu lingkungan. Pengalaman tersebut terbentuk melalui interaksi antara persepsi manusia, kesadaran terhadap ruang, serta pengalamannya yang berlangsung dalam dimensi waktu.

Selain itu, Buttner dan Seamon (2015) menjelaskan bahwa pengalaman ruang dan tempat tidak hanya melibatkan persepsi fisik terhadap lingkungan, tetapi juga mencakup aspek emosional, kognitif, serta makna yang diberikan individu terhadap ruang yang ditempatinya. Melalui pengalaman tersebut, manusia mengembangkan rasa keterikatan terhadap tempat yang kemudian memengaruhi perilaku serta identitas ruang yang dirasakannya.

Dalam kajian fenomenologi tempat (*place*), Malpas (2018) mengemukakan bahwa pengalaman manusia terhadap ruang dan tempat memiliki beberapa landasan utama yang membentuk hubungan antara manusia dan lingkungan binaan.

Landasan *Experience* menurut Malpas

Malpas (2018) mengemukakan bahwa pengalaman manusia terhadap ruang dan tempat memiliki tiga karakteristik utama, yaitu sebagai berikut.

1. Holisme dan Konteks

Pengalaman ruang bersifat holistik dan tidak dapat dipisahkan dari konteks tempat. Malpas menolak pandangan dualistik yang memisahkan antara subjek (manusia) dan objek (ruang). Dalam perspektif ini, tempat bukan sekadar wadah pasif bagi aktivitas manusia, tetapi menjadi bagian yang secara aktif membentuk pengalaman manusia terhadap ruang.

2. Pengalaman yang Terwujud dalam Tubuh (*Embodied Experience*)

Pengalaman ruang tidak hanya merupakan proses mental, tetapi juga berkaitan erat dengan tubuh manusia. Interaksi antara tubuh dengan lingkungan fisik memungkinkan manusia merasakan ruang melalui berbagai persepsi sensorik seperti penglihatan, sentuhan, suara, dan temperatur lingkungan.

3. Peran Memori dan Imajinasi

Pengalaman ruang tidak hanya ditentukan oleh kondisi ruang pada saat tertentu, tetapi juga dipengaruhi oleh memori masa lalu dan imajinasi mengenai masa depan. Tempat dapat memicu kenangan serta membangkitkan imajinasi yang memperkaya makna pengalaman manusia terhadap ruang.

Aspek *Experience of Architecture*

Beberapa aspek utama yang membentuk pengalaman arsitektur antara lain sebagai berikut.

1. *Interaction and Dialogue* (Interaksi dan Dialog)

Pengalaman arsitektur terbentuk melalui interaksi antara pengguna dan ruang yang sering dipahami sebagai suatu bentuk dialog. Dialog tersebut menggambarkan bagaimana pengguna menavigasi ruang, merasakan lingkungan sekitarnya, serta memberikan respons emosional terhadap ruang yang dialaminya (Kabir dkk., 2020).

2. *Sensory Engagement* (Keterlibatan Sensorik)

Pengalaman ruang dibentuk melalui keterlibatan berbagai indra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, serta penciuman. Persepsi multisensori tersebut berperan dalam membentuk atmosfer ruang yang memengaruhi bagaimana ruang tersebut dirasakan oleh pengguna (Suárez, 2013).

3. *User-Centered Design* (Desain yang Berpusat pada Pengguna)

Pendekatan pengalaman arsitektur menempatkan pengguna sebagai pusat dalam proses perancangan ruang. Hal ini menekankan pentingnya memahami kebutuhan, perilaku, serta pengalaman pengguna dalam menciptakan ruang yang tidak hanya berfungsi secara teknis tetapi juga memberikan pengalaman yang bermakna.

4. *Holistic Perspective* (Perspektif Holistik).

Pengalaman arsitektur tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisik bangunan, tetapi juga oleh konteks budaya, sejarah, serta lingkungan tempat bangunan tersebut berada (Kabir dkk., 2020).

5. *Emotional Impact* (Dampak Emosional).

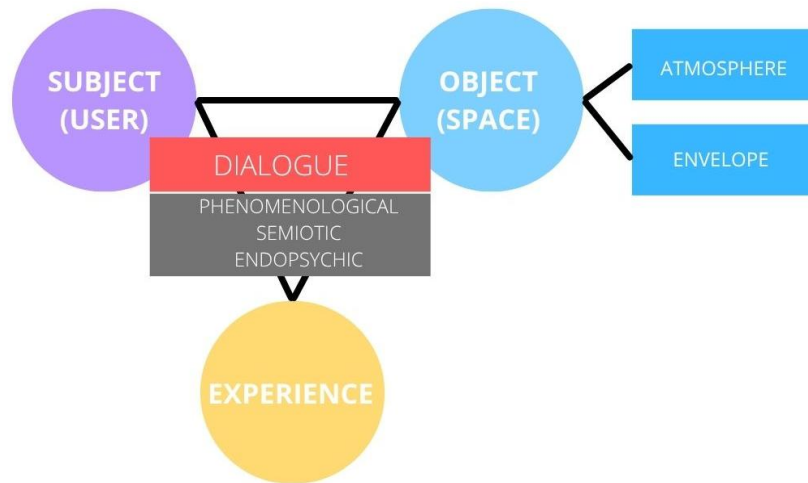
Arsitektur memiliki kemampuan untuk membangkitkan respons emosional tertentu, seperti rasa nyaman, tenang, atau kontemplatif. Oleh karena itu, pengolahan ruang, cahaya, material, dan atmosfer menjadi aspek penting dalam membentuk pengalaman pengguna terhadap ruang (Suárez, 2013).

Pallasmaa (2014) menyatakan bahwa ketika manusia memasuki suatu ruang, ruang tersebut pada saat yang sama juga “memasuki” manusia. Berdasarkan uraian tersebut, *Experience of Architecture* dalam

penelitian ini dipahami sebagai proses relasional antara pengguna dan ruang yang terbentuk melalui keterlibatan tubuh, persepsi, serta interaksi multisensori dengan lingkungan binaan. Pengalaman ini tidak bersifat pasif, melainkan hadir sebagai hasil dari hubungan timbal balik antara subjek (pengguna) dan objek (ruang) yang berlangsung secara dinamis dalam dimensi ruang dan waktu.

Dalam konteks ini, pengalaman arsitektur dapat dipahami sebagai suatu bentuk dialog antara pengguna dan ruang, yang mencerminkan bagaimana ruang dirasakan, dipersepsikan, dan dimaknai. Dialog tersebut menjadi landasan dalam mengidentifikasi proses terbentuknya pengalaman ruang.

Kabir (2020) mengelompokkan pengalaman tersebut ke dalam tiga bentuk dialog utama, yaitu dialog endopsikis, dialog fenomenologis, dan dialog semiotik. Ketiga dialog ini menjelaskan bagaimana ruang dipersepsi dan dimaknai oleh pengguna. Selain dimensi dialogi tersebut, pengalaman arsitektur juga dibentuk oleh dimensi spasial yang meliputi *envelope*, sebagai batas fisik ruang, dan *atmosphere*, sebagai kualitas suasana yang dirasakan pengguna (Gambar 2.2).



Gambar 2. 2 Bagan interaksi terkait “Subject (User)”, “Object (Space)” dengan “Experience”

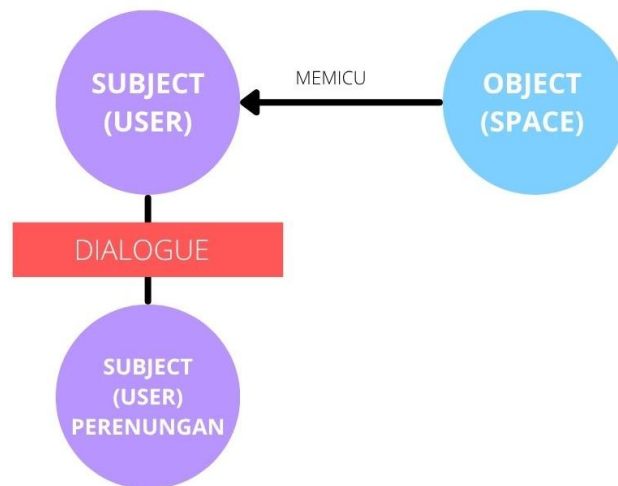
(Sumber: (Kabir dkk., 2020)

2.3.1.Dialog Endopsikis

Dialog endopsikis merujuk pada bentuk pengalaman internal yang terjadi ketika ruang memicu refleksi diri, ingatan, atau respons emosional dalam diri pengguna. Dalam konteks ini, ruang berperan sebagai stimulus eksternal yang memunculkan proses dialog batin pada subjek. Pengalaman tersebut tidak selalu bersifat sadar, tetapi dapat muncul melalui asosiasi memori, suasana hati, maupun respons psikologis terhadap kualitas ruang (Kabir dkk., 2020).

Gambar 2.3 menunjukkan hubungan antara *subject*, *object*, dan *experience* yang menggambarkan bagaimana stimulus spasial dapat memicu dialog internal pengguna.

Secara arsitektural, dialog endopsikis dipengaruhi oleh berbagai rangsangan sensorik yang diterima tubuh manusia. Elemen-elemen ini dapat memengaruhi kondisi psikologis, atensi, serta respons emosional pengguna terhadap ruang (Pallasmaa, 2014; St-Jean dkk., 2022). Rangsangan tersebut antara lain adalah sebagai berikut.



Gambar 2. 3 Bagan interaksi terkait “Subject (User)” dengan “Object (Space)” yang menciptakan dialog endopsikis

(Sumber: Hasil Analisis Penulis)

1. **Visual Stimuli (rangsangan visual)**

Visual stimuli memengaruhi bagaimana ruang dipersepsikan dan secara tidak langsung memicu respons internal pengguna. Elemen-elemen visual tertentu dapat membentuk suasana, kedalaman persepsi, serta kondisi psikologis yang mendukung refleksi dan konsentrasi (Pallasmaa, 2014). Elemen tersebut antara lain meliputi:

a. **Light (pencahayaan)**

Cahaya berperan penting dalam membentuk pengalaman ruang karena menentukan visibilitas, ritme bayangan, serta atmosfer ruang. Intensitas dan arah cahaya dapat memengaruhi tingkat kenyamanan visual serta kondisi emosional pengguna. Pencahayaan alami khususnya sering dikaitkan dengan peningkatan fokus dan stabilitas suasana hati dalam ruang belajar (Mirrahimi dkk., 2013; Zhou & Pan, 2023).

b. **Color (warna)**

Warna memengaruhi persepsi suhu ruang, kedalaman visual, serta karakter suasana. Warna hangat cenderung menghadirkan kesan dekat dan aktif, sementara warna dingin memberikan kesan tenang dan luas. Dalam desain ruang belajar, pemilihan

warna yang netral atau lembut sering digunakan untuk mengurangi distraksi visual dan mendukung konsentrasi (Gao dkk., 2025; Majidah dkk., 2019; Revy dkk., 2024).

c. Geometry (geometri ruang)

Geometri ruang memengaruhi persepsi skala, orientasi, dan rasa keteraturan. Ruang dengan proporsi yang harmonis dapat memberikan rasa stabil dan terstruktur, sementara geometri yang kompleks dapat menciptakan dinamika visual yang lebih aktif. Dalam dialog endopsikis, bentuk ruang berkontribusi pada bagaimana pengguna merasakan keamanan, keterbukaan, atau keterfokusan dalam ruang (Ma dkk., 2024; Shemesh dkk., 2022).

d. Complexity (Kerumitan)

Tingkat kompleksitas visual memengaruhi beban kognitif pengguna. Lingkungan dengan kompleksitas moderat cenderung lebih menarik dan tidak membosankan, sementara kompleksitas berlebihan dapat meningkatkan distraksi dan kelelahan mental. Oleh karena itu, pengaturan detail, pola, dan elemen visual perlu dikontrol agar mendukung pengalaman fokus dalam ruang (Chauca dkk., 2024).

e. Nature Viewing (Pemandangan Alam)

Hubungan visual dengan elemen alam seperti vegetasi atau cahaya alami terbukti memberikan efek restoratif terhadap perhatian dan kondisi mental pengguna. Paparan visual terhadap alam dapat membantu pemulihan konsentrasi dan mengurangi stres, yang relevan dalam konteks ruang belajar dan membaca (Ohly dkk., 2016).

2. Somatosensory Stimuli (rangsangan peraba)

Rangsangan somatosensory berkaitan dengan pengalaman tubuh manusia melalui sensasi sentuhan, temperatur, serta kesadaran posisi tubuh. Dalam arsitektur, pengalaman ini muncul dari interaksi langsung antara tubuh pengguna dengan elemen fisik ruang seperti material, tekstur permukaan, skala ruang, serta kondisi termal lingkungan. Rangsangan somatosensorik tersebut memengaruhi kenyamanan fisik sekaligus membentuk pengalaman

internal pengguna terhadap ruang yang dialami (Pallasmaa, 2014; St-Jean dkk., 2022).

a. *Touch and haptic perception*

Persepsi haptik merujuk pada pengalaman sentuhan yang diperoleh melalui kontak langsung dengan material atau permukaan ruang. Tekstur material, suhu permukaan, serta kualitas finishing dapat memengaruhi bagaimana pengguna merasakan kedekatan dan karakter ruang secara fisik. Dalam arsitektur, pengalaman sentuhan ini membantu memperkuat hubungan antara manusia dan lingkungan binaan (Pallasmaa, 2014).

b. *Proprioception*

Proprioception merupakan kemampuan tubuh untuk merasakan posisi dan pergerakan anggota tubuh dalam ruang. Dalam pengalaman arsitektur, aspek ini berkaitan dengan bagaimana pengguna menavigasi ruang melalui sirkulasi, perubahan skala ruang, maupun hubungan antar ruang. Konfigurasi ruang yang jelas dan terstruktur dapat membantu pengguna memahami orientasi serta pergerakan tubuhnya di dalam lingkungan binaan (St-Jean dkk., 2022).

c. *Interception*

Interception berkaitan dengan kesadaran terhadap kondisi internal tubuh, seperti kenyamanan termal, kelelahan, atau tingkat relaksasi yang dirasakan ketika berada dalam suatu ruang. Dalam arsitektur, kondisi ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti suhu ruang, ventilasi udara, serta kualitas udara dalam ruang. Lingkungan yang nyaman secara termal dan fisik dapat mendukung terciptanya pengalaman ruang yang lebih tenang dan reflektif bagi pengguna.

3. *Olfactory Stimuli (rangsangan penciuman)*

Rangsangan penciuman berkaitan dengan persepsi aroma yang diterima oleh indera penciuman dan dapat memengaruhi suasana hati, memori, serta pengalaman emosional seseorang terhadap suatu ruang. Dalam konteks arsitektur, aroma dapat muncul dari

material bangunan, kualitas udara, vegetasi, maupun aktivitas yang terjadi di dalam ruang. Penelitian menunjukkan bahwa persepsi aroma memiliki hubungan kuat dengan memori dan emosi, sehingga dapat memperkuat pengalaman spasial yang dialami pengguna (Yildirim dkk., 2025).

Dalam lingkungan binaan, kualitas udara dan aroma ruang dapat berperan dalam menciptakan suasana tertentu, seperti rasa tenang, nyaman, atau segar. Selain itu, rangsangan penciuman juga dapat membantu orientasi ruang (*olfactory wayfinding*), karena manusia dapat mengenali dan mengingat lokasi tertentu melalui aroma yang khas. Oleh karena itu, pengolahan ventilasi, material, serta kualitas udara menjadi aspek penting dalam membentuk pengalaman ruang yang positif (Ariyanto dkk., 2025; Kafeai dkk., 2024).

4. Auditory Stimuli (rangsangan pendengaran)

Rangsangan pendengaran berkaitan dengan bagaimana pengguna merasakan suara dalam suatu ruang. Kualitas akustik ruang dipengaruhi oleh pantulan suara, tingkat kebisingan, serta karakter material yang membentuk ruang tersebut. Pengalaman auditif yang nyaman dapat mendukung aktivitas tertentu, seperti belajar, membaca, atau berkonsentrasi, sedangkan kebisingan yang berlebihan dapat mengganggu fokus dan kenyamanan pengguna (Mercugliano dkk., 2025).

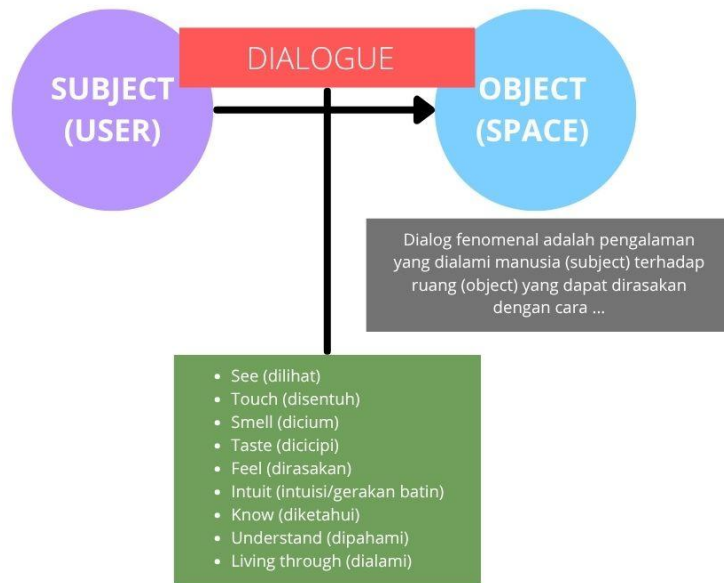
Dalam perancangan arsitektur, pengendalian akustik menjadi aspek penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif. Penggunaan material penyerap suara, pengaturan zonasi ruang, serta pengendalian sumber kebisingan dapat membantu membentuk suasana ruang yang lebih tenang dan reflektif. Hal ini menjadi sangat relevan pada bangunan seperti perpustakaan, di mana kualitas akustik yang baik dapat mendukung aktivitas membaca dan belajar secara optimal (Abulude dkk., 2024; Mercugliano dkk., 2025).

Dengan demikian, dialog endopsikis menunjukkan bahwa pengalaman arsitektur tidak hanya berbentuk melalui persepsi visual semata, tetapi melalui keterlibatan multisensori yang memengaruhi kondisi psikologis dan internal pengguna ketika berinteraksi dengan ruang.

2.3.2.Dialog Fenomenologis

Dialog fenomenologis merujuk pada pengalaman langsung yang dialami manusia ketika berinteraksi dengan ruang melalui persepsi inderawi dan kesadaran tubuh. Dalam konteks ini, pengalaman ruang tidak hanya dipahami sebagai bentuk fisik yang dilihat, tetapi juga sebagai fenomena yang dirasakan secara multisensori oleh pengguna (Kabir dkk., 2020). Gambar 2.4 menunjukkan interaksi antara *subject*, *object*, dan *experience* yang membentuk pengalaman fenomenologis dalam ruang.

Fenomenologi dalam arsitektur berakar pada pemikiran filsafat fenomenologi yang menekankan pengalaman langsung terhadap realitas. Husserl memaknai fenomenologi sebagai upaya “kembali kepada benda itu sendiri”, sementara Heidegger menekankan cara manusia memahami keberadaannya melalui pengalaman ruang. Merleau-Ponty memandang persepsi sebagai dasar pengalaman manusia terhadap dunia, dan dalam arsitektur pemikiran ini berkembang menjadi pendekatan pengalaman multisensori terhadap ruang (Soltani & Kirci, 2019).



Gambar 2. 4 Ilustrasi interaksi terkait “Subject (User)” dengan “Object (Space)” yang menciptakan dialog fenomenologis

(Sumber: Hasil Analisis Penulis)

Dalam kajian arsitektur, fenomenologi digunakan untuk memahami bagaimana ruang, material, cahaya, dan atmosfer dapat membentuk pengalaman keberadaan manusia di dalam lingkungan binaan. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada bentuk fisik bangunan, tetapi juga bagaimana ruang tersebut dirasakan, dipahami, dan dimaknai oleh penggunaanya (Choudhury, 2016).

Menurut Choudhury (2016), pengalaman fenomenologis terhadap ruang dapat dipahami melalui tiga cara utama bagaimana manusia merasakan lingkungan melalui indera, yaitu pengalaman terhadap lingkungan fisik, pengalaman terhadap suasana lingkungan, dan interaksi antar indera.

1. *Experiencing the Physical Environment* (Pengalaman terhadap Lingkungan Fisik).

Pengalaman terhadap lingkungan fisik berkaitan dengan bagaimana pengguna memahami struktur spasial melalui elemen-elemen pembentuk ruang. Unsur-unsur tersebut membantu pengguna mengenali orientasi, struktur ruang, serta hubungan

antar ruang dalam lingkungan binaan. Elemen-elemen yang memengaruhi pengalaman ini meliputi:

a. *Landmarks*

Elemen penanda yang membantu pengguna mengenali lokasi tertentu dalam ruang.

b. *Path*

Jalur pergerakan yang membentuk pengalaman perjalanan pengguna dalam ruang.

c. *Districts*

Area dengan karakter tertentu yang membedakan satu zona dengan zona lainnya.

d. *Nodes*

Titik pertemuan atau pusat aktivitas dalam ruang.

e. *Edges*

Batas atau transisi yang memisahkan satu ruang dengan ruang lainnya.

Elemen-elemen tersebut membantu pengguna membangun pemahaman spasial terhadap lingkungan yang dialami.

2. *Experiencing the Ambiance Environment* (Pengalaman terhadap Suasana Lingkungan).

Selain aspek fisik ruang, pengalaman fenomenologis juga dipengaruhi oleh suasana atau atmosfer lingkungan yang dirasakan oleh pengguna. Suasana ruang dapat memengaruhi emosi, perilaku, serta kenyamanan fisik pengguna ketika berada di dalam ruang (Choudhury, 2016). Beberapa elemen yang membentuk suasana ruang antara lain:

a. *The Illumination of Space* (penerangan ruang)

Pencahayaan yang memengaruhi visibilitas dan atmosfer ruang.

b. *The Temperature of Space* (suhu ruangan)

Kondisi termal yang memengaruhi kenyamanan pengguna.

c. *The Sound of Space* (suara ruangan)

Kualitas akustik ruang yang memengaruhi suasana dan konsentrasi.

d. *The Smell and Taste of Space* (aroma dan rasa pada ruangan)

Aroma ruang yang dapat memicu memori dan emosi.

e. *The sense of Touch* (rasa dari sentuhan)

Pengalaman sentuhan terhadap material dan tekstur ruang.

Elemen-elemen ini bekerja secara simultan dalam membentuk persepsi atmosfer ruang.

3. The Dialogue Between Senses (Interaksi Antar Indera)

Pengalaman fenomenologis juga terbentuk melalui interaksi antara berbagai indera yang bekerja secara bersamaan dalam merasakan ruang. Persepsi ruang tidak terjadi secara terpisah melalui satu indera saja, tetapi merupakan hasil integrasi berbagai rangsangan sensorik yang dialami tubuh manusia. Interaksi antar indera dalam pengalaman ruang meliputi:

a. *Sense of Sight: Vision in a Space*

Persepsi visual melalui cahaya, bayangan, komposisi ruang dan ekspresi spasial.

b. *Temperature of Space*

Persepsi suhu ruang yang dirasakan oleh kulit.

c. *Sound of Space*

Persepsi suara dan kualitas akustik ruang.

d. *Smell and Taste of Space*

Persepsi aroma yang memengaruhi suasana ruang.

e. *Sense of Touch*

Persepsi tekstur dan material ruang melalui sentuhan.

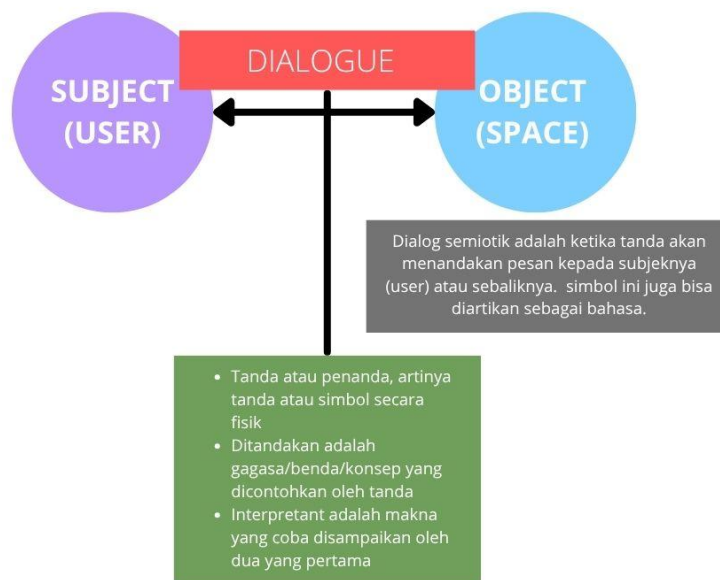
Interaksi multisensori ini memungkinkan pengguna merasakan ruang secara lebih menyeluruh dan mendalam. Dengan demikian, dialog fenomenologis menunjukkan bahwa pengalaman arsitektur tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk fisik ruang, tetapi juga oleh persepsi multisensori yang memungkinkan pengguna merasakan makna ruang secara lebih mendalam.

2.3.3. Dialog Semiotik

Dialog semiotik merujuk pada proses komunikasi makna antara ruang dan pengguna melalui tanda, simbol, maupun representasi visual yang

terdapat dalam arsitektur. Dalam konteks ini, elemen arsitektur tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga menyampaikan pesan tertentu kepada pengguna melalui bentuk, material, maupun komposisi ruang. Dengan demikian, ruang dapat dipahami sebagai sistem tanda yang memungkinkan pengguna menafsirkan makna tertentu dari lingkungan binaan (Kabir dkk, 2020).

Pada Gambar 2.5 ditunjukkan hubungan antara *subject (user)*, *object (space)*, dan *experience* yang membentuk dialog semiotik dalam pengalaman arsitektur. Melalui interaksi tersebut, pengguna tidak hanya merasakan ruang secara sensorik, tetapi juga menafsirkan makna yang terkandung dalam elemen-elemen arsitektural.



Gambar 2. 5 Ilustrasi interaksi terkait “Subject (User)” dengan “Object (Space)” yang menciptakan dialog semiotik

(Sumber: Hasil Analisis Penulis)

Dalam kajian arsitektur, semiotika dipahami sebagai pendekatan yang mempelajari bagaimana makna dibentuk dan dikomunikasikan melalui bentuk arsitektur. (Ulug, 2020), menjelaskan bahwa arsitektur semiotik berkaitan dengan bagaimana objek arsitektural dapat menyampaikan makna dari berbagai perspektif, baik melalui bentuk, simbol, maupun konsep desain yang mendasarinya. Sementara itu, (Huang & Zhou, 2020) menyatakan bahwa semiotika arsitektur berfungsi sebagai media

komunikasi antara arsitek dan pengguna. Di mana elemen-elemen bangunan dapat berperan sebagai simbol yang merepresentasikan fungsi, identitas, maupun nilai tertentu dari sebuah bangunan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Subagyo, 2023), terdapat beberapa pendekatan teori semiotika yang menjelaskan bagaimana makna arsitektural dibentuk melalui elemen desain. Beberapa teori tersebut antara lain (Yousefi dkk., 2019), (Ulug, 2020), serta teori (Huang & Zhou, 2020). Ketiga teori tersebut menjelaskan berbagai komponen serta indikator yang dapat digunakan untuk memahami bagaimana makna dan simbol terbentuk dalam arsitektur.

Teori	Komponen		Indikator
Teori Yousefi	Dimensi Formal	Gaya (Stylistic)	Membaca sejarah secara selektif
			Teknik baru dari pola lama
			Tidak relevan dengan konteks
		Bentuk (Form)	Megah dan mewah
			Motif yang familier
			Variasi
		Dekorasi (Decoration)	Berkilauan
			Ketergantungan dekorasi
	Dimensi Semantik	Makna Persepsi (Perceptual Meaning)	Dapat dimengerti umum
			Memiliki arti yang jelas
		Makna Asosiatif (Associative Meaning)	Pengingat dan petunjuk
			Penanaman rasa bangga dan sejahtera
			Pengalihan makna melalui kode dan simbol
			Inspirasi dari masa lalu
Tteori Ulug	Fungsi Primer	Fungsi sebenarnya	
		Kualitas estetis dan teknik	
	Fungsi Sekunder	Konsep desain dan ideologi	
		Metafora	
Teori Huang & Zhou	Penerapan simbol gambar	Memiliki kesamaan gambar pada bentuk bangunan	
	Penggunaan indikator dalam desain	Komponen bangunan memiliki simbol indikatif tertentu yang mewakili fungsi tertentu.	

	Penerapan simbol dalam desain arsitektur	Penerapan simbol dalam arsitektur
--	--	-----------------------------------

Tabel 2. 5 Teori Arsitektur Semiotik beserta Komponen dan Indikatornya

(Sumber: (Yousefi dkk., 2019), (Ulug, 2020), serta teori (Huang & Zhou, 2020))

Dalam penelitian ini, ketiga bentuk dialog tersebut tidak hanya dipahami sebagai konsep teoritis, tetapi juga digunakan sebagai alat untuk membaca dan menganalisis pengalaman pengguna terhadap ruang, yang selanjutnya menjadi dasar dalam proses perancangan arsitektur.

2.3.4. Envelope dalam Experience of Architecture

Envelope atau selubung bangunan merupakan elemen yang membentuk batas antara ruang interior dan lingkungan eksternal. Dalam kajian arsitektur, envelope merujuk pada lapisan pembungkus bangunan yang berfungsi melindungi ruang dalam dari pengaruh lingkungan luar sekaligus mengatur pertukaran panas, cahaya, udara, dan suara antara ruang dalam dan luar ruangan. Secara konseptual, envelope sering dipahami sebagai “kulit bangunan” (*building skin*) yang membentuk hubungan antara ruang internal dengan konteks lingkungannya (Namrata Kataria & Narkhede, 2020).

Dalam pengertian teknis, envelope terdiri dari berbagai komponen fisik seperti dinding, atap, jendela, pintu, serta lapisan insulasi yang berfungsi mengontrol pertukaran energi, cahaya, dan udara antara interior dan eksterior bangunan (Attia, 2018). Sistem ini berperan penting dalam menjaga kenyamanan ruang dalam melalui pengaturan pencahayaan alami, ventilasi udara, serta perlindungan terhadap kondisi iklim. Penelitian mengenai desain envelope menunjukkan bahwa kualitas desain selubung bangunan memiliki pengaruh besar terhadap efisiensi energi, kenyamanan termal, serta kualitas lingkungan dalam bangunan (Benachir, 2023).

Namun, dalam perkembangan diskursus arsitektur kontemporer, pemahaman mengenai envelope tidak lagi terbatas pada fungsi teknis sebagai pelindung bangunan. Envelope juga dipahami sebagai elemen arsitektural yang memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman

ruang pengguna. Saedi (2017) menyatakan bahwa envelope tidak hanya dapat dipahami sebagai façade atau lapisan material bangunan, tetapi juga sebagai zona spasial yang berfungsi sebagai ambang (*threshold*) antara interior dan eksterior. Dalam pengertian ini, envelope menjadi ruang perantara yang memungkinkan terjadinya interaksi antara kondisi lingkungan luar dan aktivitas yang berlangsung di dalam bangunan.

Dalam konteks *Experience of Architecture*, envelope dapat dipahami sebagai salah satu elemen ruang yang memediasi interaksi antara manusia sebagai subjek dengan ruang arsitektur sebagai objek. Melalui karakter material, transparansi, permeabilitas, serta konfigurasi spasialnya, envelope dapat memengaruhi bagaimana pengguna merasakan batas antara ruang dalam dan ruang luar. Interaksi tersebut berperan dalam membentuk berbagai pengalaman sensorik seperti perubahan intensitas cahaya, keterhubungan visual dengan lingkungan sekitar, serta variasi kondisi atmosfer ruang (Kabir dkk., 2020).

Selain itu, desain envelope juga dapat menciptakan ruang transisi (*transitional spaces*) yang memperkaya pengalaman spasial pengguna. Ruang transisi ini dapat berupa selasar, teras, courtyard, maupun ruang semi-terbuka yang berada di antara interior dan eksterior bangunan. Ruang-ruang transisi ini memungkinkan terjadinya perubahan kondisi lingkungan secara bertahap sekaligus memperkaya pengalaman spasial pengguna ketika bergerak dari lingkungan luar menuju ruang interior bangunan (Saeidi, 2017).

Komponen atau Elemen Pembentuk Envelope

Secara konvensional, envelope terdiri dari beberapa elemen fisik utama yang membentuk batas bangunan sekaligus mengontrol kondisi lingkungan ruang dalam (Zhang dkk., 2026).

1. Dinding Eksterior (*External Walls*)

Dinding eksterior merupakan komponen utama dalam building envelope yang membentuk batas vertikal bangunan dan berfungsi melindungi interior dari kondisi iklim luar seperti panas, hujan, dan angin. Material dan konstruksi dinding sangat memengaruhi

performa termal, kenyamanan ruang, serta karakter visual bangunan (L. Chen dkk., 2025).

Dalam konteks pengalaman ruang, dinding eksterior juga memengaruhi bagaimana pengguna merasakan batas antara interior dan eksterior melalui karakter material, warna, serta tekstur yang digunakan pada permukaan bangunan.

2. Atap (Roof)

Atap merupakan elemen envelope yang melindungi bangunan dari radiasi matahari, hujan, dan perubahan cuaca. Desain atap juga berperan dalam pengaturan ventilasi, pencahayaan alami, serta pengendalian panas yang masuk ke dalam bangunan (Elnabawi dkk., 2024).

Penggunaan elemen seperti *skylight*, ventilasi atap, maupun sistem atap berlapis dapat meningkatkan kualitas pencahayaan alami serta menciptakan variasi atmosfer ruang di dalam bangunan.

3. Bukaan (Openings)

Bukaan seperti jendela, pintu, dan *skylight* berperan dalam mengatur hubungan visual antara ruang dalam dan ruang luar. Jendela memungkinkan masuknya cahaya alami dan pandangan ke lingkungan sekitar, sedangkan pintu berfungsi sebagai jalur sirkulasi manusia serta transisi antara dua ruang yang berbeda.

Dalam konteks pengalaman arsitektur, bukaan juga berperan dalam membangun keterhubungan visual dengan lingkungan sekitar serta menciptakan variasi kualitas cahaya dalam ruang.

4. Fasad Bangunan (Façade)

Fasad merupakan bagian envelope yang paling terlihat secara visual dan berperan sebagai wajah bangunan. Selain berfungsi sebagai elemen representasi arsitektural, fasad juga berperan dalam mengontrol kondisi lingkungan melalui penggunaan elemen seperti *shading device*, *secondary skin*, atau *double skin façade*.

Elemen-elemen tersebut dapat mengurangi radiasi matahari langsung sekaligus menciptakan permainan bayangan dan cahaya yang memengaruhi atmosfer di dalam bangunan.

5. Material Selubung (*Envelope Materials*)

Material yang digunakan pada envelope memiliki pengaruh besar terhadap performa lingkungan bangunan maupun kualitas pengalaman ruang yang dihasilkan. Material seperti kaca, beton, kayu, logam, maupun material komposit memiliki karakteristik yang berbeda dalam hal transparansi, reflektivitas, konduktivitas panas, serta tekstur permukaan.

Karakteristik material tersebut memengaruhi bagaimana cahaya dipantulkan atau diserap oleh bangunan, bagaimana udara bergerak di sekitar ruang, serta bagaimana ruang tersebut dirasakan oleh pengguna secara visual maupun sensorik.

Komponen Arsitektural *Envelope*

Selain elemen teknis tersebut, beberapa kajian arsitektur menunjukkan bahwa pengalaman ruang yang dibentuk oleh *envelope* juga berkaitan dengan karakteristik spasial tertentu yang memengaruhi bagaimana ruang dipersepsi oleh pengguna. Alejandro Zaera-Polo (2008) mengklasifikasikan *envelope* berdasarkan performa teknis dan komunikasinya. Sejalan dengan pandangan Sareh Saedi (2017), selubung ini bekerja sebagai sistem performatif aktif yang menentukan kualitas lingkungan dalam ruang. Untuk membedah peran selubung dalam membentuk pengalaman ruang (Kabir dkk., 2020), terdapat lima komponen utama yang menentukan kualitas fisik dan performatif tersebut:

1. Boundary (Batas Ruang)

Boundary merujuk pada batas fisik maupun visual yang memisahkan ruang. Dalam pandangan Zaera-Polo, *boundary* menetapkan kedaulatan ruang, sementara Saedi menekankan fungsinya sebagai perlindungan lingkungan (*environmental protection*). Pengolahan *boundary* yang tepat menentukan sejauh mana bangunan mengisolasi gangguan eksternal guna menciptakan rasa aman yang dibutuhkan untuk konsentrasi (Attia, 2018).

2. Transparency (Transparansi)

Transparency berkaitan dengan kemampuan *envelope* untuk memungkinkan hubungan visual antara interior dan eksterior. Zaera-Polo membedakan antara transparansi literal (material) dan fenomenal (organisasi ruang). Dari sisi performa, Saedi (2017) melihat transparansi sebagai pengatur pencahayaan alami (*daylighting*) yang krusial untuk menstimulasi persepsi visual pengguna tanpa menimbulkan kelelahan mata akibat silau. Elemen transparan seperti kaca dapat menciptakan koneksi visual dengan lingkungan sekitar serta meningkatkan kualitas pencahayaan alami dalam ruang (Brzezicki, 2014).

3. Permeability (Permeabilitas)

Permeability mengacu pada kemampuan *envelope* untuk memungkinkan pertukaran udara, cahaya, maupun pandangan antara interior dan eksterior. Sebagai sistem metabolisme bangunan (Saeidi, 2017), permeabilitas yang terukur menjamin kesegaran oksigen dalam ruang yang secara langsung memengaruhi ketajaman berpikir dan kenyamanan termal pengguna saat beraktivitas dalam durasi lama.

4. Layering (Lapisan Ruang)

Layering merujuk pada penggunaan beberapa lapisan ruang atau elemen *envelope* yang menciptakan transisi bertahap antara interior dan eksterior. Lapisan tersebut dapat berupa koridor, teras, fasad ganda, atau ruang transisi lainnya yang membantu mengontrol cahaya, suhu, serta pengalaman ruang secara bertahap. Selain membantu mengontrol suhu dan suara sebagai *buffer* akustik (Saeidi, 2017), strategi *layering* menciptakan kedalaman spasial yang memperkaya pengalaman haptik dan visual, sehingga ruang tidak terasa datar dan membosankan (Kabir dkk., 2020)

5. Threshold (Ambang Ruang)

Threshold merupakan elemen transisi yang menandai perubahan kondisi ruang. Selain sebagai perubahan material

secara fisik, *threshold* berfungsi secara psikologis sebagai area negosiasi yang mempersiapkan mental pengguna untuk berpindah dari keriuhan lingkungan luar menuju kondisi meditatif di dalam ruang baca. Dalam arsitektur, *threshold* dapat berupa pintu, lorong, atau perubahan material yang membantu pengguna menyadari perpindahan ruang secara psikologis maupun secara spasial.

2.3.5. *Atmosphere* dalam *Experience of Architecture*

Atmosphere dalam arsitektur merujuk pada kualitas suasana ruang yang dirasakan oleh pengguna ketika berada di dalam suatu lingkungan binaan. Atmosfer tidak hanya terbentuk dari elemen fisik bangunan, tetapi juga dari interaksi antara ruang, material, cahaya, suara, serta persepsi manusia yang mengalaminya (Böhme & Engels-Schwarzpaul, 2017). Atmosfer menjadi fenomena spasial-emosional dalam arsitektur yang muncul dari hubungan antara ruang dan persepsi manusia (Aleksić dkk., 2024). Oleh karena itu, atmosfer dapat dipahami sebagai kondisi emosional dan sensorik yang muncul dari pengalaman seseorang terhadap ruang arsitektur.

Peter Zumthor menjelaskan bahwa atmosfer merupakan kualitas ruang yang mampu menyentuh perasaan manusia secara langsung melalui berbagai elemen arsitektural seperti, material, pencahayaan, suara, serta proporsi ruang. Menurutnya, atmosfer terbentuk dari kesatuan berbagai elemen yang bekerja secara simultan sehingga menciptakan pengalaman ruang yang khas dan berkesan bagi pengguna (F. De Matteis, 2020; Zumthor, 2006).

Dalam perspektif fenomenologi arsitektur, atmosfer juga berkaitan dengan pengalaman multisensori yang melibatkan seluruh indera manusia (F. De Matteis, 2020). Pallasmaa menyatakan bahwa arsitektur tidak hanya dialami secara visual, tetapi juga melalui pengalaman tubuh secara keseluruhan, termasuk sentuhan, suara, bau, serta persepsi ruang yang dialami oleh pengguna (Pallasmaa, 2014). Dengan demikian, atmosfer ruang terbentuk melalui keterlibatan berbagai stimulus sensorik yang memengaruhi persepsi serta emosi pengguna terhadap suatu ruang.

Dalam konteks *Experience of Architecture*, atmosfer menjadi salah satu aspek penting yang membentuk kualitas pengalaman ruang pengguna (Dirbas, 2021). Atmosfer ruang dapat memengaruhi suasana psikologis pengguna seperti rasa nyaman, tenang, fokus, atau bahkan reflektif. Oleh karena itu, desain arsitektur yang mempertimbangkan kualitas atmosfer ruang dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas tertentu, seperti belajar, membaca, maupun kontemplasi.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa atmosfer ruang arsitektur dipengaruhi oleh berbagai elemen seperti pencahayaan, material, warna, akustik, serta proporsi ruang (misalnya bentuk ruang hingga komposisi spasialnya). Kombinasi elemen-elemen tersebut membentuk kondisi lingkungan yang dapat memengaruhi persepsi serta pengalaman pengguna terhadap ruang.

Elemen Pembentuk Atmosfer

Atmosfer ruang dalam arsitektur terbentuk dari interaksi berbagai elemen lingkungan yang memengaruhi persepsi sensorik pengguna. Beberapa elemen utama yang memengaruhi pembentukan atmosfer antara lain sebagai berikut:

1. Pencahayaan (Lighting)

Pencahayaan merupakan salah satu elemen utama yang membentuk atmosfer ruang. Intensitas cahaya, arah datangnya cahaya, serta distribusi pencahayaan dalam ruang dapat memengaruhi suasana yang dirasakan pengguna. Pencahayaan alami yang masuk melalui bukaan bangunan dapat menciptakan variasi bayangan dan kontras yang memperkaya pengalaman visual ruang (Xylakis dkk., 2021; Zumthor, 2006).

2. Material dan Tekstur (*Materiality* dan *Texture*)

Material memiliki peran penting dalam membentuk karakter atmosfer ruang melalui warna, tekstur, serta kualitas permukaannya. Material tertentu dapat memberikan kesan hangat,

dingin, berat, atau ringan yang memengaruhi persepsi pengguna terhadap ruang (Pallasmaa, 2012).

3. Akustik (*Acoustic Environment*)

Kondisi akustik ruang memengaruhi bagaimana suara dipantulkan atau diserap oleh elemen bangunan. Lingkungan akustik yang tenang dapat menciptakan suasana ruang yang mendukung konsentrasi dan refleksi, sedangkan ruang dengan tingkat kebisingan tinggi dapat mengganggu kenyamanan pengguna.

4. Temperatur dan Kualitas Udara (*Thermal Comfort and Air Quality*)

Kondisi termal ruang serta kualitas udara juga memengaruhi pengalaman atmosfer ruang. Ruang dengan ventilasi yang baik dan temperatur yang nyaman dapat meningkatkan kenyamanan pengguna serta menciptakan suasana ruang yang lebih menyenangkan.

5. Proporsi dan Skala Ruang (*Spatial Proportion*)

Proporsi ruang, tinggi langit-langit, serta skala ruang terhadap tubuh manusia dapat memengaruhi bagaimana ruang dirasakan secara emosional. Ruang dengan proporsi tertentu dapat memberikan kesan luas, intim, monumental, atau reflektif yang memengaruhi pengalaman pengguna terhadap ruang tersebut (Xylakis dkk., 2021).

2.4. Struktur Narasi dalam Pengalaman Arsitektur

Pengalaman manusia terhadap ruang tidak terjadi secara instan, melainkan berkembang melalui perjalanan tubuh pengguna dalam ruang yang berlangsung secara bertahap. Ketika seseorang bergerak melalui suatu bangunan, pengguna akan mengalami ruang secara berurutan melalui perubahan kondisi spasial seperti skala ruang, pencahayaan, atmosfer, maupun hubungan visual dengan lingkungan sekitarnya. Rangkaian pengalaman tersebut membentuk suatu proses yang bersifat temporal, di mana pengalaman ruang berkembang melalui urutan peristiwa spasial yang dialami pengguna.

Dalam kajian arsitektur, pengalaman ruang sering dipahami sebagai proses yang bersifat temporal, di mana pengguna mengalami ruang melalui perjalanan tubuh dalam ruang yang berlangsung secara bertahap. Pengalaman tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas ruang secara individual, tetapi juga oleh hubungan antar ruang yang membentuk suatu rangkaian pengalaman yang utuh (Coburn dkk., 2020; Pallasmaa, 2014).

Pemahaman mengenai pengalaman ruang sebagai proses yang berkembang secara berurutan memiliki kesamaan dengan konsep narasi dalam karya sastra maupun cerita. Dalam sebuah cerita, pengalaman pembaca tidak disampaikan secara sekaligus, tetapi berkembang melalui rangkaian peristiwa yang membentuk alur cerita dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, konsep narasi dapat digunakan sebagai pendekatan konseptual untuk memahami bagaimana pengalaman manusia berkembang melalui rangkaian pengalaman yang saling berkaitan.

2.4.1. Narasi sebagai Struktur Pengalaman

Narasi pada dasarnya merupakan salah satu cara manusia memahami pengalaman melalui rangkaian peristiwa yang tersusun dalam suatu alur tertentu. Dalam berbagai disiplin ilmu, narasi digunakan sebagai pendekatan untuk menjelaskan bagaimana suatu pengalaman berkembang secara bertahap dalam dimensi waktu. Oleh karena itu, sebelum membahas penerapan narasi dalam arsitektur, penting untuk memahami terlebih dahulu konsep narasi sebagai struktur pengalaman manusia secara umum. Pada tahap ini, narasi dipahami sebagai kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana pengalaman disusun melalui hubungan antarperistiwa sehingga membentuk suatu alur pengalaman yang utuh (Bayer & Hettinger, 2019).

Struktur narasi memungkinkan pembaca memahami perjalanan cerita secara bertahap, di mana setiap peristiwa membangun intensitas pengalaman yang semakin kompleks. Penelitian mengenai komunikasi naratif menunjukkan bahwa manusia cenderung memahami informasi secara lebih efektif ketika informasi tersebut disampaikan melalui bentuk cerita yang memiliki alur yang jelas (Green & Appel, 2024)

Pendekatan naratif juga digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk menjelaskan bagaimana manusia memahami pengalaman dalam dimensi waktu. Pengalaman tidak hanya dipahami sebagai kejadian tunggal, tetapi sebagai rangkaian peristiwa yang saling berkaitan dan membentuk makna tertentu bagi individu yang mengalaminya (Bayer & Hettinger, 2019).

Dalam konteks pengalaman manusia terhadap ruang, pendekatan naratif membantu menjelaskan bagaimana pengalaman ruang dapat berkembang melalui rangkaian kondisi ring yang dialami pengguna secara berurutan. Dengan demikian, narasi dapat dipahami sebagai kerangka konseptual untuk menjelaskan bagaimana pengalaman berkembang secara bertahap dalam dimensi waktu.

2.4.2. Narasi dalam Arsitektur

Konsep narasi tidak hanya berkembang dalam bidang sastra, tetapi juga dalam kajian arsitektur yang melihat ruang sebagai medium pembentuk pengalaman manusia. Dalam arsitektur, narasi dipahami sebagai cara bagaimana ruang mampu membentuk perjalanan pengalaman melalui interaksi antara pengguna, ruang, dan aktivitas yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu, pembahasan pada subbab ini berfokus pada bagaimana konsep narasi diterapkan dalam arsitektur serta bagaimana perjalanan pengguna dalam ruang dapat membentuk pengalaman yang memiliki alur seperti sebuah cerita.

Bernard Tschumi (1996) menjelaskan bahwa arsitektur tidak hanya terdiri dari bentuk fisik bangunan, tetapi juga dari hubungan antara ruang, peristiwa (event) dan pergerakan (movement). Interaksi antara ketiga elemen tersebut membentuk pengalaman arsitektur yang berkembang secara berurutan ketika pengguna bergerak dalam ruang.

Pendekatan serupa juga dikemukakan oleh Nigel Coates (2012), yang memperkenalkan konsep *narrative architecture*, yaitu pendekatan arsitektur yang melihat ruang sebagai medium yang mampu membangun cerita melalui perjalanan pengguna dalam bangunan. Dalam pendekatan ini, pengalaman ruang dibangun melalui hubungan antar ruang yang menciptakan dinamika pengalaman bagi pengguna.

Daniel Libeskind juga menggunakan pendekatan naratif dalam berbagai proyek arsitekturnya. Libeskind memandang arsitektur sebagai medium yang mampu menyampaikan makna dan emosi melalui perjalanan ruang yang dialami pengguna. Pengalaman tersebut dibangun melalui perubahan kondisi ruang yang memungkinkan pengguna merasakan dinamika pengalaman secara bertahap (Libeskind, 2004).

Berbagai penelitian kontemporer juga menunjukkan bahwa pengalaman arsitektur dipengaruhi oleh bagaimana pengguna bergerak dan merasakan ruang secara berurutan dalam dimensi waktu. Perjalanan spasial pengguna memungkinkan terciptanya pengalaman ruang yang lebih bermakna karena pengguna mengalami perubahan kondisi ruang secara langsung selama bergerak dalam bangunan (Coburn dkk., 2020; Xylakis dkk., 2021). Dalam arsitektur, konsep narasi tidak hanya bersifat konseptual, tetapi diwujudkan secara konkret melalui susunan ruang dan pergerakan pengguna dalam bangunan.

2.4.3. *Spatial Sequence* dalam Pengalaman Arsitektur

Jika narasi dalam arsitektur menjelaskan bagaimana ruang dapat membentuk alur pengalaman, maka konsep tersebut secara spasial diwujudkan melalui pengaturan urutan ruang atau *spatial sequence*. *Spatial sequence* menjelaskan bagaimana ruang-ruang dalam suatu bangunan disusun secara berurutan sehingga membentuk perjalanan pengalaman bagi pengguna. Dengan kata lain, narasi dalam arsitektur tidak hanya dipahami sebagai konsep abstrak, tetapi diwujudkan melalui pengaturan hubungan antar ruang, transisi ruang, serta pergerakan pengguna dalam bangunan. Oleh karena itu, subbab ini membahas bagaimana teori *spatial sequence* dalam arsitektur menjelaskan mekanisme pembentukan narasi ruang melalui perjalanan spasial pengguna.

Konsep narasi dalam arsitektur berkaitan erat dengan gagasan *spatial sequence*, yaitu urutan pengalaman ruang yang dialami pengguna ketika bergerak dalam suatu lingkungan binaan. *Spatial sequence* menjelaskan

bagaimana ruang-ruang dalam bangunan disusun secara berurutan sehingga membentuk perjalanan pengalaman bagi pengguna.

Gordon Cullen (1961) memperkenalkan konsep serial vision, yaitu pengalaman visual yang terbentuk melalui rangkaian pandangan ketika seseorang bergerak dalam suatu lingkungan. Dalam konsep ini, pengalaman ruang tidak dipahami sebagai kondisi statis, tetapi sebagai rangkaian pengalaman visual yang terus berubah seiring dengan pergerakan pengguna.

Kevin Lynch (1960) juga menjelaskan bahwa pengalaman ruang kota terbentuk melalui elemen-elemen seperti path, node, district, edge, dan landmark, yang membentuk struktur pengalaman spasial bagi pengguna kota. Pergerakan pengguna melalui elemen-elemen tersebut menciptakan perjalanan spasial yang memungkinkan pengguna memahami dan mengingat ruang yang dialaminya.

Dalam konteks arsitektur bangunan, spatial sequence memungkinkan perancang untuk mengatur bagaimana pengalaman pengguna berkembang dari satu ruang ke ruang lainnya. Melalui pengaturan transisi ruang, perubahan skala ruang, serta perubahan atmosfer ruang, arsitek dapat menciptakan dinamika pengalaman yang membentuk perjalanan ruang yang bermakna bagi pengguna.

Berbagai teori arsitektur menunjukkan bahwa pengalaman ruang terbentuk melalui hubungan antara pergerakan pengguna, struktur ruang, serta perubahan kondisi spasial yang dialami selama perjalanan ruang. Konsep spatial sequence dipahami sebagai mekanisme spasial yang mewujudkan struktur narasi pengalaman melalui elemen-elemennya. Tabel berikut merangkum beberapa elemen spasial yang berperan dalam membentuk narasi pengalaman ruang berdasarkan berbagai teori arsitektur (Tabel 2.5).

Teori	Elemen Spasial	Deskripsi Elemen	Peran dalam Narasi Ruang	Potensi Elemen Arsitektural
Kevin Lynch (1960)	Path	Jalur pergerakan yang dilalui pengguna ketika bergerak dalam suatu ruang atau lingkungan	Membentuk alur perjalanan pengalaman pengguna dan mengarahkan pergerakan dari satu ruang ke ruang lainnya	koridor, jalur sirkulasi, ramp, tangga
	Node	Titik pertemuan atau persimpangan yang menjadi pusat aktivitas atau orientasi dalam ruang	Menjadi titik penting dalam perjalanan ruang di mana pengguna berhenti, berinteraksi, atau menentukan arah berikutnya	lobby, ruang pertemuan, area baca utama
	Edge	Batas atau elemen pembatas yang memisahkan satu ruang dengan ruang lainnya	Membantu pengguna memahami batas ruang serta memberikan transisi antara area yang berbeda	dinding, fasad, perubahan material, perubahan level
	District	Area dengan karakter ruang yang memiliki identitas tertentu	Membentuk zona pengalaman ruang yang berbeda dalam perjalanan pengguna	zona koleksi, zona membaca, zona diskusi
	Landmark	Elemen visual yang mudah dikenali dan menjadi penanda orientasi ruang	Membantu pengguna mengingat dan mengenali lokasi dalam perjalanan ruang	atrium, tangga monumental, instalasi ruang
Gordon Cullen (1961)	Serial Vision	Pengalaman visual yang berkembang melalui rangkaian pandangan saat pengguna bergerak	Membentuk dinamika pengalaman ruang melalui perubahan perspektif visual secara bertahap	framing view, perubahan bukaan, vista ruang
	Enclosure	Kondisi ruang yang terasa tertutup atau terbingkai	Membentuk suasana ruang yang lebih intim atau fokus dalam perjalanan pengalaman	ruang baca tenang, ruang refleksi
	Reveal	Momen ketika ruang baru terbuka setelah melalui jalur tertentu	Menciptakan kejutan atau penemuan ruang dalam perjalanan pengalaman pengguna	bukaan bertahap, ruang yang terbuka setelah koridor
Bernard Tschumi (1996)	Movement	Pergerakan tubuh pengguna dalam ruang	Menghubungkan ruang dengan aktivitas sehingga membentuk pengalaman ruang yang dinamis	jalur sirkulasi, tangga, ramp
Nigel Coates (2012)	Event	Aktivitas yang terjadi dalam ruang	Memberikan makna dan fungsi pada ruang yang membentuk pengalaman pengguna	aktivitas membaca, diskusi, eksplorasi buku
	Spatial Narrative	Susunan ruang yang membentuk cerita melalui pengalaman pengguna	Menghubungkan berbagai ruang menjadi rangkaian pengalaman yang memiliki alur	perjalanan ruang dari entrance menuju ruang utama
	Transition	Perubahan kondisi ruang dari satu ruang ke ruang lainnya	Membantu membangun ritme pengalaman ruang dalam perjalanan pengguna	ruang transisi, perubahan pencahayaan, perubahan skala ruang

Tabel 2. 6 Elemen Spatial Sequence dalam Pembentukan Narasi Ruang

(Sumber: Disintesis dari Kevin Lynch (1960), Cullen (1961), Tshumi (1996), dan Coates (2012))

Oleh karena itu, dilakukan proses sintesis dengan mengelompokkan elemen-elemen yang memiliki kesamaan karakteristik dan peran dalam membentuk narasi ruang. Penggabungan ini bertujuan untuk menyederhanakan kerangka analisis tanpa menghilangkan esensi teoritis yang mendasarinya, sehingga menghasilkan elemen yang lebih operasional dan mudah diterapkan dalam studi kasus.

Elemen Spasial (Sintesis)	Tokoh/Teori Asal	Deskripsi Elemen	Peran dalam Narasi Ruang	Potensi Elemen Arsitektural
Path Movement	Kevin Lynch (Path), Bernard Tschumi (Movement)	Jalur pergerakan pengguna dalam ruang, baik secara fisik maupun pengalaman	Membentuk alur perjalanan dan mengarahkan urutan pengalaman ruang	koridor, jalur sirkulasi, ramp, tangga
Node Event	Kevin Lynch (Node), Nigel Coates (Event)	Titik pertemuan atau pusat aktivitas dalam ruang	Menjadi titik fokus aktivitas dan momen penting dalam perjalanan ruang	lobby, ruang baca utama, area diskusi
Landmark	Kevin Lynch	Elemen visual yang menonjol dan mudah dikenali sebagai penanda orientasi	Membantu navigasi dan memperkuat ingatan pengguna terhadap ruang	atrium, tangga monumental, instalasi ruang
Edge Enclosure	Kevin Lynch (Edge), Gordon Cullen (Enclosure)	Batas fisik atau visual yang membentuk dan membingkai ruang	Memberikan definisi ruang serta menciptakan suasana (terbuka/tertutup)	dinding, fasad, partisi, perubahan material
District	Kevin Lynch	Zona ruang dengan karakter atau identitas tertentu	Membentuk pembagian pengalaman ruang berdasarkan fungsi atau suasana	zona koleksi, zona baca, zona diskusi
Serial Vision	Gordon Cullen (Serial Vision, Reveal), Nigel Coates (Spatial Narrative, Transition)	Rangkaian pengalaman visual yang terbentuk seiring pergerakan pengguna dalam ruang	Membangun cerita ruang melalui urutan pandangan, kejutan, dan transisi	framing view, vista, bukaan bertahap, perubahan pencahayaan

Tabel 2. 7 Tabulasi Elemen Spatial Sequence dalam Pembentukan Narasi Ruang

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi)

2.4.4. Struktur Narasi sebagai Kerangka Konseptual

Setelah memahami bagaimana narasi dapat terbentuk melalui urutan pengalaman ruang, langkah berikutnya adalah memahami bagaimana urutan pengalaman tersebut dapat disusun secara sistematis. Dalam penelitian ini, penyusunan struktur pengalaman ruang dipahami melalui pendekatan struktur narasi yang umum digunakan dalam penulisan cerita. Model struktur cerita memberikan gambaran bagaimana suatu pengalaman berkembang dari tahap awal hingga mencapai puncak pengalaman tertentu. Oleh karena itu, subbab ini memperkenalkan model struktur narasi *Save the Cat* sebagai kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami bagaimana pengalaman ruang dapat disusun melalui rangkaian sekuens ruang secara sistematis.

Dalam konteks perpustakaan, pengalaman membaca juga memiliki karakter yang serupa dengan proses naratif. Aktivitas membaca biasanya tidak dimulai secara langsung pada kondisi fokus yang mendalam, tetapi melalui beberapa tahap pengalaman seperti orientasi ruang, eksplorasi koleksi, pencarian referensi, hingga akhirnya mencapai kondisi membaca yang lebih reflektif.

Untuk memahami bagaimana struktur pengalaman tersebut dapat disusun secara sistematis, penelitian ini merujuk pada model struktur cerita yang dikemukakan oleh Jessica Brody (2018) melalui konsep *Save the Cat*. Model ini menjelaskan bahwa sebuah cerita umumnya dibangun melalui struktur tertentu yang mengatur perkembangan alur cerita secara bertahap dari awal hingga akhir.

Menurut Jessica Brody (2018), struktur cerita dalam *Save the Cat* terdiri dari lima belas titik plot (story beats) yang terbagi ke dalam tiga bagian utama, yaitu bagian pembukaan cerita, perkembangan cerita, dan penyelesaian cerita.

Pembagian Utama	Story Beats		Karakter Narasi
Bagian 1 (Bagian Pembuka Cerita)	1	Gambaran Pembuka (<i>Opening Image</i>)	Gambaran awal cerita yang memberikan kesan pertama
	2	Pernyataan Tema (<i>Theme stated</i>)	Pengenalan tema utama cerita
	3	Persiapan (<i>Setup</i>)	Pengenalan dunia cerita

	4	Katalis (<i>Catalyst</i>)	Peristiwa yang memicu perubahan cerita
	5	Debat (<i>Debate</i>)	Fase pertimbangan sebelum perubahan
Bagian 2 (Perkembangan Cerita)	6	Menerobos ke babak 2 (<i>Break into 2</i>)	Perpindahan menuju fase cerita baru
	7	Cerita B (<i>B story</i>)	Alur cerita tambahan
	8	Keseruan (<i>Fun and Games</i>)	Eksplorasi dunia cerita
	9	Titik tengah (<i>Midpoint</i>)	Titik perubahan penting dalam cerita
	10	Musuh Mendekat (<i>Bad Guy Close In</i>)	Konflik Meningkat
	11	Semua Musnah (<i>All is Lost</i>)	Titik terendah Cerita
	12	Kegelapan Jiwa (<i>Dark Night of the Soul</i>)	Refleksi karakter
Bagian 3 (Penyelesaian Cerita)	13	Menerobos ke babak 3 (<i>Break into 3</i>)	Munculnya solusi
	14	Klimaks (<i>Finale</i>)	Penyelesaian konflik
	15	Gambaran Penutup (<i>Finale Image</i>)	Gambaran penutup cerita

Tabel 2. 8 Struktur Narasi *Save the Cat!*

(Sumber: (Brody, 2018))

Struktur narasi yang digunakan mengacu pada 15 beats (Brody, 2018) yang menggambarkan alur perkembangan cerita secara komprehensif, mulai dari pembukaan hingga resolusi. Namun, dalam konteks analisis arsitektur, penggunaan 15 beats dinilai terlalu rinci dan kurang operasional untuk membaca pengalaman ruang. Oleh karena itu, dilakukan proses penyederhanaan dengan cara pengelompokan menjadi 5 struktur utama yang lebih representatif terhadap urutan pengalaman spasial. Tahapan pengalaman tersebut kemudian disederhanakan menjadi lima fase utama, yaitu *Arrival*, *Orientation*, *Exploration*, *Concentration*, dan *Release*, yang merepresentasikan perjalanan pengguna dari kondisi awal menuju kondisi fokus dan reflektif.

Struktur Narasi	Cakupan Beat	Peran dalam Pengalaman	Deskripsi Pengalaman	Potensi Elemen Pembentuk Ruang
Arrival	Gambaran Pembuka - Pernyataan Tema	Kesan awal dan keterbacaan fungsi	Tahap awal ketika pengguna pertama kali berinteraksi dengan ruang. Pengalaman didominasi oleh kesan awal yang terbentuk melalui persepsi visual, suasana, dan karakter ruang. Pengguna mulai menangkap identitas serta keterbacaan fungsi ruang.	Elemen dengan keterbacaan visual tinggi, seperti penanda ruang (<i>landmark</i>), bukaan visual, serta ruang transisi awal yang mendukung orientasi pengguna
Orientation	Persiapan - Debat	Adaptasi dan orientasi pengguna	Tahap ketika pengguna mulai mengenali dan memahami struktur ruang. Pengguna membaca arah, fungsi, serta hubungan antar ruang melalui elemen transisi, sehingga terbentuk pemahaman awal terhadap organisasi ruang.	Elemen yang mendukung keterbacaan arah dan navigasi, seperti jalur sirkulasi yang jelas (<i>path</i>), node sebagai titik orientasi, serta pembeda zona melalui elemen ruang
Exploration	Menerobos ke Babak 2 - Keseruan	Eksplorasi ruang dan aktivitas	Tahap ketika pengguna mulai aktif menjelajahi ruang dan berinteraksi dengan berbagai aktivitas yang tersedia. Pengalaman ruang menjadi lebih dinamis dengan meningkatnya keterlibatan pengguna terhadap lingkungan.	Elemen ruang yang mendorong interaksi dan keberagaman aktivitas, seperti node aktivitas, ruang terbuka, serta konektivitas visual antar ruang
Concentration	Titik Tengah - Kegelapan Jiwa	Intensitas pengalaman utama	Tahap puncak pengalaman di mana pengguna berada dalam kondisi fokus dan minim distraksi. Ruang pada tahap ini mendukung aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi, seperti membaca atau belajar secara mendalam.	Elemen ruang yang mendukung ketenangan dan fokus, seperti enclosure yang lebih tertutup, kontrol pencahayaan, serta pengolahan akustik dan skala ruang
Release	Menerobos ke Babak 3 – Gambaran Penutup	Penutup dan refleksi ruang	Tahap akhir ketika pengguna meninggalkan ruang dengan membawa kesan dan refleksi terhadap pengalaman yang telah dilalui. Tahap ini menandai transisi dari kondisi fokus kembali ke kondisi luar.	Elemen ruang yang mendukung transisi keluar dan pelepasan pengalaman, seperti jalur keluar yang jelas, ruang jeda, serta keterhubungan visual dengan ruang luar

Tabel 2. 9 Pengelompokan 5 Struktur Narasi yang Utama

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2024)

Dalam penelitian ini, struktur narasi tersebut tidak diposisikan sebagai teori arsitektur, melainkan sebagai kerangka konseptual. Kerangka inilah yang membantu dalam proses mengidentifikasi atau memahami pengalaman ruang yang terstruktur secara bertahap.

2.5.Studi Preseden

Untuk memahami bagaimana konsep pengalaman ruang dan narasi aritektur diterapkan dalam konteks nyata, dilakukan analisis terhadap beberapa studi preseden. Preseden yang dipilih merupakan bangunan perpustakaan. Analisis preseden dilakukan dengan menggunakan kerangkastruktur narasi sebagai alat baca untuk membantu dalam mengidentifikasi elemen arsitektural yang berkontribusi dalam membentuk tahapan pengalaman pengguna. Analisis ini bertujuan untuk menjabarkan atau mengetahui strategi perancangan nyata yang berkaitan dengan pembentukan pengalaman ruang, urutan spasial, serta kualitas atmosfer dalam bangunan. Hasil dari studi preseden ini selanjutnya digunakan sebagai referensi dalam penyusunan kriteria perancangan

2.5.1.Perpustakaan Jakarta (TIM)



Gambar 2. 6 Perspektif Eksterior Gedung Panjang

(Sumber: (Media, 2022))

Identitas Proyek

- Nama : Perpustakaan Jakarta Cikini (TIM)
- Lokasi : Jakarta, Indonesia
- Tahun : 2022

- Arsitek : Andra Martin
- Fungsi : Perpustakaan publik dan ruang literasi
- Karakter : Inklusif, fleksibel, dan berbasis komunitas

Perpustakaan Jakarta Cikini berada di lantai 3 sampai dengan lantai 6 di gedung Ali Sadikin. Perpustakaan ini awalnya adalah Pusat Dokumentasi Sastra HB Jassin yang sudah berdiri sejak 30 Mei 1977 di kawasan TIM dan diresmikan oleh Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin. Kemudian, direvitalisasi menjadi Perpustakaan Jakarta Cikini yang diresmikan oleh Anies Baswedan pada 7 Juni 2022 (B Ari Koeswanto ASM, 2022).

Gedung ini juga memiliki nama lain, yaitu Gedung Panjang. Gedung ini dirancang oleh arsitek Andra Martin dan memiliki desain yang unik, terinspirasi oleh bentuk kapal phinisi dan sawah terasering yang umum di Indonesia. Bagian eksterior pada lantai 8 hingga lantai 14 terlihat dengan konsep terasering pada bangunan ini. Selain itu, fasad gedung Ali Sadikin terinspirasi dari tangga nada lagu Rayan Pulau Kepala ciptaan Ismail Marzuki dengan secondary skin yang mengadopsi motif tumpal Betawi (Zahraa, 2025).

Gedung ini terdiri dari 14 lantai dengan 2 lantai basement dengan berbagai fungsi:

- Pada lantai 1: area makanan dan minuman dan Galeri Emiria Soenassa
- Pada lantai 2: toko dan fasilitas penunjang lainnya dan Galeri S. Sudjono
- Lantai 3 : Lobi perpustakaan, ruang kerja bersama I, ruang kerja bersama II – Ruang Arifin C. Noer, dan ruang bersama III – Ruang Umar Kayam.
- Lantai 4 – 7: Perpustakaan Jakarta dan Pusat Dokumentasi Sastra HB Jassin.
- Lantai 8: Ruang Rapat Wisma Seni 1 – Ruang Toeti Heraty, Ruang Rapat Wisma Seni 2 – Ruang Farida Oetoyo, dan Ruang Rapat Wisma Seni 3 – Ruang Nh. Dini

- Lantai 8 – 12: Wisma Seni
- Lantai 13 – 14: Kantor Pengelola

Program Ruang

Berdasarkan papan informasi yang ada di Perpustakaan Jakarta, berikut adalah pembagian lantai dan program ruang:

1. Lantai 3 meliputi area informasi dan loker, lounge dari Perpustakaan Jakarta.
2. Lantai 4 meliputi area informasi dan loker, ruang baca keluarga, ruang baca anak, ruang baca tangga, bilik bermain, bilik bercerita, ruang laktasi, dan layanan sirkulasi.
3. Lantai 5 meliputi ruang baca umum, ruang baca privat, ruang inklusif, bilik diskusi, bilik siniar, ruang baca tangga, dan layanan sirkulasi.
4. Lantai 6 meliputi ruang baca referensi, ruang baca deposit, ruang layanan multimedia, dan ruang multifungsi.



Gambar 2. 7 Informasi Tiap Lantai di Perpustakaan Jakarta

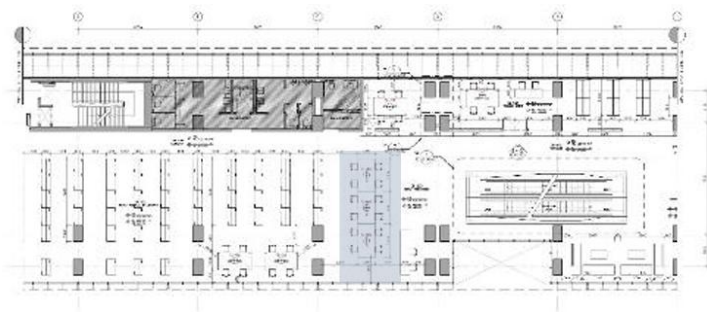
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Konsep Desain



Gambar 2. 8 Site Plan Taman Ismail Marzuki

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 2. 9 Denah Perpustakaan Jakarta

(Sumber: Pengelola Perpustakaan Jakarta, 2023)

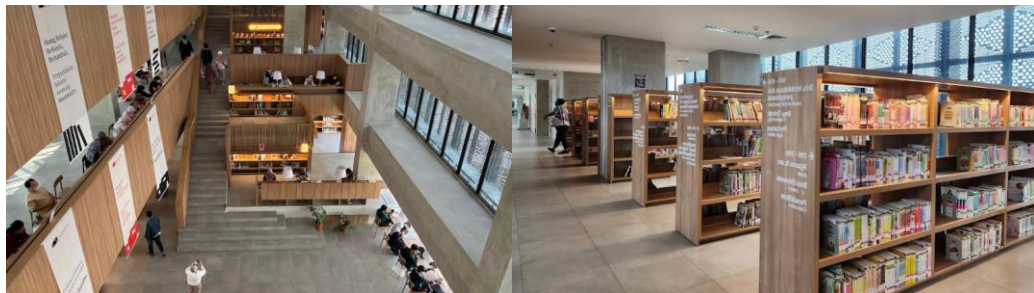
Secara fisik, bangunan Perpustakaan Jakarta di Taman Ismail Marzuki ini didesain berbentuk panjang. Berdasarkan site plan pada gambar di atas, perpustakaan berada di utara kawasan dan memiliki axis ke jalan utama, yaitu Jl. Cikini Raya. Secara denah, Perpustakaan Jakarta juga menunjukkan bentuk bangunan yang persegi, memungkinkan sirkulasi yang linier.



Gambar 2. 10 Eksterior Gedung Panjang

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Seperti namanya, gedung ini memiliki patung Ali Sadikin di bagian depan di dekat kolam. Area plaza ini pun menjadi unik dengan tangga monumentalnya, ada area komersial, bahkan ada photobooth juga.



Gambar 2. 11 Interior Perpustakaan Jakarta

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Perpustakaan Jakarta dirancang sebagai ruang literasi publik yang menekankan keterbukaan dan fleksibilitas. Berbeda dengan perpustakaan yang cenderung formal dan terstruktur, ruang pada perpustakaan ini dirancang lebih fleksibel sehingga memungkinkan berbagai aktivitas berlangsung secara bersamaan, seperti membaca, berdiskusi, dan kegiatan komunitas.

Pendekatan ini menunjukkan pergeseran paradigma perpustakaan dari ruang penyimpanan koleksi menjadi ruang pengalaman publik yang inklusif. Hal ini sejalan dengan konsep perpustakaan modern sebagai *third*

place, yaitu ruang sosial yang mendukung interaksi dan aktivitas masyarakat (Montgomery, 2014; Svanhild Aabø, Ragnar Audunson, Andreas Vårheim, 2010).



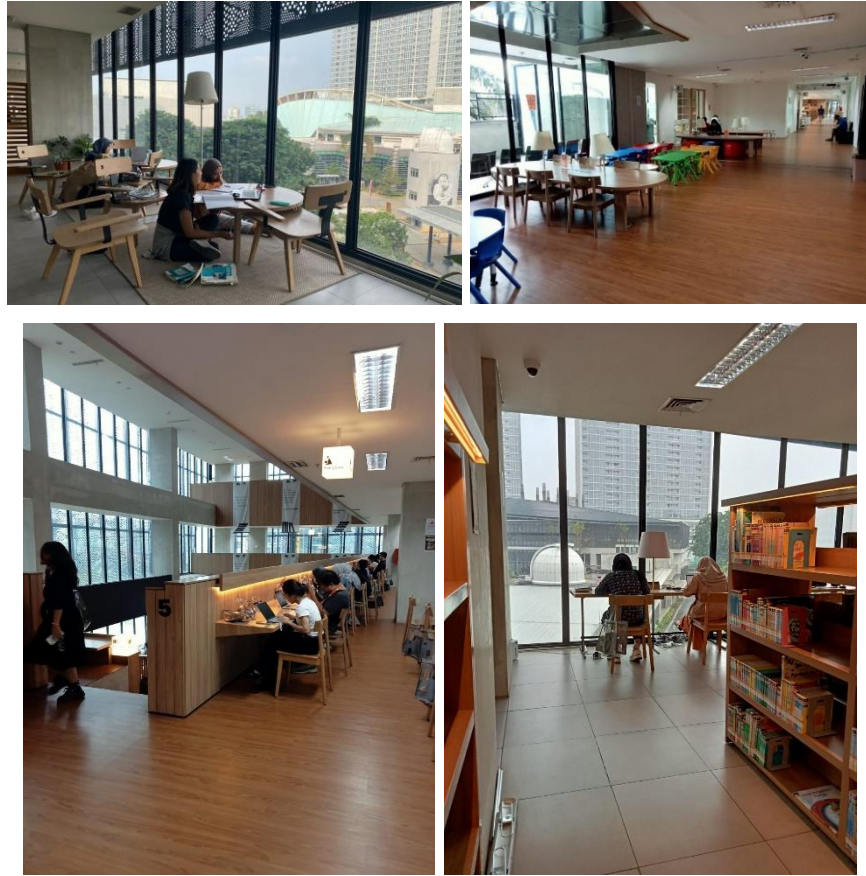
Gambar 2. 12 Area Lobi Perpustakaan

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025 dan (Tumimomor, 2024))



Gambar 2. 13 Area Eskalator Menuju Ruang Baca Utama

(Sumber: (Milagsita, 2022))



Gambar 2. 14 Beberapa Area Ruang Baca dan Area Baca Khusus Anak-Anak
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Analisis Preseden terhadap Konsep

Narasi	Elemen Ruang yang Berperan (TIM)	Spatial Sequence	Karakter Pengalaman Ruang (Berbasis Dialog)	Atmosfer	Envelope
Tahap Arrival	Plaza, area entrance, tangga monumental, area lobi (informasi, loket, area sebelum masuk ke lobi)	(D) Landmark (Patung Ali Sadikin, tangga monumental), Node/Event (plaza sebagai ruang transisi, lobi sebagai orientasi), Path/Movement (akses masuk melalui tangga utama ke area komersial, dan eskalator ke area lobi); (S) Edge/Enclosure (batas plaza–bangunan melalui fasad transparan), District (zona publik awal: plaza–entrance–lobby), Serial Vision (pendekatan visual dari luar ke dalam)	(D) Semiotik (keterbacaan & identitas); (S) Fenomenologis (keterbukaan & cahaya); (T) Endopsikis (rasa nyaman awal). Pengalaman: Dari plaza, pengguna langsung mengenali fungsi bangunan melalui keterbukaan fasad dan keberadaan penanda visual. Pergerakan naik melalui tangga monumental mengarahkan ke area perpustakaan dengan signage yang jelas sebelum naik ke eskalator. Masuk secara jelas menuju lobi, sehingga orientasi awal terbentuk tanpa kebingungan. Elemen pembentuk: fasad transparan, plaza terbuka, tangga monumental, landmark visual, visibilitas tinggi	Pencahayaan alami (lighting) yang melimpah melalui fasad transparan menciptakan ruang yang terang dengan kontras bayangan ringan. Material kaca dan finishing terang memberikan kesan ringan dan terbuka, sementara skala ruang yang besar (spatial proportion) menghadirkan kesan publik dan monumental. Kondisi akustik relatif terbuka dengan suara aktivitas yang masih terdengar, mendukung suasana sosial awal.	Transparency tinggi melalui fasad kaca yang memungkinkan koneksi visual luar–dalam; Boundary bersifat semi-permeabel antara plaza dan interior; Layering terbentuk melalui transisi plaza–entrance–lobby; Threshold hadir pada tangga monumental sebagai penanda masuk; Permeability visual tinggi meskipun fisik tetap terkontrol.
Tahap Orientation	Eskalator, koridor transisi, area informasi, node distribusi ruang	(D) Path/Movement (eskalator sebagai sirkulasi vertikal utama), Edge/Enclosure (koridor dengan dinding & framing arah),	(D) Fenomenologis (pergerakan & transisi); (S) Endopsikis (adaptasi & orientasi); (T) Semiotik (keterbacaan jalur).	Pencahayaan lebih terarah (lighting) dengan distribusi cahaya yang membimbing pergerakan.	Boundary lebih jelas melalui dinding koridor; Layering terbentuk dari urutan ruang vertikal (lobby–eskalator–

		Serial Vision/Transition (perubahan level dari lobi ke ruang utama); (S) Node/Event (area distribusi di atas eskalator), District (zona transisi menuju ruang baca), Landmark (signage & elemen orientasi interior)	Pengalaman: Dari lobi, pengguna diarahkan naik melalui eskalator yang membentuk transisi vertikal menuju ruang utama. Sepanjang perjalanan, framing koridor dan perubahan level membangun pengalaman sekuensial, sehingga pengguna secara bertahap memahami struktur ruang dan menyesuaikan diri dengan lingkungan yang lebih terarah. Elemen pembentuk: eskalator, koridor linear, framing ruang, perubahan level, bukaan terarah, layering ruang	Material dinding dan lantai yang lebih solid memberikan kesan lebih fokus. Proporsi ruang mulai mengecil dibanding area awal, menciptakan rasa terarah. Akustik lebih teredam dibanding ruang publik awal, mendukung konsentrasi orientasi.	koridor); Threshold terjadi saat perpindahan level; Transparency mulai berkurang; Permeability lebih terkontrol baik secara visual maupun fisik.
Tahap Exploration	Ruang baca utama, area koleksi buku, area duduk fleksibel, ruang diskusi, area komunal	(D) District (zona baca umum, zona diskusi, zona koleksi), Serial Vision (pandangan antar rak buku & area duduk), Node/Event (area duduk & interaksi); Landmark (elemen interior seperti area baca tangga) (S) Path/Movement (jalur bebas antar zona), Edge/Enclosure (batas fleksibel melalui furnitur),	(D) Fenomenologis (eksplorasi & pergerakan bebas); (S) Endopsikis (preferensi personal); (T) Semiotik (keterbacaan fungsi). Pengalaman: Memasuki ruang utama, pengguna bebas bergerak antarzona melalui jalur yang tidak kaku. Pergerakan di antara rak buku dan area duduk menciptakan rangkaian pandangan yang berubah-ubah, sehingga ruang terasa dinamis. Pengguna kemudian memilih tempat yang sesuai, membentuk pengalaman yang personal dan adaptif.	Pencahayaan alami dan buatan berpadu (lighting), menciptakan suasana dinamis. Material dan warna furnitur yang beragam (material & tekstur) tetapi masih satu turunan warna yang sama memperkaya pengalaman visual. Skala ruang bervariasi, dari area terbuka hingga semi-intim. Akustik lebih aktif dengan adanya interaksi pengguna, namun masih dalam batas nyaman.	Permeability tinggi melalui open plan dan minim sekat; Boundary fleksibel menggunakan furnitur; Transparency visual antar ruang tinggi; Layering horizontal antar zona; Threshold bersifat halus melalui perubahan zona tanpa batas tegas.

			Elemen pembentuk: open plan, rak buku sebagai pembentuk jalur, variasi furnitur, konektivitas visual, minim sekat		
Tahap Concentration	Area baca tenang, zona fokus, ruang baca dekat jendela/view	(D) Edge/Enclosure (ruang baca tenang dengan privasi tinggi), Serial Vision (framing view ke luar); (S) Node/Event (area baca fokus), Path/Movement (akses terbatas), District (zona fokus), Landmark (view keluar sebagai orientasi visual)	(D) Endopsikis (refleksi & fokus); (S) Fenomenologis (kualitas inderawi ruang); (T) Semiotik (penanda ruang fokus). Pengalaman: Setelah eksplorasi yang dinamis, pengguna memasuki ruang dengan enclosure lebih tinggi yang menciptakan suasana hening. Transisi ini membuat pengguna beralih ke kondisi fokus dan reflektif. Kehadiran view ke luar melalui framing memberikan jeda visual yang memperdalam pengalaman kontemplatif. Elemen pembentuk: enclosure ruang, pembatas visual, pencahayaan alami difus, framing view, minim distraksi, jarak antar elemen lebih intim	Pencahayaan alami lebih lembut dan difus (lighting), mengurangi kontras dan distraksi. Material yang lebih hangat dan tekstur yang halus (material & texture) mendukung kenyamanan. Akustik lebih tenang dengan minimnya kebisingan. Proporsi ruang lebih intim, menciptakan suasana reflektif dan fokus.	Boundary kuat melalui enclosure ruang; Transparency terkontrol dengan bukaan terarah; Layering melalui pemisahan zona tenang dari area aktif; Threshold jelas saat memasuki ruang fokus; Permeability rendah untuk menjaga privasi dan konsentrasi.
Tahap Release	Koridor keluar, eskalator turun, loker, lobi keluar	(D) Path/Movement (jalur keluar menuju eskalator & lobi), Node/Event (lobi sebagai titik akhir), Serial Vision/Reveal (transisi visual menuju ruang luar);	(D) Endopsikis (refleksi pengalaman); (S) Fenomenologis (transisi keluar); (T) Semiotik (keterbacaan arah). Pengalaman: Saat meninggalkan ruang utama, pengguna mengikuti jalur yang lebih terarah menuju	Pencahayaan kembali meningkat (lighting) menuju ruang keluar, menciptakan suasana lebih ringan. Material dan warna kembali netral. Proporsi ruang kembali terbuka. Akustik menjadi lebih hidup	Transparency meningkat menuju exit; Permeability visual kembali terbuka; Layering menunjukkan transisi interior–eksterior; Threshold terjadi pada area

		(S) Edge/Enclosure (batas menuju exit), District (zona publik akhir), Landmark (elemen orientasi keluar, sama dengan tahap pernyataan tema)	keluar. Ruang secara bertahap menjadi lebih terbuka dan terang, menciptakan pengalaman pelepasan dari kondisi fokus. Dalam perjalanan ini, pengguna merefleksikan pengalaman sebelumnya sebelum kembali ke ruang publik. Elemen pembentuk: jalur keluar yang jelas, koneksi visual ke luar, peningkatan pencahayaan, ruang transisi, keterbukaan bertahap	mendekati area publik, menandakan transisi keluar dari ruang fokus.	keluar; Boundary menjadi lebih terbuka dan tidak kaku.
--	--	---	--	--	--

Ket: (D): Dominan, (S): Sekunder, (T): Tersier

Tabel 2. 10 Analisis Konsep dengan Preseden Perpustakaan Jakarta

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

2.5.2. Perpustakaan Grhatama Pustaka



Gambar 2. 15 Perspektif Eksterior Gedung Panjang

(Sumber: (Infojogja, 2017))

Identitas Proyek

- Nama : Grhatama Pustaka
- Lokasi : Kabupaten Bantul, DIY, Indonesia
- Tahun : 2015
- Fungsi : Perpustakaan publik dan ruang rekreasi edukatif
- Karakter : Edukatif, rekreatif, dan pengalaman berlapis.
- Pengebang/Perencana : Pemerintah Daerah DIY melalui Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah (DPAD DIY)

Grhatama Pustaka merupakan perpustakaan umum milik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta yang diresmikan pada tahun 2015. Perpustakaan ini dirancang sebagai fasilitas literasi publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai ruang edukasi dan rekreasi bagi masyarakat. Nama Grhatama Pustaka diberikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono X yang memiliki arti sebagai tempat suwaka, karena di dalamnya terdapat berbagai koleksi buku yang masih baru hingga buku langka yang sudah tidak dicetak.

Bangunan ini dibangun di atas lahan seluas 2,4 ha. Secara spasial, bangunan ini memiliki susunan ruang yang berlapis dengan alur pergerakan yang tidak sepenuhnya linier. Setelah memasuki area lobi utama, pengguna diarahkan untuk mengeksplorasi ruang-ruang di dalam

bangunan yang kemudian mengarah pada area terbuka di bagian belakang. Area ini berupa taman atau plaza luar yang relatif tersembunyi, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang bersifat *reveal* atau penemuan bertahap. Karakter ini menunjukkan bahwa pengalaman arsitektur tidak selalu disajikan secara langsung, tetapi dapat dibangun melalui urutan ruang yang berkembang secara progresif.

Program Ruang

Perpustakaan ini terdiri dari 3 lantai yang masing-masing lantai memiliki fungsi dan layanannya masing-masing:

1. Lantai 1 meliputi area layanan kanak-kanak, ruang bermain anak, ruang musik anak, ruang dongeng anak, paludarium, dan layanan pemutaran film bioskop/cinema 6D.
2. Lantai 2 meliputi area lobi, area pojok baca, layanan keanggotaan perpustakaan, layanan bebas pustaka, layanan informasi dan customer service, ruang pameran, layanan koleksi Braille, layanan koleksi umum, layanan referensi umum, auditorium, dan kafetaria.
3. Lantai 3 meliputi layanan koleksi digital, layanan koleksi langka, kamus dan ensiklopedia, layanan koleksi majalah dan koran, layanan koleksi penyimpanan bahan pustaka, layanan koleksi peraturan perundang-undangan, dan layanan koleksi deposit, layanan koleksi skripsi, layanan koleksi center of excellence, ruang seminar/diskusi, ruang audiovisual.

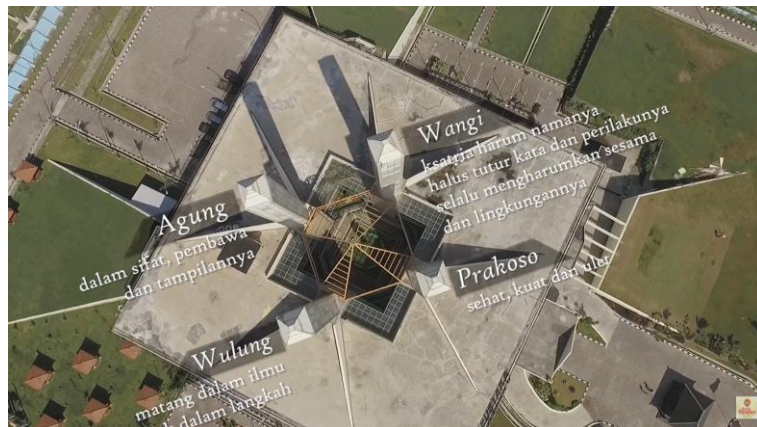
Perpustakaan ini juga menyediakan fasilitas outdoor seperti amfiteater dan gazebo. Pada lantai 1 terdapat plaza outdoor di dalam bangunan dan mezanin outdoor pada lantai 2. Sehingga, terdapat ruang baca outdoor pada perpustakaan ini. Sebagai tambahan, di area luar gedung juga terdapat area bermain anak-anak outdoor (Balai Yanpus DPAD DIY, 2017).

Konsep Desain



Gambar 2. 16 Denah Perpustakaan Grhatama Pustaka

(Sumber: Perpustakaan Grhatama Pustaka)



Gambar 2. 17 Tampak Atas Perpustakaan Grhatama Pustaka

(Sumber: YouTube Balai Yanpus DPAD DIY, 2017)



Gambar 2. 18 Eksterior Perpustakaan Grhatama Pustaka

(Sumber: YouTube Balai Yanpus DPAD DIY, 2017)

Perpustakaan ini sebagai perpustakaan publik yang menggabungkan fungsi edukasi dan rekreasi dalam satu ruang terpadu. Pendekatan ini menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya berperan sebagai tempat penyimpanan pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pengalaman yang mendorong interaksi, eksplorasi, dan keterlibatan pengguna (Sugiarto & Priyanto, 2020).



Gambar 2. 19 Zona Outdoor di dalam Perpustakaan

(Sumber: YouTube Naufal Kusumayuda, 2025)

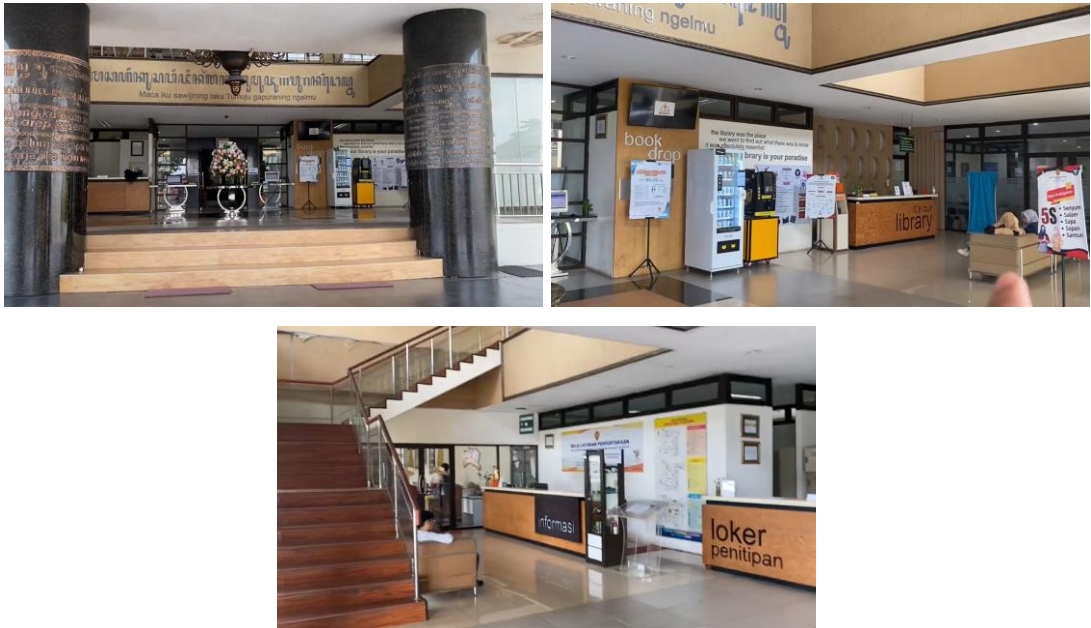
Konsep ruang pada Grhatama Pustaka menekankan pada keberagaman pengalaman melalui pengolahan zonasi dan urutan ruang (*spatial sequence*). Bentuk perpustakaan ini cukup berbeda daripada Perpustakaan Jakarta yang memanjang, melainkan bentuk perpustakaan ini persegi. Sehingga, sirkulasi pengguna tidak langsung diarahkan ke satu ruang utama, melainkan melalui serangkaian ruang dengan karakter berbeda. Selain itu, keberadaan ruang luar di bagian tengah bangunan memperkuat pengalaman spasial dengan menghadirkan elemen kejutan (*spatial reveal*), yang memberikan jeda dan pelepasan setelah eksplorasi ruang dalam. Area outdoor ini terdapat pohon sebagai aksennya dan beberapa tempat duduk yang menjadikan area ini sebagai area bersama

Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Experience of Architecture*, di mana kualitas ruang tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisik, tetapi oleh bagaimana ruang tersebut dialami secara berurutan melalui interaksi inderawi dan persepsi pengguna.



Gambar 2. 20 Taman Bermain Outdoor dan Ruang Baca Anak

(Sumber: YouTube D'Munthoha Family, 2025)



Gambar 2. 21 Area Lobi Perpustakaan Grhatama Pustaka

(Sumber: YouTube Naufal Kusumayuda, 2025)



Gambar 2. 22 Interior Ruang Koleksi Umum

(Sumber: YouTube Naufal Kusumayuda, 2025)

Simpulan Analisis Preseden

Struktur Narasi	Elemen Ruang yang Berperan (GP)	Spatial Sequence	Karakter Pengalaman Ruang (Berbasis Dialog)	Atmosfer	Envelope
Tahap Arrival	Plaza depan, entrance, lobby (Lt.2), area informasi, loker, pojok baca	(D) Landmark (4 pilar minaret, fasad bermotif kawung), Node/Event (lobby sebagai pusat orientasi), Path/Movement (akses masuk menuju lobby lantai 2) (S) Edge/Enclosure (batas luar–dalam melalui bukaan terarah), District (zona publik awal: entrance–lobby), Serial Vision (pendekatan visual menuju bangunan)	(D) Semiotik (identitas & keterbacaan melalui elemen kultural) (S) Fenomenologis (keterbukaan ruang & pencahayaan) (T) Endopsikis (rasa nyaman awal) Pengalaman: Pengguna memasuki bangunan dengan kesan formal dan terstruktur melalui komposisi simetris. Identitas bangunan terbaca melalui elemen kultural seperti pilar dan motif fasad. Saat memasuki lobi, pengguna langsung memahami fungsi ruang melalui kejelasan zoning dan orientasi yang jelas. Elemen pembentuk: 4 pilar, secondary skin kawung, loby luas, bentuk ruang yang simetris, visibilitas ruang	Pencahayaan alami cukup dominan (lighting) menciptakan ruang terang dan mudah terbaca. Material cenderung solid dengan finishing terang. Skala ruang besar memberikan kesan formal dan institusional. Akustik relatif terbuka namun lebih terkontrol dibanding ruang luar.	Transparency terbatas (tidak sepenuhnya transparan); Boundary jelas namun tidak masif; Layering terbentuk dari transisi luar–dalam; Threshold hadir pada entrance dan lobby; Permeability visual cukup namun terarah
Tahap Orientation	Koridor, tangga, distribusi antar lantai	(D) Path/Movement (jalur dari lobby menuju ruang utama), Transition (perubahan level ke lantai lain) (S) Node/Event (titik distribusi ruang), Edge/Enclosure (batas koridor),	(D) Fenomenologis (transisi & pergerakan) (S) Endopsikis (adaptasi ruang) (T) Semiotik (keterbacaan jalur) Pengalaman: Dari lobby, pengguna mulai bergerak menuju ruang utama melalui jalur yang lebih terarah. Perubahan level dan arah membantu pengguna memahami struktur ruang secara bertahap. Pengguna mulai	Pencahayaan lebih terarah dan tidak seintens area awal. Material lebih solid, menciptakan kesan fokus. Skala ruang mulai mengecil. Akustik lebih teredam, mendukung orientasi.	Boundary lebih jelas melalui koridor; Layering vertikal (lantai 2–3–1); Threshold terjadi pada perpindahan level; Transparency berkurang; Permeability lebih terkontrol

		Serial Vision (perubahan arah & level), District (zona transisi)	beradaptasi dengan sistem ruang yang lebih kompleks. Elemen pembentuk: tangga, koridor, perubahan level, framing ruang, jalur sirkulasi		
Tahap Exploration	Area koleksi, ruang baca, ruang anak (Lt.1), ruang diskusi, audiovisual	(D) District (zona koleksi, anak, diskusi), Path/Movement (jalur bercabang), Serial Vision (pandangan berubah antar ruang) (S) Node/Event (area duduk & interaksi), Edge/Enclosure (batas fleksibel), Landmark (zona khas seperti area anak)	(D) Fenomenologis (eksplorasi ruang) (S) Endopsikis (keterlibatan personal) (T) Semiotik (keterbacaan fungsi) Pengalaman: Pengguna mulai menjelajah ruang secara bebas melalui jalur yang bercabang baik horizontal maupun vertikal. Pergerakan dari lantai 2 ke lantai 1 dan 3 menciptakan pengalaman yang berlapis. Ruang terasa dinamis dengan berbagai aktivitas, memungkinkan pengguna memilih jalur dan tempat secara personal. Elemen pembentuk: open plan, variasi zona, jalur bercabang, konektivitas visual, furnitur fleksibel	Pencahayaan alami dan buatan berpadu, menciptakan variasi suasana. Material dan warna lebih beragam. Skala ruang bervariasi. Akustik lebih aktif karena interaksi pengguna.	Permeability tinggi (open plan); Boundary fleksibel; Transparency visual antar ruang tinggi; Layering horizontal & vertikal; Threshold halus antar zona
Tahap Concentration	Area tengah dengan pohon (Lt.1), ruang baca fokus (Lt.3)	(D) Reveal (ruang terbuka tengah), Enclosure (ruang fokus), Landmark (pohon sebagai focal point) (S) Node/Event (ruang reflektif), Path/Movement (akses tidak langsung), District (zona fokus)	(D) Endopsikis (refleksi & imersif) (S) Fenomenologis (kontras ruang) (T) Semiotik (penanda ruang khusus) Pengalaman: Setelah eksplorasi, pengguna menemukan ruang tengah yang terbuka dengan elemen pohon sebagai kejutan (reveal). Kontras dengan ruang sebelumnya menciptakan pengalaman pelepasan. Alternatif klimaks juga terjadi pada ruang baca	Pencahayaan alami kuat di ruang terbuka, lebih difus di ruang fokus. Material alami dan hangat. Akustik bervariasi: terbuka vs hening. Skala ruang kontras.	Boundary bervariasi (terbuka vs tertutup); Transparency tinggi di ruang terbuka; Layering melalui kontras zona; Threshold jelas menuju ruang fokus; Permeability dikontrol

			tenang yang mendukung fokus dan refleksi. Elemen pembentuk: ruang terbuka, vegetasi, enclosure kuat, pencahayaan alami, framing view		
Tahap Release	Koridor keluar, tangga, lobby, exit	(D) Path/Movement (jalur kembali ke lobby), Node/Event (lobby sebagai akhir), Reveal (kembali ke luar) (S) Edge/Enclosure (batas menuju exit), District (zona publik akhir), Landmark (elemen orientasi awal)	(D) Endopsikis (refleksi pengalaman) (S) Fenomenologis (transisi keluar) (T) Semiotik (keterbacaan arah) Pengalaman: Pengguna kembali menuju lobi melalui jalur yang sudah dikenali. Ruang terasa lebih terbuka dan terang, menciptakan pelepasan dari pengalaman sebelumnya. Pengguna membawa refleksi pengalaman sebelum kembali ke luar. Elemen pembentuk: jalur keluar jelas, koneksi visual luar, ruang transisi	Pencahayaan meningkat menuju keluar. Material kembali netral. Skala ruang kembali luas. Akustik lebih hidup mendekati area publik.	Transparency meningkat menuju exit; Permeability visual terbuka; Layering interior–eksterior; Threshold pada exit; Boundary lebih terbuka

Ket: (D): Dominan, (S): Sekunder, (T): Tersier

Tabel 2. 11 Analisis Konsep dengan Preseden Perpustakaan Grhatama Pustaka

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

2.5.3. Perpustakaan Jusuf Kalla (UJI Library Center)



Gambar 2. 23 Perspektif Eksterior Perpustakaan Jusuf Kalla

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Identitas Proyek

- Nama : Perpustakaan Jusuf Kalla (UJI Library Corner / JK Center)
- Lokasi : Depok, Jawa Barat, Indonesia
- Tahun : ± 2017–2018
- Arsitek : Andy Siswanto
- Fungsi : Perpustakaan tematik, ruang literasi, dan pusat informasi tokoh
- Karakter : Edukatif, tematik, dan semi-publik

Perpustakaan Jusuf Kalla di Depok merupakan fasilitas literasi tematik yang berfokus pada penyediaan informasi, dokumentasi, serta nilai-nilai kepemimpinan yang berkaitan dengan tokoh Jusuf Kalla. Dengan skala ruang yang relatif terbatas, perpustakaan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman membaca dan belajar yang langsung, efisien, serta mudah dipahami oleh pengguna. Secara arsitektural, ruang didominasi oleh pendekatan modern yang ditunjukkan melalui penggunaan warna terang, material dengan kesan bersih, serta keterbukaan visual yang cukup tinggi, sehingga menciptakan suasana ruang yang komunikatif dan informatif.

Namun demikian, terdapat momen ruang yang kontras dan cukup menonjol pada area tribun yang menghadirkan suasana lebih hangat dan homey dibandingkan dengan area lainnya. Elemen bertingkat, kemungkinan penggunaan material atau warna yang lebih hangat, serta skala ruang yang lebih intim menciptakan pengalaman yang berbeda secara signifikan. Kehadiran ruang ini menjadi variasi dalam pengalaman arsitektural, yang memberikan jeda dari dominasi ruang yang modern dan formal, sehingga menunjukkan bahwa meskipun secara umum ruang bersifat langsung dan rasional, tetap terdapat upaya menghadirkan kualitas pengalaman yang lebih beragam.

Program Ruang

Perpustakaan ini terdiri dari 8 lantai yang masing-masing lantai memiliki fungsi dan layanannya masing-masing:

1. Lantai 1 meliputi area lobi dan informasi dan area loker. Perpustakaan ini juga menyediakan fasilitas daycare, bookstore, gym, dan café.
2. Lantai 2 meliputi ruang kelas, podcast studio, CSIS Corner, area perpustakaan anak-anak, area koleksi buku kuno dan langka, area koleksi referensi, area baca, area baca tribun. Ada pula area Koleksi Jusuf Kalla yang menjadi area unik di perpustakaan ini.
3. Lantai 3 meliputi fasilitas area baca (reading hall), carrel reading area (untuk 1 dan 2 orang/area baca privat), area komputer, area working space, circulation desk, area koleksi Bahasa Inggris, dan area koleksi Prof. M.C. Rickleft.
4. Lantai 4 meliputi carrel reading area, reading area, eating area, rooftop, dan area koleksi Bahasa Indonesia.
5. Lantai 5 meliputi reading area, rooftop (public room), dan area koleksi Bahasa Arabic.
6. Lantai 6 meliputi area baca, mushola, dan area koleksi bahasa lain.
7. Lantai 7 meliputi lounge, ruang seminar, dan ruang meeting
8. Lantai 8 meliputi ruang teater.

Di luar area perpustakaan ini juga berdekatan dengan gedung rektorat UIN Joko Widodo dan masjid. Penataan ini menjadikan kawasan menjadi lebih modern dan futuristik (WicakMifta, 2024).

Konsep Desain



Gambar 2. 24 Denah Lantai 1 Perpustakaan Jusuf Kalla

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 2. 25 Perspektif Eksterior Perpustakaan Jusuf Kalla

(Sumber: YouTube WicakMifta, 2024)

Perpustakaan ini dirancang sebagai ruang literasi tematik yang menggabungkan fungsi edukasi dan penyampaian informasi dalam satu ruang terpadu. Pendekatan ini menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya berperan sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai media komunikasi yang menyampaikan nilai, pengetahuan, dan narasi tokoh kepada pengguna. Ruang disusun secara sederhana dan terstruktur,

sehingga pengguna dapat langsung memahami fungsi dan organisasi ruang tanpa melalui proses eksplorasi yang kompleks. Hal ini memperkuat karakter perpustakaan sebagai ruang yang komunikatif dan mudah diakses.



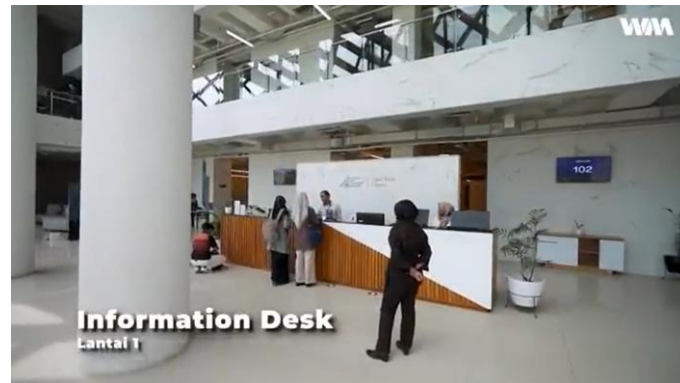
Gambar 2. 26 Area Baca Tribune

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Konsep ruang pada Perpustakaan Jusuf Kalla (UII Library Corner / JK Center) lebih menekankan pada keterbacaan zonasi dibandingkan pembentukan urutan ruang yang berlapis. Berbeda dengan Grhatama Pustaka yang memiliki spatial sequence yang berkembang secara bertahap, perpustakaan ini cenderung menghadirkan hubungan ruang yang langsung dan terbuka. Sirkulasi pengguna tidak diarahkan melalui rangkaian ruang dengan karakter berbeda, melainkan langsung menuju fungsi utama seperti area baca dan display. Meskipun demikian, terdapat momen ruang yang kontras pada area tribun yang menghadirkan suasana lebih hangat dan intim dibandingkan area lainnya. Kehadiran ruang ini memberikan variasi pengalaman dalam sistem ruang yang cenderung rasional dan formal.

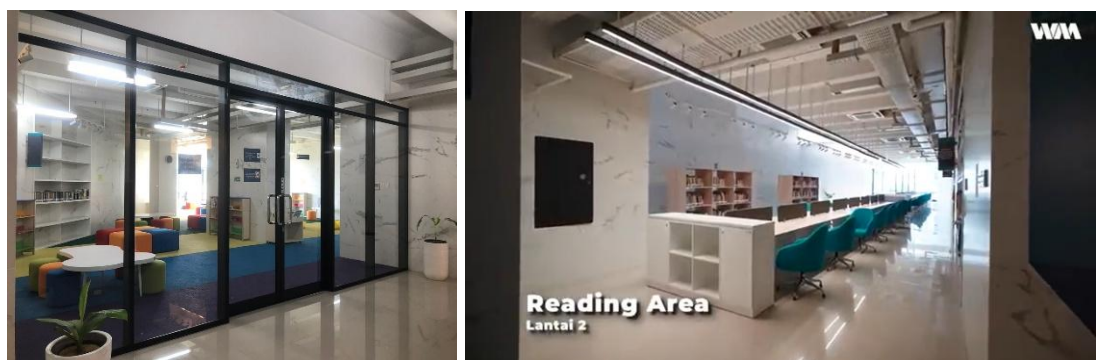
Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Experience of Architecture*, di mana kualitas ruang tidak selalu ditentukan oleh kompleksitas bentuk atau urutan ruang, tetapi juga oleh bagaimana ruang dapat dipahami dan digunakan secara langsung oleh pengguna. Pengalaman ruang pada

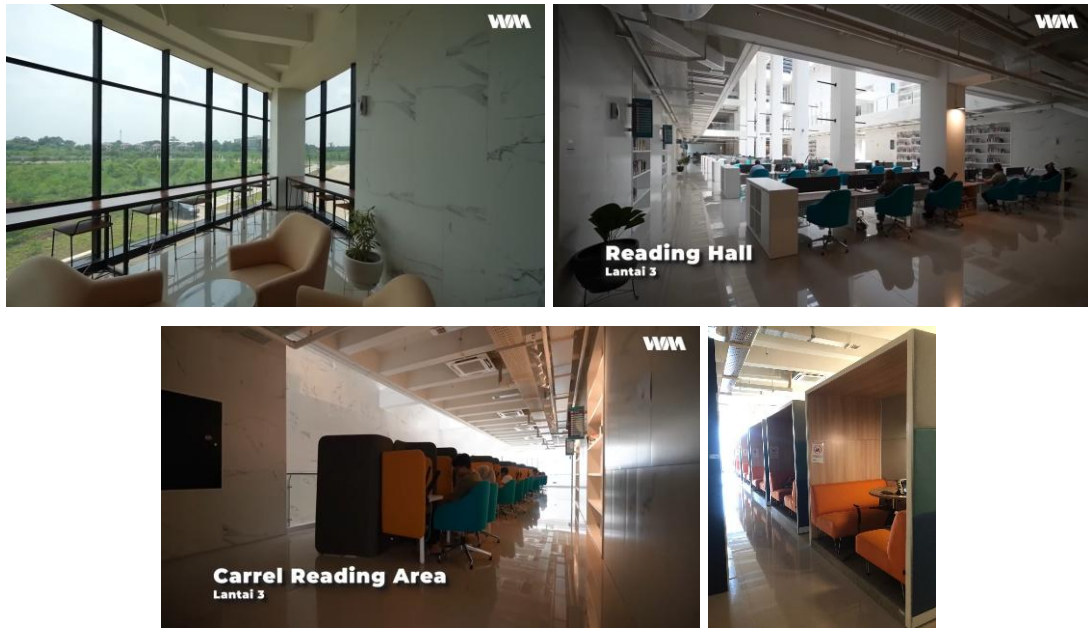
perpustakaan ini lebih bersifat informatif dan efisien, dengan dominasi aspek semiotik melalui keterbacaan fungsi, serta fenomenologis melalui pencahayaan dan keterbukaan ruang, sehingga menciptakan pengalaman yang jelas, terarah, dan mudah dipahami.



Gambar 2. 27 Area Lobi dan Area Loker

(Sumber: YouTube WicakMifta, 2024 dan Dokumentasi Penulis, 2025)





Gambar 2. 28 Area Perpustakaan Anak dan Area Baca

(Sumber: YouTube WicakMifta, 2024 dan Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 2. 29 Area Makan, Area Mezanin Segitiga, dan Mushola

(Sumber: YouTube WicakMifta, 2024 dan Dokumentasi Penulis, 2025)

Simpulan Analisis Preseden

Struktur Narasi	Elemen Ruang yang Berperan (JK)	Spatial Sequence	Karakter Pengalaman Ruang (Berbasis Dialog)	Atmosfer	Envelope
Tahap Arrival	Lantai 1: lobby, informasi, loker	(D) Landmark (area informasi sebagai fokus visual awal, dengan bentuk kanopi yang unik) Node/Event (lobby sebagai pusat orientasi), Path/Movement (akses masuk langsung ke ruang utama), (S) Edge/Enclosure (batas luar–dalam melalui bukaan), District (zona publik awal: entrance–lobby), Serial Vision (transisi visual langsung)	(D) Semiotik (keterbacaan fungsi dan orientasi ruang) (S) Fenomenologis (pencahayaan terang dan keterbukaan visual) (T) Endopsikis (rasa nyaman awal) Pengalaman: Pengguna langsung memahami struktur ruang sejak masuk tanpa proses eksplorasi bertahap. Ruang bersifat komunikatif dan mudah dipahami. Elemen pembentuk: lobby terbuka, signage, visibilitas tinggi	Terang, modern, terbuka, komunikatif	Transparency tinggi; Boundary jelas; Layering minim; Threshold langsung; Permeability tinggi
Tahap Orientation	Lantai 2: distribusi ruang, koleksi awal, area baca,	(D) Path/Movement (sirkulasi vertikal dari lobby ke lantai utama), Node/Event (area distribusi lantai), Transition (perubahan level) (S) District (zona koleksi dan edukasi), Edge/Enclosure (batas antar zona), Serial Vision (perubahan sudut pandang),	(D) Fenomenologis (adaptasi melalui perpindahan ruang dan level) (S) Semiotik (keterbacaan zonasi) (T) Endopsikis (penyesuaian ruang) Pengalaman: Pengguna mulai memahami sistem ruang melalui perpindahan vertikal dan pembagian fungsi yang jelas.	Lebih terkontrol, fokus, edukatif Lebih terkontrol, fokus, edukatif	Boundary lebih jelas; Layering vertikal; Threshold antar lantai; Transparency terarah; Permeability sedang

			Elemen pembentuk: tangga/lift, zoning, signage		
Tahap Exploration	Lantai 3–6: reading hall, carrel, working space, koleksi	(D) District (zona baca dan belajar), Path/Movement (sirkulasi vertikal berulang), Serial Vision (variasi pengalaman antar lantai) (S) Node/Event (area baca, working space), Edge/Enclosure (batas fleksibel),	(D) Fenomenologis (aktivitas membaca dan bekerja) (S) Endopsikis (keterlibatan personal dalam aktivitas) (T) Semiotik (keterbacaan fungsi ruang) Pengalaman: Pengalaman eksplorasi bersifat repetitif dan stabil, dengan fokus pada aktivitas membaca. Elemen pembentuk: reading hall, carrel, workspace	Tenang, fokus, repetitif, produktif	Permeability cukup; Boundary fleksibel; Layering vertikal konsisten; Transparency sedang
Tahap Concentration	Lantai 2: tribun; Lantai 4–5: rooftop; Lantai 8: teater	(D) Node/Event (tribun sebagai titik kontras utama), Landmark (tribun & rooftop), Edge/Enclosure (teater sebagai ruang tertutup) (S) District (zona khusus), Path/Movement (akses ke ruang khusus), Serial Vision (perubahan pengalaman ruang)	(D) Endopsikis (refleksi dan pengalaman emosional) (S) Fenomenologis (kontras ruang terbuka–tertutup) (T) Semiotik (fungsi ruang khusus) Pengalaman: Klimaks tersebar, dengan tribun sebagai ruang paling kontras dan intim dibanding ruang lainnya. Elemen pembentuk: tribun bertingkat, rooftop, teater	Variatif: hangat, terbuka, tertutup	Boundary bervariasi; Transparency tinggi (rooftop); Enclosure kuat (teater); Threshold jelas
Tahap Release	Sirkulasi kembali ke lobby, exit	(D) Path/Movement (jalur kembali ke lobby), Node/Event (lobby sebagai titik akhir), Transition (turun ke lantai awal)	(D) Endopsikis (refleksi pengalaman) (S) Fenomenologis (transisi keluar) (T) Semiotik (arah keluar jelas)	Netral, terang, transisi.	Transparency meningkat; Permeability tinggi; Layering sederhana; Threshold keluar

		(S) Edge/Enclosure (batas menuju exit), District (zona publik akhir),	Pengalaman: Pengguna kembali melalui jalur yang familiar, dengan pengalaman yang lebih ringan dan reflektif. Elemen pembentuk: jalur vertikal, lobby, exit		
--	--	--	---	--	--

Ket: (D): Dominan, (S): Sekunder, (T): Tersier

Tabel 2. 12 Analisis Konsep dengan Preseden Perpustakaan Jusuf Kalla

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

2.5.3. Perpustakaan Sendai Mediatheque



Gambar 2. 30 Perspektif Eksterior Sendai Mediatheque

(Sumber: (Sveiven, 2011))

Identitas Proyek

- Nama : Sendai Mediatheque
- Lokasi : Sendai, Jepang
- Tahun : 2001
- Arsitek : Toyo Ito
- Fungsi : Perpustakaan publik, pusat media, dan ruang budaya
- Karakter : Transparan, fluid, dan fenomenologis

Sendai Mediatheque merupakan salah satu karya penting dalam arsitektur kontemporer yang menggabungkan fungsi perpustakaan dengan pusat media dan ruang publik dalam satu kesatuan bangunan. Bangunan ini dikenal dengan konsep ruang yang terbuka dan transparan, di mana batas antara interior dan eksterior menjadi kabur melalui penggunaan fasad kaca secara menyeluruh.

Secara arsitektural, bangunan ini memiliki sistem struktur unik berupa kolom-kolom berbentuk “tube” yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen struktural, tetapi juga sebagai elemen pembentuk ruang dan pengalaman. Ruang dalam tidak dibagi secara kaku, melainkan disusun sebagai *open*

plan yang memungkinkan fleksibilitas penggunaan serta kontinuitas visual antar ruang. Hal ini menciptakan pengalaman ruang yang mengalir (*flowing space*) dan tidak terfragmentasi.

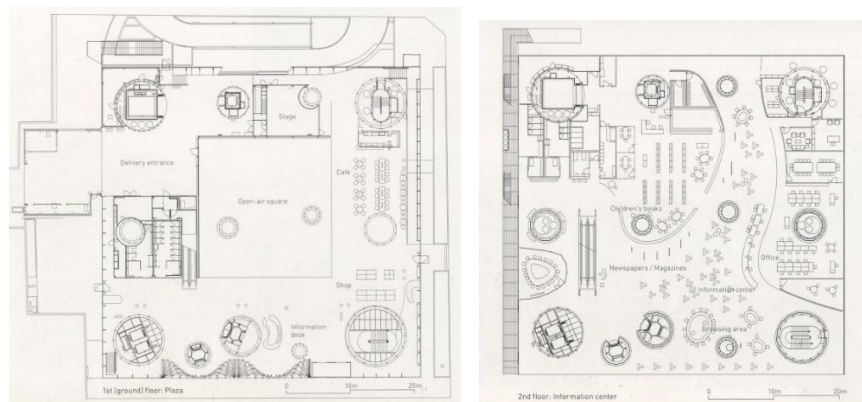
Program Ruang

Perpustakaan ini terdiri dari 7 lantai yang masing-masing lantai memiliki fungsi dan layanannya masing-masing:

1. Lantai 1 terdapat area informasi, komersial (toko buku dan majalah) dan café. Lantai ini biasanya disebut dengan open plaza
2. Lantai 2 memuat perpustakaan anak-anak, ruang internet, area pusat informasi, area baca, dan area kantor.
3. Lantai 3 dan 4 memuat berbagai macam area baca.
4. Lantai 5 dan 6 adalah tempat pameran dan galeri seni. Di sini, panel persegi panjang dapat dipindahkan sesuai kebutuhan pameran.
5. Lantai 7 meliputi ruang kerja yang dirancang untuk kegiatan beragam, baik individu maupun kelompok, yang dapat mengerjakan aktivitas kreatif melalui media digital. Sehingga, terdapat ruang film dan konferensi. Ruangan tersebut dibungkus dengan dinding atau seperti membran. Di sini juga terdapat area peminjaman dan pemutaran kaset dan DVD.

Ruang baca yang ada di gedung ini cukup unik karena tidak ada ruang private yang benar-benar sendiri (yang disekat seperti cubical) (Alkhaldi dkk., 2016; WikiArquitectura)

Konsep Desain



Gambar 2. 31 Denah Lantai 1 dan Lantai 2 Perpustakaan Sendai Mediatheque

(Sumber: (Architectuul, 2013))

Sendai Mediatheque dirancang sebagai ruang publik yang mengintegrasikan berbagai fungsi budaya dalam satu sistem ruang yang terbuka dan fleksibel. Pendekatan ini menunjukkan bahwa perpustakaan tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi sebagai ruang pengalaman yang mendorong interaksi, eksplorasi, dan kebebasan bergerak bagi pengguna. Konsep ini menekankan keterbukaan tidak hanya secara fisik, tetapi juga secara visual dan konseptual.



Gambar 2. 32 Interior Ruang Koleksi dan Ruang Baca Perpustakaan Sendai Mediatheque
((Sumber: (Sveiven, 2011))

Meskipun bentuk bangunan ini sama-sama persegi seperti perpustakaan Grhatama Pustaka, konsep ruang pada Sendai Mediatheque tidak disusun melalui urutan ruang yang linier atau berlapis seperti pada preseden sebelumnya, melainkan melalui sistem ruang yang cair (*fluid*) dan kontinu. Pengguna tidak diarahkan melalui jalur tertentu, tetapi diberikan kebebasan untuk bergerak dan mengeksplorasi ruang secara mandiri. Struktur “tube” menjadi elemen kunci yang mengorganisasi ruang sekaligus membentuk pengalaman visual melalui *serial vision* yang dinamis. Bahkan bangunan ini sangat minim dinding penyekat antar zonasi atau ruang, hanya perbedaan furniture yang memberikan pembatas zonasi dan beberapa membran bila diperlukan ruangan yang cukup private.

Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Experience of Architecture*, di mana pengalaman ruang tidak dibentuk melalui hierarki atau urutan yang kaku, tetapi melalui persepsi inderawi terhadap cahaya, transparansi, struktur, dan pergerakan. Pengalaman fenomenologis menjadi dominan, dengan ruang yang terasa ringan, terbuka, dan terus berubah seiring pergerakan pengguna, sehingga menciptakan pengalaman arsitektur yang imersif dan non-linear.



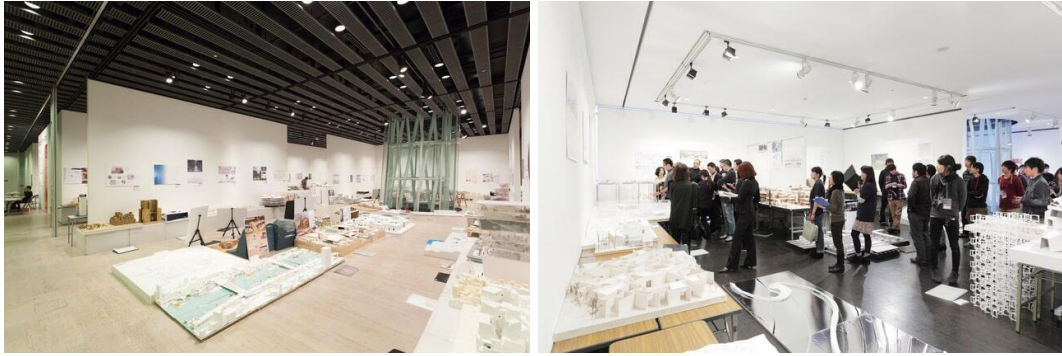
Gambar 2. 33 Area Baca Perpustakaan Sendai Mediatheque

(Sumber: (Sveiven, 2011))



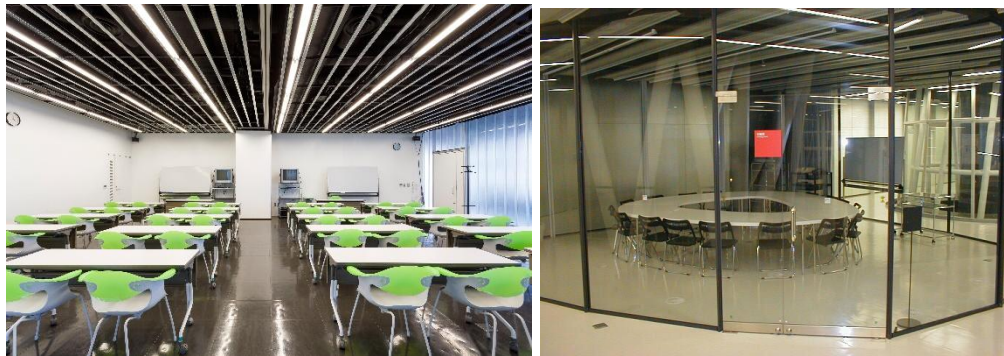
Gambar 2. 34 Area Baca dan Area Baca Mezanin Perpustakaan Sendai Mediatheque

(Sumber: (Architectuul, 2013))



Gambar 2. 35 Area Pameran Lantai 6 dan Lantai 5 Perpustakaan Sendai Mediatheque

(Sumber: (せんだいメディアテーク, 2023))



Gambar 2. 36 Area Ruang Meeting Lantai 7 dan Lantai 2 Perpustakaan Sendai Mediatheque

(Sumber: (せんだいメディアテーク, 2023))



Gambar 2. 37 Area Ruang Teater Lantai 7 dan Area Open Square Lantai 1 Perpustakaan Sendai Mediatheque

(Sumber: (せんだいメディアテーク, 2023))

Simpulan Analisis Preseden

Struktur Narasi	Elemen Ruang yang Berperan (SM)	Spatial Sequence	Karakter Pengalaman Ruang (Berbasis Dialog)	Atmosfer	Envelope
Tahap Arrival	Lantai dasar: entrance, ruang publik terbuka,	(D) Landmark (fasad kaca sebagai identitas utama), Node/Event (ruang publik terbuka sebagai orientasi awal), Path/Movement (akses masuk tanpa batas tegas) (S) Edge/Enclosure (batas kabur antara luar–dalam), District (zona publik terbuka), Serial Vision (visual tembus antar ruang),	(D) Fenomenologis (pengalaman cahaya, transparansi, keterbukaan) (S) Semiotik (identitas sebagai ruang publik terbuka) (T) Endopsikis (rasa bebas dan tidak terbatas) Pengalaman: Pengguna memasuki ruang tanpa batas yang jelas antara luar dan dalam. Keterbukaan visual langsung membentuk persepsi ruang sebagai ruang publik yang inklusif dan bebas. Elemen pembentuk: fasad kaca, open ground floor, visual continuity, visibilitas tinggi	Terang, transparan, ringan, terbuka, luas	Transparency sangat tinggi; Boundary kabur; Layering minim; Threshold hampir tidak terasa; Permeability maksimal
Tahap Orientation	Lantai 2: distribusi ruang, lift, eskalator, tangga	(D) Path/Movement (pergerakan vertikal melalui lift/escalator), Node/Event (area distribusi tiap lantai), (S) District (zona fungsi berbeda dalam open plan), Edge/Enclosure (batas tidak masif), Serial Vision (perubahan perspektif),	(D) Fenomenologis (orientasi melalui pengalaman ruang dan visual) (S) Endopsikis (adaptasi terhadap ruang terbuka) (T) Semiotik (keterbacaan ruang melalui struktur) Pengalaman: Pengguna mulai memahami ruang melalui struktur dan visual, bukan melalui zoning yang kaku. Adaptasi terjadi secara	Terbuka, fleksibel, tidak kaku	Terbuka, fleksibel, tidak kaku

			intuitif. Elemen pembentuk: tube structure, open floor, pergerakan bebas		
Tahap Exploration	Boundary lemah; Transparency tinggi; Layering vertikal ringan; Threshold halus; Permeability tinggi	(D) Path/Movement (pergerakan bebas non-linear), Serial Vision (pengalaman visual dinamis), District (zona fleksibel tanpa batas tegas) (S) Node/Event (aktivitas pengguna sebagai titik ruang), Edge/Enclosure (batas imajiner),	(D) Fenomenologis (orientasi melalui pengalaman ruang dan visual) (S) Endopsikis (adaptasi terhadap ruang terbuka) (T) Semiotik (keterbacaan ruang melalui struktur) Pengalaman: Pengguna mulai memahami ruang melalui struktur dan visual, bukan melalui zoning yang kaku. Adaptasi terjadi secara intuitif. Elemen pembentuk: tube structure, open floor, pergerakan bebas	Dinamis, terbuka, imersif, tidak terfragmentasi	Dinamis, terbuka, imersif, tidak terfragmentasi
Tahap Concentration	Seluruh lantai (pengalaman ruang keseluruhan, bukan satu titik)	(D) Serial Vision (pengalaman visual kontinu), (S) Node/Event (aktivitas sebagai klimaks), Path/Movement (pergerakan sebagai pengalaman utama),	(D) Fenomenologis (immersive experience ruang) (S) Endopsikis (perasaan “melayang”, bebas) (T) Semiotik (identitas teknologi & keterbukaan) Pengalaman: Tidak ada satu titik klimaks, melainkan pengalaman keseluruhan ruang sebagai klimaks. Pengguna mengalami ruang sebagai sistem yang terus mengalir.	Imersif, kontinu, ringan, fluid	Transparency maksimal; Boundary hilang; Layering menyatu; Threshold tidak ada; Permeability penuh

			Elemen pembentuk: struktur tube, cahaya, transparansi		
Tahap Release	Jalur keluar, ground floor, exit	(D) Path/Movement (pergerakan kembali ke bawah), Node/Event (ground floor sebagai ruang publik), Serial Vision (kembali ke luar tanpa batas tegas) (S) Edge/Enclosure (batas luar–dalam tetap kabur),	(D) Fenomenologis (transisi keluar yang halus) (S) Endopsikis (tidak ada “ending” yang tegas) (T) Semiotik (keterbacaan exit minimal) Pengalaman: Pengalaman berakhir secara gradual tanpa batas tegas. Pengguna keluar dengan transisi yang sangat halus. Elemen pembentuk: open ground, transparansi, continuity		

Ket: (D): Dominan, (S): Sekunder, (T): Tersier

Tabel 2. 13 Analisis Konsep dengan Preseden Perpustakaan Sendai Mediatheque

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

2.6.Sintesis Kajian Studi Preseden

Struktur Narasi	Perpustakaan Jakarta	Perpustakaan Grhatama Pustaka	Perpustakaan Jusuf Kalla	Perpustakaan Sendai Mediatheque	Simpulan
Tahap Arrival	Menunjukkan keterbukaan dan keterbacaan kuat melalui fasad transparan dan elemen simbolik. Pengguna langsung memahami bangunan sebagai ruang publik yang inklusif. Dialog dominan: Semiotik Spatial sequence: Landmark + Node + Path (jelas dan terarah) Atmosfer: Terang, terbuka, welcoming Envelope: Transparansi tinggi, threshold jelas, boundary semi-terbuka	Menampilkan keterbukaan yang lebih terkontrol dengan identitas kultural kuat. Kesan formal dan institusional muncul sejak awal. Dialog dominan: Semiotik Spatial sequence: Landmark + Axis + Node (terstruktur) Atmosfer: Formal, luas, terang Envelope: Boundary kuat, layering awal, transparansi terbatas	Menghadirkan keterbacaan ruang yang langsung dan komunikatif dengan pendekatan modern dan terang. Dialog dominan: Semiotik Spatial sequence: Node + Path langsung (tanpa layering) Atmosfer: Terang, modern, netral Envelope: Transparansi sedang, boundary sederhana, threshold langsung	Menghadirkan transparansi ekstrem dengan batas ruang yang kabur, membentuk pengalaman bebas dan non-linear. Dialog dominan: Fenomenologis Spatial sequence: Transparency + Serial Vision (non-linear) Atmosfer: Ringan, terbuka, imersif Envelope: Boundary kabur, transparansi maksimal, threshold tidak tegas	Entrance harus memiliki identitas kuat dan keterbacaan tinggi, dengan pengolahan transparansi dan elemen penanda (landmark/node) untuk membangun kesan awal yang inklusif dan mudah dipahami.
Tahap Orientation	Transisi vertikal melalui eskalator memperjelas orientasi dan sistem ruang. Dialog: Fenomenologis Sequence: Path vertikal + Transition	Transisi bertahap dengan perubahan skala dan arah, memperkuat orientasi. Dialog: Fenomenologis	Transisi langsung dan sederhana tanpa banyak perantara ruang. Dialog: Fenomenologis Sequence: Path langsung	Orientasi terbentuk melalui pengalaman visual dan struktur, bukan zoning. Dialog: Fenomenologis	Perlu adanya ruang transisi yang membantu orientasi pengguna, melalui perubahan skala, arah, atau level, tanpa harus selalu bersifat kaku.

	Atmosfer: Terarah, fokus Envelope: Layering mulai terasa	Sequence: Layering + Axis Atmosfer: Adaptif, terkontrol Envelope: Layering kuat, threshold jelas	Atmosfer: Netral Envelope: Minim layering	Sequence: Serial Vision + Structure Atmosfer: Fleksibel Envelope: Boundary lemah	
Tahap Exploration	Ruang terbuka memungkinkan interaksi sosial dan eksplorasi bebas. Dialog: Fenomenologis Sequence: Open plan + Node Atmosfer: Dinamis, aktif Envelope: Boundary fleksibel	Eksplorasi berlapis dengan banyak pilihan jalur dan zona. Dialog: Fenomenologis Sequence: Layering + Multi-path Atmosfer: Variatif Envelope: Layering kuat	Eksplorasi terbatas, cenderung repetitif dan fokus pada fungsi. Dialog: Fenomenologis Sequence: Repetitive vertical Atmosfer: Tenang, fokus Envelope: Sederhana	Eksplorasi bebas tanpa jalur tertentu, sangat bergantung pada persepsi pengguna. Dialog: Fenomenologis Sequence: Non-linear + Continuity Atmosfer: Imersif Envelope: Tanpa batas	Zona utama harus memungkinkan eksplorasi fleksibel , baik melalui open plan, layering, maupun pilihan jalur yang beragam.

Tahap Concentration	Tangga monumental menjadi fokus pengalaman utama. Dialog: Endopsikis Sequence: Landmark + Node Atmosfer: Dramatis Envelope: Framing kuat	Plaza tersembunyi menghadirkan momen kejutan (<i>reveal</i>). Dialog: Endopsikis Sequence: Reveal + Layering Atmosfer: Reflektif Envelope: Kontras terbuka–tertutup	Tribun menjadi titik kontras dalam sistem ruang yang sederhana. Dialog: Endopsikis Sequence: Node kontras Atmosfer: Hangat, intim Envelope: Lebih tertutup dan personal	Tidak memiliki klimaks tunggal, pengalaman keseluruhan menjadi klimaks. Dialog: Fenomenologis Sequence: Continuity Atmosfer: Imersif Envelope: Transparan penuh	Desain perlu menghadirkan momen ruang (highlight), baik sebagai titik fokus maupun pengalaman ruang yang menyeluruh.
Tahap Release	Kembali ke ruang awal dengan persepsi yang berbeda. Dialog: Endopsikis Sequence: <i>Looping path</i> Atmosfer: Reflektif Envelope: Kembali terbuka	Transisi keluar bertahap melalui layering ruang. Dialog: Endopsikis Sequence: <i>Layered exit</i> Atmosfer: Menenangkan Envelope: Transisi bertahap	Jalur keluar sederhana dan langsung. Dialog: Endopsikis Sequence: <i>Direct path</i> Atmosfer: Netral Envelope: Sederhana	Jalur keluar sederhana dan langsung. Dialog: Endopsikis Sequence: <i>Direct path</i> Atmosfer: Netral Envelope: Sederhana	Jalur keluar harus memberikan transisi yang halus dan reflektif, baik melalui pengulangan ruang, layering, maupun keterbukaan menuju luar.

Tabel 2. 14 Tabulasi Perbandingan Tiap Preseden dan Simpulan

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi)