

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1. Pendekatan dan Metode Perancangan

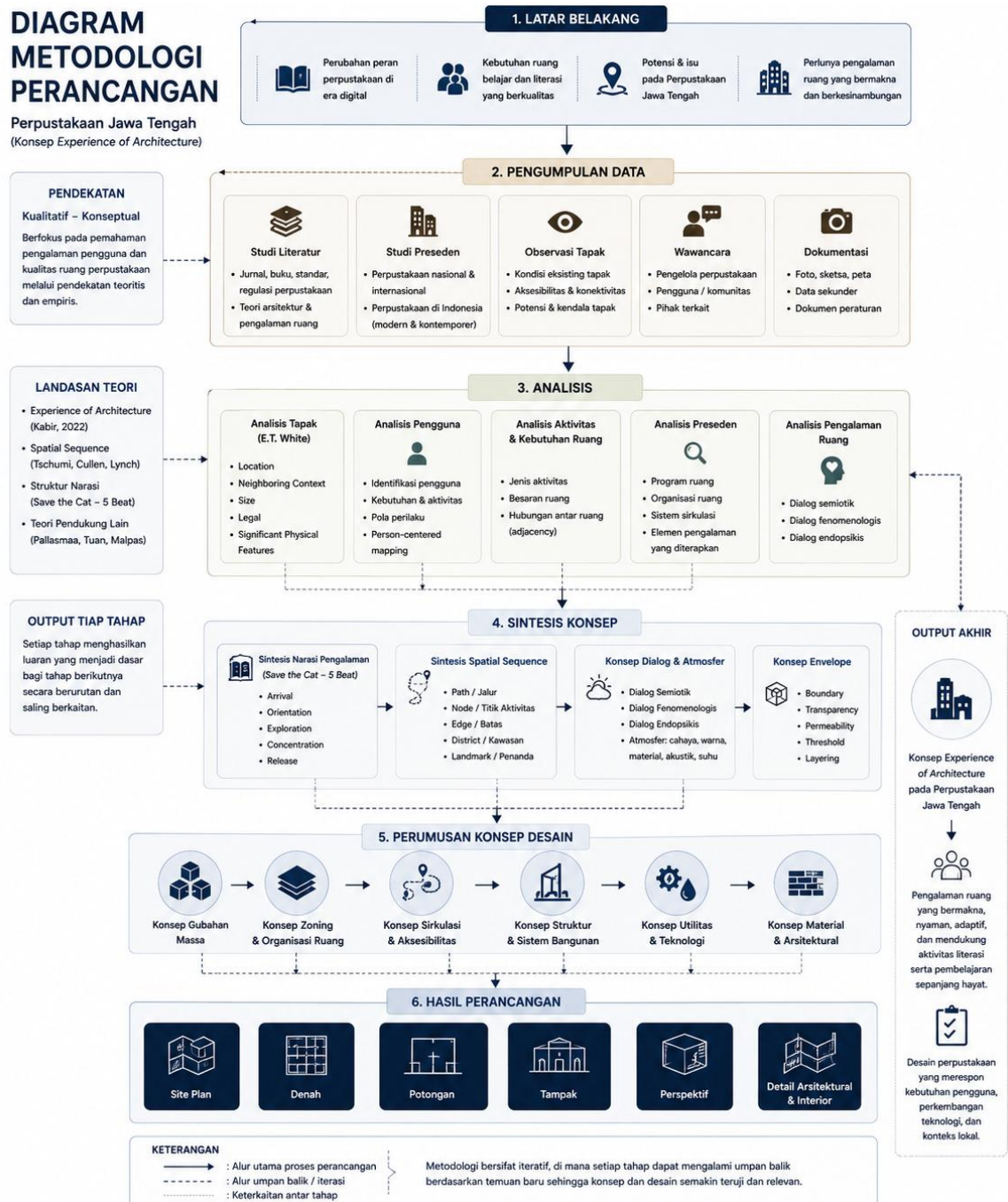
Pendekatan perancangan dalam penelitian ini menggunakan *Experience of Architecture*, yang menempatkan pengalaman pengguna sebagai aspek utama dalam memahami dan merancang ruang. Arsitektur tidak hanya dipahami sebagai objek fisik, tetapi juga sebagai medium yang membentuk pengalaman melalui interaksi antara manusia dan lingkungan binaan.

Pendekatan ini berakar pada kajian fenomenologi arsitektur yang menekankan pengalaman ruang sebagai sesuatu yang bersifat *embodied* dan multisensori, di mana persepsi pengguna terbentuk melalui elemen-elemen arsitektural seperti cahaya, material, dan proporsi ruang (Seamon, 2025; Shields, 2023). Selain itu, pengalaman arsitektur juga dipahami sebagai proses yang bersifat temporal dan naratif, yang berkembang melalui pergerakan pengguna dalam urutan ruang.

Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut diterapkan melalui kerangka pengalaman ruang yang telah dirumuskan pada Bab II. Kerangka ini digunakan sebagai dasar dalam proses analisis dan perancangan. Kerangka tersebut dipadukan dengan konsep struktur narasi dan *spatial sequence* untuk mengatur alur, transisi, serta intensitas pengalaman ruang. Dalam konteks perancangan perpustakaan, pendekatan ini digunakan untuk merumuskan ruang sebagai medium transformasi pengalaman dari kondisi sosial menuju kondisi reflektif.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan konseptual, yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui interpretasi terhadap pengalaman, persepsi, dan makna yang terbentuk dalam ruang (Creswell, 2014; Denzin & Lincoln, 2011). Dalam arsitektur, pendekatan ini menekankan penggunaan teori sebagai dasar dalam proses analisis dan perancangan (Groat & Wang, 2013). Sehingga konsep-konsep seperti *Experience of Architecture*, struktur narasi, dan *spatial sequence* digunakan sebagai alat dalam memahami serta merancang pengalaman ruang secara arsitektural.

Untuk memperjelas alur metode perancangan yang digunakan, proses penelitian ini divisualisasikan dalam diagram metodologi perancangan pada Gambar 3.1.



Gambar 3 1 Diagram Metodologi Perancangan

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2024)

3.2.Kerangka Analisis Perancangan

Kerangka analisis perancangan dalam penelitian ini disusun untuk mengarahkan proses transformasi kajian teori ke dalam analisis dan

perancangan arsitektur. Berdasarkan hasil sintesis pada Bab II, kerangka analisis ini digunakan sebagai alat untuk membaca, memahami, dan menyusun pengalaman ruang secara terstruktur.

Kerangka analisis ini mengintegrasikan berbagai aspek pembentuk pengalaman ruang, sehingga proses analisis tidak hanya berfokus pada elemen fisik, tetapi juga pada bagaimana ruang dipersepsi dan dialami oleh pengguna secara bertahap.

Dalam penelitian ini, aspek yang digunakan dalam kerangka analisis meliputi:

1. Kajian tentang Perpustakaan

Kajian terkait perpustakaan digunakan sebagai dasar dalam memahami karakter objek perancangan. Aspek ini berfungsi untuk mengidentifikasi fungsi, peran, serta perkembangan perpustakaan yang berdampak pada perubahan pola aktivitas dan kebutuhan ruang pengguna.

2. *Experience of Architecture*

Digunakan untuk mengidentifikasi kualitas pengalaman ruang yang terbentuk melalui interaksi antara pengguna dan lingkungan binaan, dengan indikator:

- Dialog pengalaman

Digunakan untuk membaca respons dan persepsi pengguna terhadap ruang, yang meliputi dialog endopsikis, fenomenologis, dan semiotik.

- Elemen ruang (*space*), yang meliputi:

- *Architectural envelope* (boundary (batas ruang), transparency (transparansi), permeability (permeabilitas), layering (lapisan ruang), dan threshold (ambang ruang)).
- Atmosfer ruang (pencahayaan, material, akustik, temperatur dan kualitas udara, dan proporsi dan skala ruang).

3. Struktur Narasi Spasial

Digunakan untuk menyusun pengalaman ruang ke dalam alur yang bertahap dan berkesinambungan, sekaligus sebagai dasar dalam membentuk hubungan spasial dalam perancangan.

- *Arrival*

Digunakan untuk membaca bagaimana ruang membentuk persepsi awal pengguna serta keterbacaan fungsi ruang.

- *Orientation*

Digunakan untuk memahami proses bagaimana pengguna dalam mengenali, membaca, dan menavigasi ruang melalui elemen-elemen transisi.

- *Exploration*

Digunakan untuk mengidentifikasi ruang-ruang aktivitas yang mendorong interaksi, keterlibatan, serta pengalaman yang lebih beragam.

- *Concentration*

Digunakan untuk menentukan ruang yang mendukung kondisi fokus dan minim distraksi.

- *Release*

Digunakan untuk memahami bagaimana ruang memberikan penutup pengalaman dan refleksi bagi pengguna.

Struktur narasi tersebut masih bersifat konseptual, sehingga dalam penerapannya diterjemahkan ke dalam bentuk arsitektural melalui pendekatan *spatial sequence*. Pendekatan ini digunakan untuk mengorganisasi hubungan antar ruang, pola pergerakan, serta pengalaman visual pengguna, dengan indikator:

- Path / Movement (jalur pergerakan)

Digunakan untuk mengarahkan alur sirkulasi serta membentuk urutan pengalaman ruang.

- Node (titik aktivitas)

Digunakan untuk mengidentifikasi titik-titik penting dalam aktivitas pengguna.

- Edge / Enclosure (batas ruang)

Digunakan untuk memahami pembentukan batas ruang dan tingkat keterbukaan.

- District (zona ruang)

Digunakan untuk mengelompokkan ruang berdasarkan karakter aktivitas dan suasana.

- Landmark (penanda ruang)

Digunakan sebagai elemen orientasi untuk membantu pengguna mengenali ruang.

- Serial Vision (urutan pandangan ruang)

Digunakan untuk memahami pengalaman visual yang terbentuk sepanjang pergerakan pengguna.

Melalui integrasi antara struktur narasi dan *spatial sequence*, pengalaman yang bersifat konseptual dapat diterjemahkan menjadi susunan ruang yang dapat dialami secara nyata oleh pengguna.

3.3. Teknik Pengumpulan dan Jenis Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang mendukung proses analisis dan perancangan. Data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder, sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui observasi langsung pada tapak Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah dan pengumpulan informasi, meliputi:

- Konfigurasi ruang eksisting, guna mengidentifikasi susunan ruang dan hubungan antar ruang pada kondisi eksisting.
- Pola sirkulasi dan pergerakan pengguna, untuk mengamati alur pergerakan pengguna dalam ruang.
- Zonasi aktivitas, untuk mengidentifikasi pembagian fungsi ruang berdasarkan aktivitas yang terjadi.
- Tingkat kebisingan, diamati secara kualitatif berdasarkan intensitas aktivitas dan sumber suara di sekitar tapak
- Karakter ruang sosial dan reflektif, untuk mengetahui kecenderungan ruang sebagai ruang interaktif atau ruang fokus.

- Kualitas atmosfer ruang, untuk mengamati pencahayaan, material, dan kenyamanan ruang yang memengaruhi pengalaman pengguna.
- Wawancara terbatas dengan pengelola dan pengunjung. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas, kebutuhan ruang, serta persepsi pengguna terhadap kondisi perpustakaan sebagai data pendukung dalam analisis.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur dan referensi, meliputi:

- Studi perpustakaan, untuk memahami fungsi dan kebutuhan ruang perpustakaan.
- Teori *Experience of Architecture*, sebagai dasar dalam memahami pengalaman ruang.
- Struktur narasi spasial, sebagai acuan dalam menyusun alur pengalaman ruang.
- *Spatial sequence*, sebagai dasar dalam memahami urutan dan hubungan antar ruang.
- Studi preseden arsitektur, untuk mengidentifikasi penerapan konsep pengalaman ruang pada desain bangunan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian digunakan sebagai dasar dalam proses analisis perancangan, baik dalam memahami kondisi eksisting maupun dalam merumuskan kerangka konseptual yang akan diterapkan pada tahap perancangan

3.4. Teknik Analisis dan Sintesis

Analisis dilakukan secara kualitatif untuk memahami hubungan antara pengalaman pengguna, struktur ruang, dan elemen arsitektural. Tahapan analisis dan sintesis meliputi:

1. Analisis Kondisi Tapak Eksisting

Meliputi karakter fisik dan lingkungan tapak, serta identifikasi potensi dan permasalahan yang dapat memengaruhi perancangan.

2. Analisis Pengguna

Mengkasji pola aktivitas dan pergerakan pengguna dalam ruang, khususnya terkait sirkulasi dan interaksi yang terjadi.

3. Analisis Program Ruang

Meliputi pengorganisasian kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, serta zonasi aktivitas dalam bangunan.

Hasil analisis kemudian diolah dalam tahap sintesis dengan menyusun kembali temuan menjadi kerangka konseptual yang terstruktur. Sintesis ini meliputi pembentukan gradien sosial-reflektif, sistem transisi ruang, serta alur pergerakan yang mendukung pengalaman membaca.

Kerangka hasil sintesis tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam perumusan konsep perancangan arsitektur, yang mencakup pengolahan tata ruang, sistem sirkulasi, serta pembentukan atmosfer ruang sebagai bagian dari pengalaman arsitektur yang dirancang.

3.5.Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan dalam penelitian ini disusun sebagai suatu alur proses yang menghubungkan hasil analisis dengan pembentukan konsep desain arsitektur. Proses ini tidak hanya bersifat linear, tetapi merupakan rangkaian transformasi yang menerjemahkan data dan temuan analisis menjadi pengalaman ruang yang terstruktur.

Tahap awal perancangan diawali dengan pemahaman terhadap kondisi tapak dan karakter pengguna yang telah diperoleh melalui proses pengumpulan dan analisis data. Pada tahap ini, berbagai temuan mengenai pola aktivitas, kualitas ruang, serta potensi dan permasalahan tapak menjadi dasar dalam menentukan arah perancangan.

Selanjutnya, hasil analisis tersebut diolah dalam tahap sintesis untuk membentuk kerangka konseptual perancangan. Proses ini melibatkan penyusunan struktur pengalaman ruang berdasarkan pendekatan

Experience of Architecture, pengembangan alur naratif spasial, serta pengorganisasian hubungan antar ruang melalui *spatial sequence*.

Tahap berikutnya merupakan perumusan konsep perancangan, di mana kerangka konseptual yang telah terbentuk diterjemahkan ke dalam strategi desain yang lebih konkret. Konsep ini mencakup pengaturan tata ruang, sistem sirkulasi, serta pembentukan atmosfer ruang yang mendukung pengalaman pengguna.

Pada tahap akhir, konsep perancangan dikembangkan menjadi bentuk desain arsitektur yang utuh. Proses ini merupakan tahap transformasi, di mana gagasan konseptual diwujudkan dalam elemen-elemen arsitektural yang dapat dirasakan dan dialami secara nyata oleh pengguna.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Perancangan

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah yang memiliki luas $\pm 373,70 \text{ km}^2$. Letak geografis Kota Semarang terletak pada garis $6^{\circ}50' - 7^{\circ}10'$ Lintang Selatan dan garis $109^{\circ}35' - 110^{\circ}50'$ Bujur Timur. Secara administratif, Kota Semarang memiliki 16 kecamatan dan 177 kelurahan, serta memiliki penduduk sebanyak 1.694.700 jiwa pada tahun 2024. Tapak perancangan berlokasi di kecamatan Candisari (Gambar 4.1).

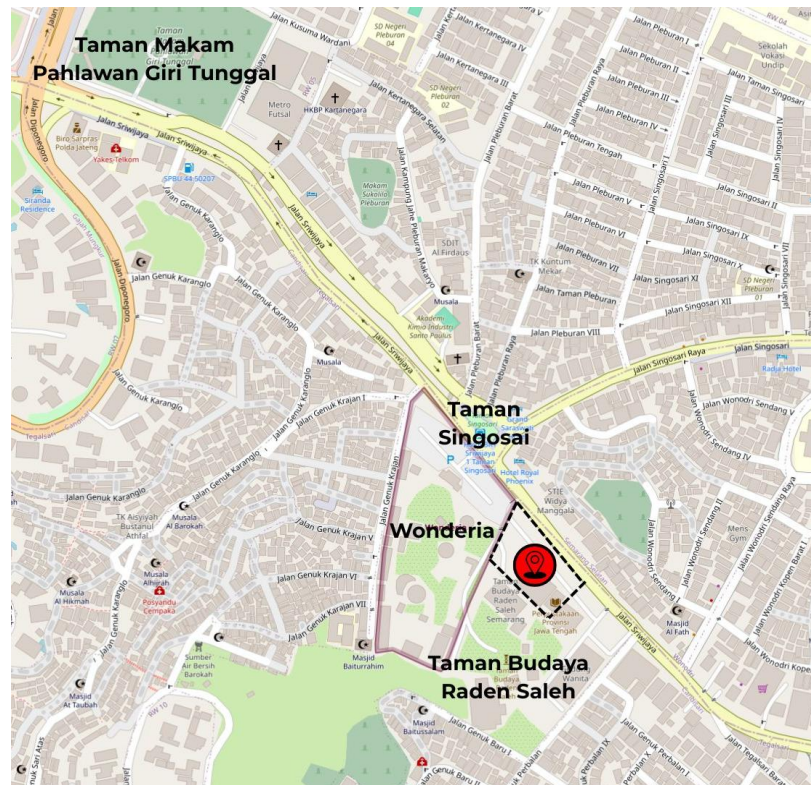


Gambar 4. 1 Pola Tata Ruang Kota Semarang

(Sumber: Pemerintah Kota Semarang, 2011)

Lebih tepatnya, Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah berlokasi di Jalan Sriwijaya No. 29-A, Kelurahan Tegal Sari, Kecamatan Candisari, Kota Semarang. Luas bangunan ini semula sekitar 3.600 m^2 ,

kemudian bertambah menjadi 4.175 m² dengan penambahan ruang di lantai 2 karena adanya renovasi yang dilakukan pada tahun 2024 (Maknun, 2024) (Gambar 4.2).



Gambar 4. 2 Peta Lokasi Perancangan

(Sumber: Openstreetmaps dan Olahan Penulis, 2025)

Lokasi perancangan berada pada kawasan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah yang berfungsi sebagai fasilitas publik di bidang literasi dan pendidikan. Keberadaan perpustakaan ini memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas belajar, penelitian, serta pengembangan pengetahuan masyarakat.

Secara kontekstual, tapak berada dalam lingkungan perkotaan yang didominasi oleh fungsi pendidikan, perkantoran, dan fasilitas umum. Kondisi ini menjadikan perpustakaan tidak hanya sebagai ruang membaca, tetapi juga sebagai bagian dari ruang publik yang mendukung interaksi sosial dan aktivitas komunitas.

4.2. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan untuk memahami kondisi eksisting lokasi perancangan secara menyeluruh, baik dari aspek fisik maupun non-fisik. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan

tapak sebagai dasar dalam proses perancangan, dengan menggunakan kriteria desain sebagai acuan dalam membaca kondisi ruang.

4.2.1. Kondisi Fisik Tapak

Tapak perancangan merupakan kawasan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah yang telah memiliki bangunan eksisting hasil renovasi. Renovasi ini adalah pembangunan perluasan gedung untuk meningkatkan kenyamanan dan fasilitas pengunjung. Waktu pengerjaan renovasi ini berlangsung selama kurang lebih 6 bulan, mulai dari bulan Maret hingga September 2024. Kemudian diresmikan pada 4 November 2024. Pada renovasi ini ada penambahan JPO yang ramah disabilitas, area galeri naskah kuno, ruang literasi sosial, ruang audiovisual, dan kafe pada rooftop.



Gambar 4. 3 Fasad Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah pada Tahun 2023

(Sumber: Google Maps, 2025)



Gambar 4. 4 Fasad Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah pada Tahun 2024

(Sumber: Google Maps, 2025)

Secara fisik, tapak memiliki elevasi yang relatif lebih rendah

dibandingkan dengan jalan utama di sekitarnya. Kondisi ini berpengaruh terhadap visibilitas dan akses masuk ke dalam tapak. Selain itu, keberadaan vegetasi di sekitar tapak memberikan potensi dalam pembentukan kualitas ruang luar yang mendukung pengalaman pengguna.

Dari aspek orientasi, tapak menghadap ke arah Jalan Sriwijaya sebagai akses utama, yang berperan penting dalam membentuk kesan awal pengguna terhadap bangunan.

4.2.2. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Akses menuju tapak dapat dicapai melalui Jalan Sriwijaya sebagai jalur utama. Akses masuk ke dalam tapak terhubung dengan area sekitar, termasuk kawasan Taman Budaya Raden Saleh (TBRS), yang diakses melalui jalur yang sama. Bila membawa kendaraan pribadi juga melalui akses ini, kendaraan tersebut dapat diparkirkan di area perpustakaan atau TBRS.

Setelah renovasi yang dilakukan pada tahun 2024, ada jalur masuk dari Jl. Sriwijaya langsung ke ruang baca perpustakaan di lantai 2. JPO tersebut dilengkapi dengan ubin pemandu (*guiding block*), dan ramp yang memudahkan penyandang disabilitas.



Gambar 4. 5 JPO Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah

(Sumber: Hasil Dokumentasi Penulis, 2025)

Ketersediaan transportasi umum di sekitar tapak, seperti halte dan bus stop, memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencapai lokasi. Pada area JPO pun juga dapat dijadikan area *drop off* pada peprustakaan

ini



Gambar 4. 6 Peta Lokasi Halte dan Bust Stop di Sekitar Tapak Perancangan

(Sumber: Openstreetmaps dan Olahan Penulis, 2025)

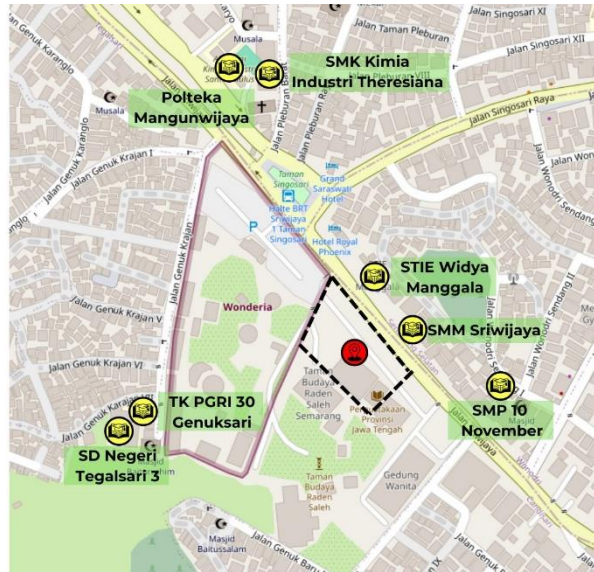
4.2.3.Konteks Lingkungan

Lingkungan sekitar tapak didominasi oleh fungsi pendidikan, permukiman, serta fasilitas umum. Kedekatan dengan kawasan pendidikan memberikan potensi untuk meningkatkan intensitas kunjungan pengguna, khususnya pelajar dan mahasiswa.

Selain itu, keberadaan fasilitas publik di sekitar tapak menjadikan perpustakaan sebagai bagian dari sistem aktivitas kota yang lebih luas. Hal ini membuka peluang untuk mengembangkan perpustakaan sebagai ruang publik yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga sosial.

Berikut ini adalah batas-batas pada tapak perancangan:

1. Utara, berbatasan dengan Jl. Sriwijayadengan, area pertokoan dan pemukiman warga
2. Selatan, berbatasan dengan TBR
3. Barat, berbatasan dengan gedung Wanita
4. Timur, berbatasan dengan lahan kosong ex. Wonderia



Gambar 4. 7 Peta Lokasi Fasilitas Pendidikan di Sekitar Tapak Perancangan
(Sumber: Openstreetmaps dan Olahan Penulis, 2025)



Gambar 4. 8 Peta Tapak Perancangan dan Sekitar
(Sumber: Openstreetmaps dan Olahan Penulis, 2025)

4.2.4.Regulasi dan Tata Bangunan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Semarang No. 5 Tahun 2021 (Pemerintah Kota Semarang, 2021), tapak perancangan berada dalam kawasan BWK II yang diperuntukkan bagi fungsi campuran, meliputi permukiman, perdagangan dan jasa, perkantoran, serta fasilitas umum.

Perpustakaan Daerah Jawa Tengah Semarang berada di lokasi kawasan Batas Wilayah Kota (BWK) II. Adapun fungsi dari BWK II antara lain merupakan permukiman, perdagangan dan jasa, campuran

Perdagangan dan Jasa, perkantoran, pusat pendidikan kepolisian, olahraga dan rekreasi.

Batas Wilayah Kota (BWK) II diarahkan untuk menjadi ruang interaksi publik yang berupa Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan atau Ruang Terbuka Non-Hijau (RTNH).

Ada pun peraturan untuk bangunan dalam BWK II memiliki beberapa ketentuan, antara lain: KDB (Koefisien Dasar Bangunan) yang direncanakan sebesar 60%; KLB (Koefisien Lantai Bangunan) untuk fasilitas umum dan pendidikan maksimal 5 lantai dan KLB 3; dan GSB (Garis Sepadan Bangunan) sebesar 23 meter.

Untuk tapak perancangan luas lahan sebesar 6.822,85 m² (Gambar 4.10). Berikut ini adalah perhitungan regulasi pada tapak perancangan:

KDB	= 60% x 6.822,85 m ²	= 4.093,71 m ²
KDH	= min. 20% x 6.822,85 m ²	= 1.364,57 m ²
KLB	= 3 x 6.822,85 m ²	= 20.468,55 m ²
Ketinggian	= max 5 lantai	
GSB	= 23 meter	



Gambar 4. 9 Pengukuran Lokasi Tapak Perancangan

(Sumber: Google Maps dan Olahan Penulis, 2025)

4.2.5.Potensi dan Permasalahan Tapak

Berdasarkan hasil analisis kondisi tapak serta pengamatan langsung terhadap pengalaman pengguna, dapat diidentifikasi potensi dan permasalahan yang memengaruhi kualitas ruang dan keterbacaan bangunan. Analisis ini dilakukan dengan mengacu pada kriteria desain yang menekankan aspek keterbacaan, orientasi, aksesibilitas, serta urutan pengalaman ruang.

Tapak perancangan memiliki potensi yang cukup kuat dalam membentuk identitas visual bangunan. Keberadaan Jembatan Penyeberangan Orang (JPO) yang terhubung langsung dengan bangunan perpustakaan menjadi elemen yang ikonik dan berpotensi sebagai penanda (landmark) dalam kawasan. Selain itu, keberadaan fasilitas seperti rooftop café serta aula pada lantai tiga yang dapat diakses pada kondisi tertentu menunjukkan adanya potensi ruang komunal yang dapat memperkaya pengalaman sosial pengguna di dalam bangunan. Area luar pada lantai satu yang tidak hanya difungsikan sebagai parkir, tetapi juga dimanfaatkan sebagai ruang bazar buku, turut memperkuat fleksibilitas penggunaan ruang dan potensi aktivasi kawasan.

Dari aspek aksesibilitas, bangunan sebenarnya telah dilengkapi dengan fasilitas vertikal berupa lift. Namun, penggunaannya yang terbatas hanya untuk pegawai dan pemustaka disabilitas menunjukkan bahwa akses vertikal belum sepenuhnya bersifat inklusif bagi seluruh pengguna. Di sisi lain, keberadaan guide block yang menghubungkan entrance hingga ruang koleksi braille menunjukkan adanya upaya dalam mendukung aksesibilitas bagi pengguna dengan kebutuhan khusus. Hal ini mengindikasikan bahwa prinsip aksesibilitas telah mulai diterapkan, meskipun masih bersifat parsial dan belum terintegrasi secara menyeluruh dalam pengalaman ruang.

Dari sisi orientasi dan alur pergerakan, sistem sirkulasi dalam bangunan masih belum terbaca dengan jelas. Pengunjung kerap mengalami kebingungan dalam menentukan alur awal, seperti kebutuhan untuk registrasi di lantai satu sebelum menuju ruang baca di lantai dua. Kondisi ini menunjukkan bahwa tahap orientasi dalam sekuens pengalaman ruang belum terbentuk secara optimal, sehingga transisi

antar ruang terasa kurang terarah.

Selain itu, sistem penunjang seperti penempatan loker yang tersebar di beberapa titik serta kurang jelasnya penanda ruang (signage), seperti lokasi mushola yang berada di area belakang tangga, turut memengaruhi keterbacaan ruang. Ketidakjelasan sistem informasi dan zonasi ini menyebabkan pengguna kesulitan dalam memahami fungsi ruang serta urutan pengalaman yang seharusnya terbentuk secara logis dan berkesinambungan.



Gambar 4. 10 Area Pada Lantai 1 Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah

(Sumber: Hasil Dokumentasi Penulis, 2025)

Dari aspek program ruang, sebenarnya telah terdapat pemisahan fungsi yang cukup jelas, seperti perpustakaan anak yang berada di lantai satu dan terpisah dari ruang baca umum di lantai dua. Namun demikian,

pada ruang baca umum, belum terdapat pemisahan yang tegas antara area diskusi dan area baca individu. Kondisi ini berpotensi menurunkan kualitas pengalaman ruang, khususnya dalam menciptakan suasana yang kondusif untuk aktivitas membaca yang membutuhkan tingkat ketenangan yang berbeda.





*Gambar 4. 11 Area Pada Lantai 2 Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah
(Sumber: Hasil Dokumentasi Penulis, 2025)*

Berdasarkan kriteria desain yang menekankan pada keterbacaan, kejelasan orientasi, aksesibilitas, serta pembentukan urutan pengalaman ruang, kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengolahan ruang yang lebih terstruktur. Penataan ulang sirkulasi, penguatan sistem signage,

optimalisasi aksesibilitas yang lebih inklusif, serta pembentukan zonasi yang lebih jelas menjadi aspek penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Dengan demikian, pengalaman ruang yang terbentuk dapat menjadi lebih terbaca, terarah, dan berkesinambungan.

4.3. Analisis Pengguna

Pada dasarnya, pelaku kegiatan pada perpustakaan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu; Pengunjung, Pengelola, dan Pelayanan atau Servis.

a. Pengelola / Pegawai

- Terdiri dari pengelola utama, sub-pengelola, dan staf operasional.
- Aktivitas meliputi administrasi, pengelolaan koleksi, serta pelayanan kepada pengunjung.
- Membutuhkan ruang kerja yang terorganisir serta memiliki keterhubungan dengan area pelayanan.

b. Pengunjung/pemustaka

- Merupakan masyarakat umum dengan latar belakang usia dan kebutuhan yang beragam.
- Aktivitas meliputi membaca, belajar, mencari informasi, serta mengikuti kegiatan seperti seminar dan diskusi.
- Membutuhkan variasi ruang, mulai dari ruang yang bersifat sosial hingga ruang yang lebih privat dan tenang.

c. Pelayanan / Servis

- Meliputi petugas keamanan, kebersihan, dan parkir.
- Berperan dalam mendukung operasional bangunan.
- Membutuhkan jalur sirkulasi tersendiri agar tidak mengganggu aktivitas utama pengguna.

Berdasarkan pedoman penyelenggaraan perpustakaan, aktivitas dalam perpustakaan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Kegiatan utama: membaca, belajar, serta penggunaan koleksi cetak dan non-cetak.
- Kegiatan sosial dan penunjang: seminar, workshop, diskusi, serta aktivitas komunal seperti café.

- Kegiatan pengelola: operasional dan pelayanan perpustakaan.
Kegiatan servis: fasilitas pendukung seperti toilet, mushola, dan pemeliharaan bangunan.

4.4. Analisis Program Ruang

Analisis program ruang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang berdasarkan karakteristik pengguna, aktivitas, serta pengalaman ruang yang ingin dibentuk. Analisis ini menjadi dasar dalam menyusun hubungan ruang, zonasi, serta pengaturan sirkulasi dalam perancangan perpustakaan.

Tabel tersebut menunjukkan hubungan antara aktivitas pengguna, kebutuhan ruang, serta tingkat zonasi dalam bangunan. Selain itu, terlihat bahwa alur aktivitas pengguna membentuk suatu urutan pengalaman ruang yang dapat menjadi dasar dalam penyusunan *spatial sequence* pada perancangan.

1. Kelompok Kegiatan Pengunjung (Pemustaka)

No	Tahapan Aktivitas	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Zona Ruang
1	Kedatangan	Datang ke tapak, masuk area perpustakaan	Area masuk / entrance	Publik
2	Orientasi awal	Mencari informasi, registrasi	Lobby, resepsionis	Publik
3	Penyimpanan barang	Menyimpan barang pribadi	Area loker	Semi-publik
4	Eksplorasi	Mencari buku / koleksi	Ruang koleksi	Semi-publik
5	Aktivitas utama	Membaca / belajar individu	Ruang baca	Privat
6	Aktivitas kelompok	Diskusi / kerja kelompok	Ruang diskusi / study room	Semi-publik
7	Aktivitas sosial	Bersantai / interaksi	Café / ruang komunal	Publik
8	Aktivitas pendukung	Ibadah / ke toilet	Mushola, toilet	Semi-publik
9	Penyelesaian	Mengembalikan buku / keluar	Area keluar / lobby	Publik

Tabel 4. 1 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pemustaka
(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

2. Kelompok Kegiatan Pengelola

No	Tahapan Aktivitas	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Zona Ruang
1	Kedatangan	Datang ke area kerja	Area masuk staf	Semi-publik
2	Persiapan	Absensi, persiapan kerja, menyimpan barang	Ruang staf / loker staf	Privat
3	Aktivitas utama	Pelayanan pengunjung	Meja layanan / informasi	Semi-publik
4	Pengelolaan	Pengolahan koleksi, administrasi	Ruang kantor / pengolahan	Privat
5	Koordinasi	Rapat / diskusi internal	Ruang rapat	Privat

6	Istirahat	Istirahat / makan	Pantry / ruang istirahat	Privat
7	Penyelesaian	Selesai bekerja dan keluar	Area keluar staf	Semi-publik

Tabel 4. 2 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pengelola

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

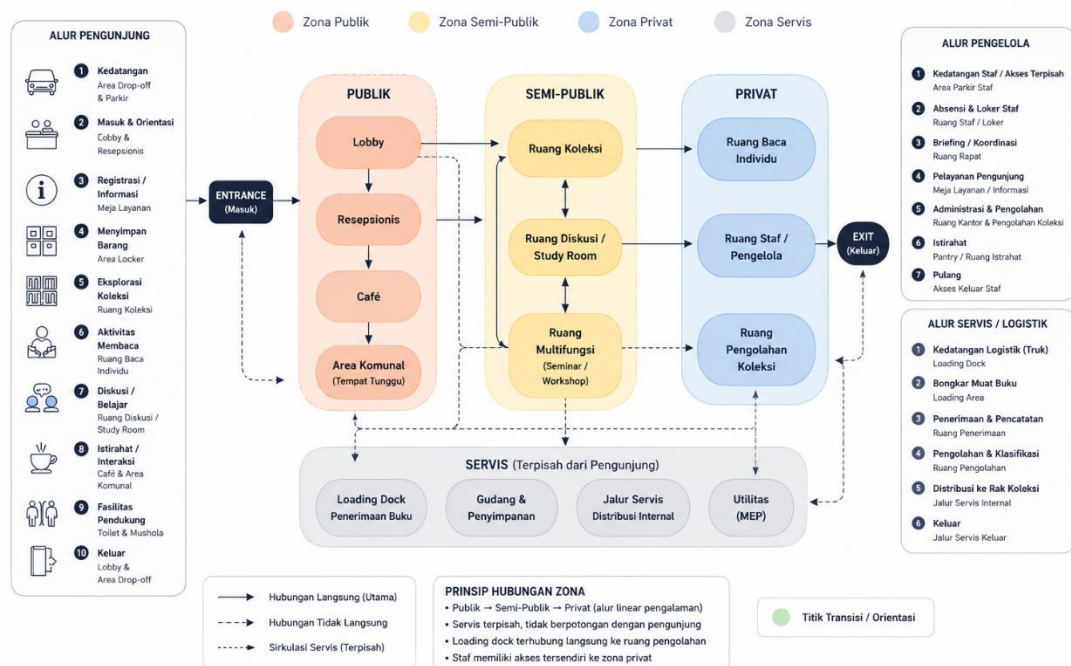
3. Kelompok Kegiatan Servis

No	Tahapan Aktivitas	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Zona Ruang
1	Kedatangan	Datang ke area kerja	Area masuk servis	Servis
2	Persiapan	Persiapan kerja, menyimpan alat	Ruang servis / gudang	Servis
3	Aktivitas utama	Kebersihan, keamanan, maintenance	Seluruh area bangunan	Servis
4	Monitoring	Pengawasan dan kontrol	Pos keamanan / ruang kontrol	Semi-publik
5	Penyimpanan	Penyimpanan alat	Gudang / ruang utilitas	Servis
	Distribusi logistik	Penerimaan dan bongkar muat buku	Loading dock	Servis
	Distribusi internal	Penyaluran buku ke ruang pengolahan	Jalur servis	Servis
6	Penyelesaian	Selesai kerja dan keluar	Area keluar servis	Servis

Tabel 4. 3 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Kegiatan Servis

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

DIAGRAM ZONASI & ALUR PENGGUNA PERPUSTAKAAN



Gambar 4. 12 Diagram Zonasi dan Alur Pengguna Perpustakaan

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

Dalam menentukan besaran total ruang yang dibutuhkan dalam perencanaan dan perancangan perpustakaan berlandaskan dengan menggunakan standar dan ketentuan dari beberapa sumber, yaitu:

No.	Sumber Data	Kode
1	Architect's Data, Ernst Neufert, John Wiley and Sons, New York, (1980)	DA
2	Planning and Design of Library Building, Godfrey Thompson, The Architecture Press, London, (1977)	GT
3	Planning Academic and Research Library Building, Keyes D Metchalf, McGraw Hill Book Company. (1965)	KD
4	Time Saver Standarts for Building Types, Joseph de Chiara and John Calendaer, MC Graw Hill Book Company, New York. (1987)	TS
5	Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Panero Julius dan Martin Zelnik. Erlangga, Jakarta (2003)	DMI
6	Metric Handbook The Architecture, Leslie Fair Water RIBA & Jan A Sliwa. Press, London (1973)	MH
7	Unified Facilities Criteria : Libraries	UFC
8	Studi Banding	SB
9	Analisis dan asumsi	AS

Tabel 4. 4 Sumber Data Analisis Kebutuhan Ruang
(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

Program ruang serta luasan ruang yang terdapat dalam acuan-acuan tersebut disesuaikan dengan program ruang yang akan dibutuhkan pada perancangan perpustakaan ini. Dalam menentukan sirkulasi (flow gerak) berdasarkan Time Server Standart for Building Type, sebagai berikut:

Presentase	Keterangan
5% - 10 %	Standar minimum sirkulasi
20 %	Standar kebutuhan keleluasaan sirkulasi
30 %	Tuntutan kenyamanan fisik
40 %	Tuntutan kenyamanan psikologis
50 %	Tuntutan spesifik kegiatan
60 %	Terkait banyak kegiatan

Tabel 4. 5 Standar Sirkulasi
(Sumber: Time Server Standart for Building Type)

Penentuan kebutuhan parkir pada perancangan Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah mengacu pada Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor 272/HK.105/DRJD/96 tentang *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir*. Dalam pedoman tersebut, bangunan perpustakaan tidak diklasifikasikan secara khusus sehingga digunakan kategori pelayanan umum sebagai pendekatan, dengan kebutuhan parkir sebesar 1,5–3,5 Satuan Ruang Parkir (SRP) mobil per 100 m² luas lantai efektif. Namun demikian, angka tersebut digunakan sebagai acuan umum dalam penyediaan fasilitas parkir, sedangkan penentuan kapasitas parkir pada penelitian ini mempertimbangkan karakter pengguna, kebutuhan operasional bangunan, serta kondisi tapak.

Sebagai pembandingan, beberapa pedoman internasional menunjukkan bahwa kebutuhan parkir perpustakaan perlu disesuaikan dengan karakter lokasi. *Buckinghamshire Council* menetapkan kebutuhan parkir berdasarkan tingkat aksesibilitas transportasi, sedangkan *Dorset Council* merekomendasikan penyediaan parkir yang lebih terbatas pada perpustakaan yang berada di pusat kota dan telah dilayani fasilitas parkir umum. *American Planning Association* juga menyatakan bahwa kebutuhan parkir perpustakaan sebaiknya mempertimbangkan akses pejalan kaki, transportasi umum, serta pola kunjungan pengguna.

Tapak berada di kawasan perkotaan yang telah dilayani halte *Bus Rapid Transit* (BRT), memiliki akses pejalan kaki melalui Jembatan Penyeberangan Orang (JPO), serta terhubung dengan area parkir Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) yang direncanakan sebagai akses sekunder menuju bangunan. Kondisi tersebut memungkinkan sebagian pengunjung memanfaatkan transportasi umum maupun fasilitas parkir kawasan sehingga kebutuhan parkir di dalam tapak dapat direncanakan secara lebih efisien.

Berdasarkan karakteristik pengguna perpustakaan yang didominasi pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum, analisis kebutuhan parkir menggunakan proporsi sekitar 70% kendaraan roda dua dan 30% kendaraan roda empat. Sementara itu, berdasarkan kelompok pengguna, sekitar 65% kapasitas parkir dialokasikan untuk pengunjung, 32% untuk pengelola, dan 3% untuk kendaraan operasional. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam penyusunan program ruang parkir yang selanjutnya disesuaikan dengan hasil pengolahan tapak pada tahap perancangan.

Berikut merupakan penentuan program ruang berdasarkan literasi-literasi yang tercantum di atas dan perhitungan sirkulasi:

Ruang Kepala Perpustakaan				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang Kepala	1	18 m ² (DA)	±18 m ²
2	Ruang Sekretaris	1	5 m ² (AP)	±5 m ²
3	Ruang Tamu	8	1,2 m ² / orang (DA)	±9 m ²
4	Lavatory	1 WC & 1 Wastafel	3 m ² /WC; 1m/Wastafel (DA)	±4 m ²
Luas				±36 m ²
Sirkulasi 30%				±10,8 m ²
Total				±46,8 m ²

Ruang Pelayanan dan Informasi				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang Kepala Bagian	1	10,56 m ² (2,40 x 4,40) (DA)	±10,56 m ²
2	Ruang Staff Bagian	6	6 x (2,40 x 4.40) (DA)	±63,36 m ²
3	Ruang Duduk	1	6,25 m ² (DA)	±6,25 m ²
Luas				±80,2 m ²
Sirkulasi 30%				±24 m ²
Total				±104 m ²
Ruang Pelayanan Tata Usaha				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang Kepala Bagian	1	10,56 m ² (2,40 x 4,40) (DA)	±10,56 m ²
2	Ruang Staff Bagian	4	4 x (2,40 x 4.40) (DA)	±42,24 m ²
3	Ruang Duduk	1	6,25 m ² (DA)	±6,25 m ²
Luas				±59,05 m ²
Sirkulasi 30%				±17,7 m ²
Total				±77 m ²
Ruang Pelayanan Kepustakaan				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang Kepala Bagian	1	10,56 m ² (2,40 x 4,40) (DA)	±10,56 m ²
2	Ruang Staff Bagian	13	4 x (2,40 x 4.40) (DA)	±137,2 m ²
3	Ruang Duduk	1	6,25 m ² (DA)	±6,25 m ²
Luas				±154 m ²
Sirkulasi 30%				±46,2 m ²
Total				±190 m ²
Ruang Penerima				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Hall/Lobby	50	20 x (2,5x0,5); (30x0,65) / orang (DMI)	±44,5 m ²
2	Ruang Informasi	4	4 m ² (AP)	±16 m ²
3	Ruang Penitipan Barang/Loker	150	20 loker/unit, 8 unit	±20 m ²
Luas				±80,5 m ²
Sirkulasi 30%				±24,15 m ²
Total				±104,65 m ²
Ruang Perpustakaan Dewasa (Koleksi Umum)				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Meja peminjaman dan pengembalian	10	4 m ² / orang (DA)	±40 m ²
2	Katalog digital	4 unit computer	1 m ² / 100 buku (UFC)	±6 m ²
3	Ruang baca	120	3 m ² / unit (UFC)	±380 m ²
4	Ruang koleksi umum	50.000 koleksi	10 m ² / 1000 buku (DA)	±1.000 m ²
5	Kompiter public	5 unit komputer	1,35 m ² / unit (MH)	±6,8 m ²
6	Ruang koleksi periodikal (Baru)	10 judul kabar harian	0,63 m ² / rak x 3 + 1,26; 0,4 m ² / rak x2 +	±7 m ²

		dan 42 judul majalah bulanan	1,6 + sirkulasi = 4 m ² (PP)	
7	Working area	40 Meja dan kursi	2 m ² / kursi (DA) + working desk (AS)	±300 m ²
8	Ruang baca referensi	22	2,32 m ² (DA)	±51 m ²
9	Ruang koleksi referensi	6.67	10 m ² / 1000 koleksi	±66 m ²
10	Fotocopy dan scan	2 unit mesin	4 m ² / mesin	±10 m ²
11	Lavatory	Pria (2 wastafel, 3 urinoir, 3 closet)	1 m ² + 1 m ² + 2 m ² (DA)	±10 m ²
		wanita(4 wastafel, 5 closet)	1 m ² + 2 m ² (DA)	±15 m ²
Perpustakaan Digital				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang computer	30	3 m ² /unit (UFC)	±90 m ²
2	Ruang penyimpanan data dan server	2	3 m ² / orang	±6 m ²
Luas				±96 m ²
Sirkulasi 50%				±48 m ²
Total				±144 m ²
Perpustakaan Braille				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Meja peminjaman dan pengembalian	2	4 m ² / orang (DA)	±8 m ²
2	Ruang koleksi buku	2.000 koleksi	1 m ² / 100 buku (UFC)	±20 m ²
3	Ruang komputer braille	10 unit komputer	3 m ² / unit (UFC)	±30 m ²
Luas				±70 m ²
Sirkulasi 50%				±17,5 m ²
Total				±87,5 m ²
Ruang Perpustakaan Anak				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Toilet	3	3,4 m ² (DA)	±10,2 m ²
2	Wastafel	3	0,6 m ² (DA)	±1.8 m ²
3	Ruang Baca	74	2,32 m ² (DA)	±172 m ²
4	Ruang koleksi anak	5000 koleksi	1 m ² / 100 buku (UFC)	±50 m ²
5	Koleksi A/V	1500 koleksi	3 m ² /unit (UFC)	±20 m ²
6	Ruang audio visual	6 unit	3 m ² /unit (UFC)	±18 m ²
7	Komputer anak	6 unit	3 m ² /unit (UFC)	±18 m ²
8	Story Telling	30 orang	0,93 m ² /orang (UFC)	±28 m ²
9	Lavatory	2 WC; 1 wastafel	3 m ² /WC + 1 m ² (UFC)	±10 m ²
Luas				±328 m ²
Sirkulasi 50%				±164 m ²
Total				±492 m ²

Book Cafe				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang makan	25	1,5 m ² /orang (DA)	±37,5 m ²
2	Counter	2 unit	2 m ² / orang (SB)	±4 m ²
3	Gudang	1	6 m ² / orang (SB)	±6 m ²
4	Ruang pengelola	3 orang	3 m ² / orang (DA)	±9 m ²
5	Dapur	2	20% ruang makan (DA)	±8 m ²
6	Area baca dan rak buku	10 orang	2,5 m ² / orang (DA)	±25 m ²
Luas				±89,5 m ²
Sirkulasi 70%				±63 m ²
Total				±153 m ²
Minitheater				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Meja sirkulasi	3	4 m ² /orang (DA)	±12 m ²
2	Ruang koleksi film (Digitalized)	2 computer	3 m ² / unit (UFC)	±6 m ²
3	Ruang mini camera	20	1,2 m ² / orang (DA)	±24 m ²
4	Ruang sound & lighting	1	4,46 m ² / ruang (DA)	±4,46 m ²
5	Koridor sirkulasi	1	10 m ² (AP)	±10 m ²
Luas				±56,5 m ²
Sirkulasi 50%				±28,5 m ²
Total				±85 m ²
Ruang Belajar dan Diskusi				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Rental kelas	2 ruang	12 m ² (DA)	±24 m ²
2	Ruang diskusi	4 unit	6,25 m ² /unit (DA)	±25 m ²
3	Ruang kerja individu	10 unit	36 m ² (DA)	±360 m ²
4	Pantry	2	6,5 m ² (UFC)	±13 m ²
Luas				±422 m ²
Sirkulasi 30%				±127 m ²
Total				±549 m ²
Multifunctional Room				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Multifunctional room	1 unit kapasitas 60 orang	1 uit ruang erbaguna 1 x (13m x 9m) (SB)	±117 m ²
2	Lavatory	2 WC; 1 wastafel	3 m ² /WC + 1m ² (UFC)	±10 m ²
Luas				±127 m ²
Sirkulasi 50%				±63,5 m ²
Total				±190,5 m ²
Study Room				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Rental kelas	2 ruang	12 m ² (DA)	±24 m ²
2	Ruang diskusi	4 unit	6,25 m ² /unit (DA)	±25 m ²

3	Ruang kerja individu	10 unit	36 m ² (DA)	±360 m ²
4	Pantry	2	6,5 m ² (UFC)	±13 m ²
Luas				±422 m ²
Sirkulasi 30%				±127 m
Total				±549 m ²
Exhibition Room				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang pameran	49	1,2 m ² /orang (DA)	±60 m ²
2	Panggung	1 unit	60 m ² / orang (AP)	±60 m ²
3	Gudang	2	10 m ² / orang (DA)	±20 m ²
4	Ruang kontrol	1 unit	18,5 m ² / unit (TS)	±18,5 m ²
Luas				±158,5 m ²
Sirkulasi 70%				±47,55 m ²
Total				±207m ²
Ruang-ruang kegiatan servis				
	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Ruang staff kebersihan	5 orang	15 m ² (AS)	±15m ²
2	Gudang umum	1	15 m ² (AS)	±15 m ²
3	Loading dock	1	15 m ² (AS) x 70%	±25 m ²
Mechanical and electrical				
4	Ruang genset	1 unit	9 m ² /unit (TSS)	±9 m ²
5	Pompa air	1 unit	6 m ² /unit (AS)	±6 m ²
6	Ruang kontrol	1 unit	9 m ² /unit (AS)	±9 m ²
7	Ruang chiller	1 unit	9 m ² /unit (AS)	±9 m ²
8	AHU	1 unit	8 m ² (AS)	±8 m ²
9	Bak sampah	1 unit	9 m ² (AS)	±9 m ²
Security				
10	Ruang cctv	2 orang	9 m ² (AS)	±18 m ²
11	Indoor security	2 orang	1,5 m ² /orang (DA)	±3 m ²
12	Outdoor security	2 orang	1,5 m ² /orang (DA)	±3 m ²
Luas				±129 m ²
Sirkulasi 30%				±38,7 m ²
Total				±167,7 m ²
Parkir pengunjung				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Parkir mobil pengunjung	20 mobil	15 m ² /unit + sirkulasi 100% (DA)	±750 m ²
2	Parkir motor pengunjung	40 motor	1,5 m ² / unit + sirkulasi 100% (DA)	±180 m ²
Total				±930 m ²
Parkir pengelola dan staff				
No	Macam Ruang	Kapasitas	Standar	Total
1	Parkir mobil pengelola	5 mobil	15 m ² /unit + sirkulasi 100% (DA)	±300 m ²
2	Parkir motor pengelola	20 motor	1,5 m ² / unit + sirkulasi 100% (DA)	±120 m ²
3	Parkir mobil perpustakaan keliling	3 mobil	15 m ² /unit + sirkulasi 100% (DA)	±90 m ²
Total				±510 m ²

Ruang Indoor		
No	Nama Pengelompokan Ruang	Total Luasan
1	Zona penerima	±104,65 m ²
2	Zona pengelola	±594,5 m ²
3	Zona utama perpustakaan	±3.183,5 m ²
4	Zona penunjang perpustakaan	±1.184,5 m ²
5	Zona servis	±167,7 m ²
Total		±5235 m ²
Ruang Outdoor		
No	Nama Pengelompokan Ruang	Total Luasan
1	Parkir pengelola dan staff servis	± 510 m ²
2	Parkir pengunjung	± 930 m ²
Total		±1.440 m ²
TOTAL LUAS KESELURUHAN		
No	Pengelompokan ruang	Total luasan
1	Zona Indoor	±5235 m ²
2	Zona Outdoor	±1.440 m ²
Total		±6.675 m ²

Tabel 4. 6 Program Ruang

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

4.5. Analisis Kriteria Desain

Analisis kriteria desain pada penelitian ini tidak hanya didasarkan pada kondisi tapak dan kebutuhan pengguna, tetapi juga merupakan hasil sintesis dari studi preseden dan kajian teoritis pada Bab II. Studi preseden memberikan pemahaman mengenai bagaimana pengalaman ruang pada bangunan perpustakaan dibentuk melalui pengolahan spatial sequence, atmosfer, serta elemen pembatas ruang (envelope). Prinsip-prinsip tersebut kemudian dikaji kembali dan disesuaikan dengan konteks tapak, karakter pengguna, serta permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, sehingga menghasilkan kriteria desain yang spesifik dan kontekstual sebagai dasar dalam proses perancangan.

Pengalaman tersebut diterjemahkan melalui **dialog pengalaman**, yaitu:

- **Semiotik** (bagaimana ruang dibaca),
- **Fenomenologis** (bagaimana ruang dirasakan),
- **Endopsikis** (bagaimana ruang memengaruhi kondisi psikologis).

Dalam hal ini, pembentukan pengalaman tidak hanya ditentukan oleh urutan ruang (*spatial sequence*), tetapi secara kuat dipengaruhi oleh:

- **Atmosfer**, yang meliputi:
 - Pencahayaan
 - Material dan tekstur
 - Akustik
 - Temperatur dan kualitas udara
 - Proporsi dan skala ruang
- **Envelope**, yang meliputi:
 - Boundary (Batas ruang)
 - Transparency (Transparansi)
 - Permeability (Permeabilitas)
 - Layering (Lapisan ruang)
 - Threshold (Ambang ruang)

Pada proses penerjemahan pengalaman ruang ke dalam bentuk arsitektural, diperlukan suatu mekanisme yang mampu menjembatani antara struktur narasi yang bersifat abstrak dengan konfigurasi ruang yang bersifat fisik. Dalam hal ini, *spatial sequence* berperan sebagai perangkat utama yang mengorganisasikan urutan ruang berdasarkan pengalaman pengguna.

Spatial sequence tidak hanya mengatur pergerakan (*path/movement*), tetapi juga mengintegrasikan keberadaan *node/event*, *landmark*, *edge/enclosure*, *district*, serta *serial vision* sebagai elemen yang membentuk pengalaman secara bertahap. Melalui sequence inilah, dialog pengalaman, atmosfer, dan envelope diterjemahkan menjadi susunan ruang yang konkret dan dapat diwujudkan dalam perancangan.

Tahap Pengalaman	Dialog Pengalaman	Atmosfer	Envelope	Elemen Spasial	Implikasi Desain
Tahap Arrival	Semiotik: ruang mudah dikenali sebagai bangunan publik (bisa dari signate atau simbol yang mudah dibaca atau dikenali) Fenomenologis: transisi dari luar ke dalam Endopsikis: rasa penasaran & diterima	Pencahayaan: terang alami melalui bukaan besar / fasad transparan sebagai penerangan utama Material & warna: material ringan, reflektif, dan transparan untuk kesan terbuka Akustik: terbuka, memungkinkan suara luar masuk sebagai bagian dari transisi Temperatur & udara: mengikuti kondisi luar sebagai fase adaptasi Proporsi & skala: besar dan monumental untuk membangun kesan awal	Batas ruang: semi terbuka (tidak langsung tertutup) Transparansi: tinggi untuk memperlihatkan aktivitas dalam Permeabilitas: tinggi untuk aliran visual dan pergerakan Lapisan ruang: adanya ruang antara (plaza → entrance) Threshold: bertahap, tidak langsung	Path: jalur masuk langsung dan mengarah ke entrance Landmark: fasad / entrance utama Node: lobby sebagai titik orientasi awal Edge: batas tapak / vegetasi District: zona publik depan Serial Vision: pintu masuk area perpustakaan → plaza → entrance bangunan perpustakaan	- Keterbacaan entrance diperkuat melalui penegasan elemen visual dominan pada fasad - Transisi luar–dalam dirancang bertahap melalui ruang antara (semi-outdoor) - Tingkat keterbukaan visual tinggi untuk memperlihatkan aktivitas dalam - Skala ruang awal diperbesar untuk membangun kesan monumental - Arah masuk diperjelas melalui orientasi visual dan pengaturan komposisi ruang - Hubungan visual antara luar dan dalam dijaga untuk menciptakan keterhubungan - Elemen penanda ditempatkan sebagai titik fokus awal (bisa landmark atau pun signage)
Tahap Orientation	Semiotik: arah ruang terbaca jelas Fenomenologis:	Pencahayaan: lebih terarah untuk membantu navigasi (highlight jalur) Material & warna: mulai membedakan zona melalui perubahan tekstur	Batas ruang: mulai jelas antar zona Transparansi: selektif (tidak semua terbuka) Permeabilitas: dikontrol untuk	Path: linear, jelas, dan terarah Landmark: void / tangga utama Node: tangga, lift, lobby	- Sistem sirkulasi utama dirancang linear dan mudah dipahami - Node orientasi ditempatkan sebagai titik acuan visual dalam ruang

	dipahami melalui pergerakan Endopsikis: rasa aman & tidak bingung	Akustik: mulai tereduksi dan lebih terkontrol Temperatur & udara: lebih stabil dibanding luar Proporsi & skala: skala manusia	mengarahkan gerak Lapisan ruang: transisi publik → semi publik Threshold: mulai terasa melalui perubahan elemen ruang	Edge: koridor utama District: semi publik Serial Vision: urutan ruang linear	• Perbedaan zona diperjelas melalui perubahan elemen spasial (material, cahaya, skala) • Jalur pergerakan diarahkan secara intuitif tanpa ketergantungan pada signage • Ruang transisi disediakan untuk mendukung proses adaptasi pengguna • Hubungan visual antar ruang membantu membentuk pemahaman ruang
Tahap Exploration	Semiotik: ruang menawarkan pilihan aktivitas Fenomenologis: interaksi & pergerakan bebas Endopsikis: rasa ingin tahu & nyaman	Pencahayaan: variatif (kombinasi terang—redup sesuai fungsi) Material & warna: beragam untuk membedakan karakter ruang Akustik: bervariasi (area ramai vs tenang) Temperatur & udara: dijaga nyaman untuk durasi lama Proporsi & skala: dinamis (luas—intim)	Batas ruang: fleksibel (tidak selalu masif) Transparansi: parsial untuk menjaga koneksi visual Permeabilitas: tinggi untuk mendukung eksplorasi Lapisan ruang: kompleks dan berlapis Threshold: tidak kaku, terkadang implisit	Path: sirkulasi bercabang Landmark: ruang-ruang unik yang beragam (contohnya café, inner court, peprustakaan anak, dan lainnya) Node: area aktivitas (diskusi, duduk) Edge: batas antar zona aktivitas District: semi-privat	• Sistem ruang memungkinkan percabangan jalur tanpa kehilangan orientasi utama • Variasi ruang dihadirkan melalui perbedaan skala, pencahayaan, dan atmosfer • Node aktivitas berfungsi sebagai titik interaksi dan jeda dalam pergerakan • Keterhubungan visual antar ruang tetap dijaga untuk mempertahankan orientasi • Fleksibilitas ruang mendukung berbagai jenis aktivitas pengguna

				Serial Vision: dinamis dan tidak linear	• Perbedaan karakter ruang memperkaya pengalaman eksplorasi • Elemen kejutan dihadirkan dalam urutan ruang untuk meningkatkan pengalaman
Tahap Concentration	Semiotik: ruang terbaca sebagai area tenang Fenomenologis: minim gerak & distraksi Endopsikis: konsentrasi & refleksi	Pencahayaan: lembut, tidak langsung, terkendali Material & warna: hangat, menyerap suara, tidak reflektif Akustik: sangat tenang, minim gangguan Temperatur & udara: stabil dan nyaman Proporsi & skala: skala intim	Batas ruang: kuat dan jelas Transparansi: rendah Permeabilitas: sangat terbatas Lapisan ruang: terpisah tegas dari zona lain Threshold: signifikan (terasa masuk ke ruang berbeda)	Path: mengarah dan semakin terbatas Landmark: ruang baca utama Node: ruang fokus individu Edge: dinding masif District: privat Serial Vision: dari terbuka → tertutup	• Tingkat distraksi visual diminimalkan melalui pengendalian elemen ruang • Kualitas akustik dirancang untuk mendukung ketenangan dan konsentrasi • Pembatas ruang diperkuat untuk menciptakan enclosure yang jelas • Pencahayaan diolah secara terkontrol untuk menciptakan suasana fokus • Transisi menuju ruang ini dibuat signifikan untuk memperkuat perubahan pengalaman • Skala ruang diperkecil untuk menciptakan suasana intim

					• Pemisahan dari zona sebelumnya ditegaskan melalui perubahan atmosfer
Tahap Release	Semiotik: arah keluar terbaca jelas Fenomenologis: kembali ke ruang terbuka Endopsikis: refleksi & pelepasan	Pencahayaan: meningkat menuju terang Material & warna: lebih ringan dan terbuka Akustik: lebih bebas Temperatur & udara: kembali mendekati luar Proporsi & skala: kembali melebar	Batas ruang: mulai melemah Transparansi: meningkat Permeabilitas: tinggi Lapisan ruang: berkurang Threshold: gradual menuju luar	Path: looping / jalur keluar terarah Landmark: exit / taman Node: lounge / area duduk Edge: batas menuju luar District: publik Serial Vision: ruang dalam → luar	• Jalur keluar dirancang sebagai bagian dari pengalaman ruang, bukan sekadar sirkulasi • Transisi menuju luar dilakukan secara bertahap melalui perubahan kualitas ruang • Tingkat keterbukaan ruang meningkat secara gradual • Disediakan ruang jeda untuk refleksi sebelum keluar • Hubungan visual dengan ruang luar diperkuat • Skala ruang kembali melebar untuk menciptakan pelepasan pengalaman • Pengalaman ruang ditutup secara halus dan berkesinambungan

Tabel 4. 7 Kriteria Desain

(Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2025)

BAB V

PROSES PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar Perancangan

Konsep perancangan perpustakaan ini dirumuskan dengan menggunakan pendekatan *Experience of Architecture* sebagai dasar utama dalam pembentukan ruang. Perancangan ini berangkat dari pemahaman bahwa pengalaman arsitektur terbentuk melalui interaksi antara pengguna dan ruang, yang dalam penelitian ini diterjemahkan melalui tiga bentuk dialog pengalaman, yaitu semiotik, fenomenologis, dan endopsikis. Ketiga dialog tersebut tidak digunakan sebagai konsep teoritis semata, tetapi sebagai landasan dalam mengarahkan bagaimana ruang dibentuk dan dialami.

Dalam proses perancangan, ruang dikonstruksi melalui pengolahan dua aspek utama, yaitu atmosfer dan envelope. Atmosfer berperan dalam membentuk kualitas sensori ruang, sedangkan envelope mengatur batas, keterbukaan, serta hubungan antar ruang. Kedua aspek ini digunakan sebagai perangkat desain untuk membentuk kondisi ruang yang mampu memunculkan dan menguatkan dialog pengalaman pada pengguna.

Pembentukan pengalaman tersebut dilakukan secara bertahap melalui pengaturan elemen-elemen ruang, sehingga menghasilkan perubahan kualitas ruang yang terarah. Untuk mengorganisasikan proses tersebut, digunakan pendekatan *spatial sequence* sebagai mekanisme penyusunan ruang berdasarkan alur pengalaman pengguna.

Dalam penyusunannya, pengalaman ruang tidak disusun secara acak, tetapi mengikuti struktur naratif yang diadaptasi menjadi lima tahapan pengalaman, yaitu *Arrival*, *Orientation*, *Exploration*, *Concentration*, dan *Release*. Setiap tahapan berperan sebagai kerangka dalam mengatur hubungan ruang, jalur pergerakan, serta transisi antar ruang.

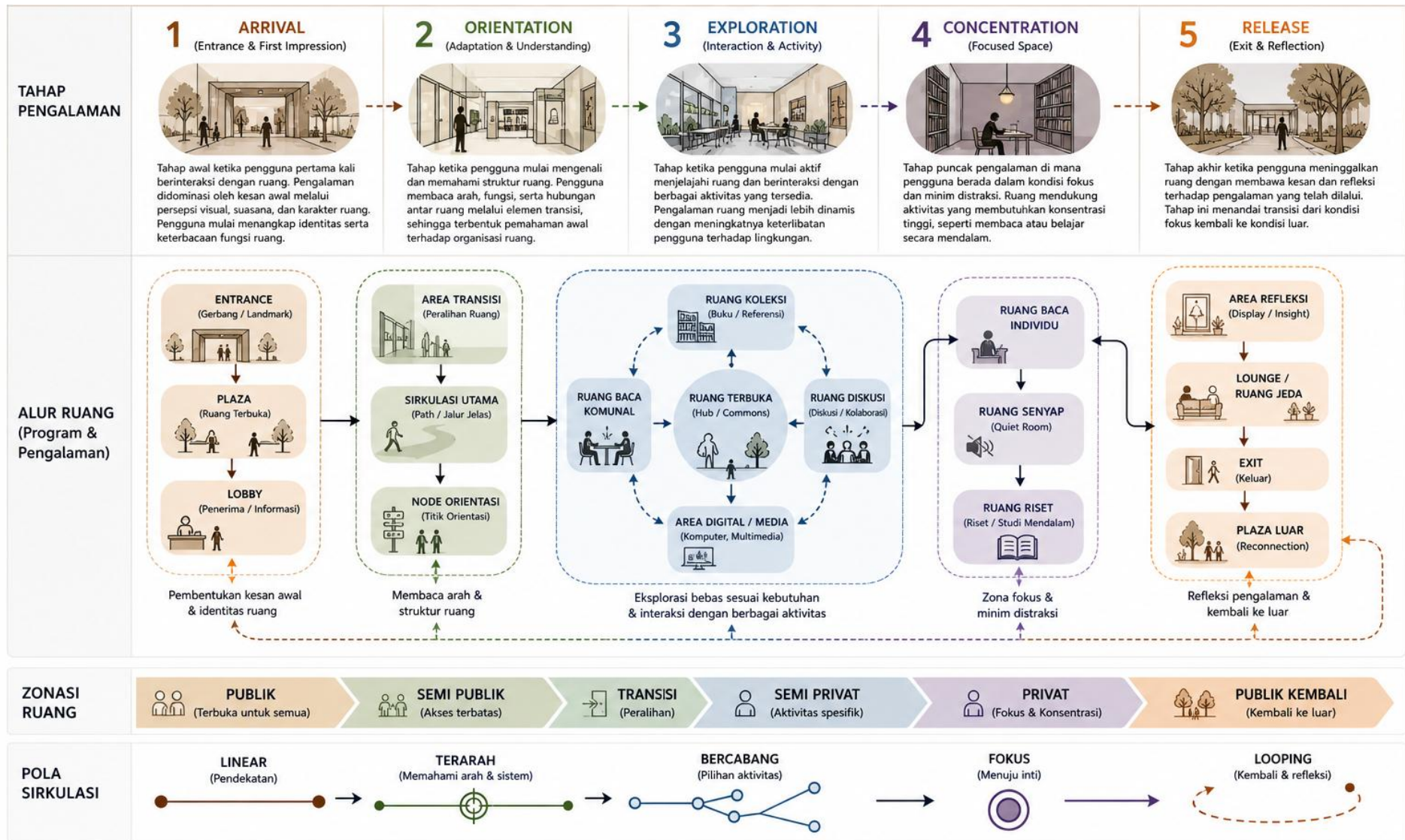
Pada masing-masing tahapan, elemen atmosfer, *envelope*, dan *spatial sequence* dikombinasikan secara berbeda untuk menghasilkan karakter ruang yang spesifik. Perbedaan komposisi tersebut menyebabkan setiap tahapan memiliki kualitas pengalaman yang berbeda, sehingga dialog pengalaman yang terbentuk pada setiap tahap menjadi

dominan secara bergantian.

Dengan demikian, konsep perancangan ini tidak disusun berdasarkan pembagian fungsi ruang semata, tetapi berdasarkan urutan pengalaman yang kemudian diterjemahkan ke dalam konfigurasi ruang, sirkulasi, serta pembentukan massa bangunan secara keseluruhan. Struktur narasi pengalaman tersebut divisualisasikan dalam bentuk diagram alur, kemudian diterjemahkan lebih lanjut ke dalam tabel kriteria desain dan sketsa ruang sebagai dasar pengembangan perancangan (Gambar 5.1).

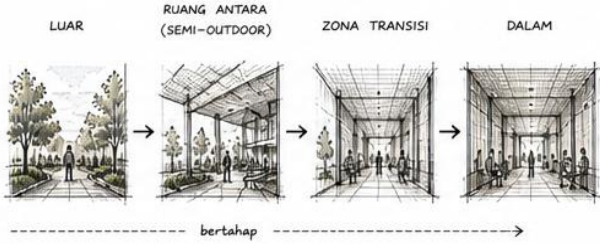
Untuk memperjelas bagaimana struktur narasi tersebut diterjemahkan ke dalam perancangan, setiap tahapan pengalaman kemudian diuraikan menjadi kriteria desain yang lebih operasional. Kriteria ini disusun berdasarkan pengolahan elemen atmosfer dan *envelope* pada masing-masing tahap, sehingga menghasilkan parameter yang dapat digunakan dalam pembentukan ruang.

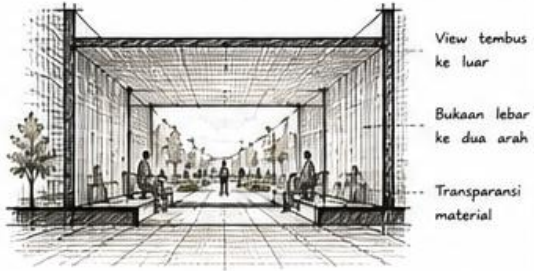
Uraian tersebut disajikan dalam bentuk tabel yang memuat hubungan antara tahapan pengalaman, kualitas ruang yang diharapkan, serta elemen pembentuk ruang yang digunakan. Tabel ini sekaligus dilengkapi dengan sketsa sebagai representasi visual dari penerapan kriteria desain pada setiap tahapan (Tabel 5.1).

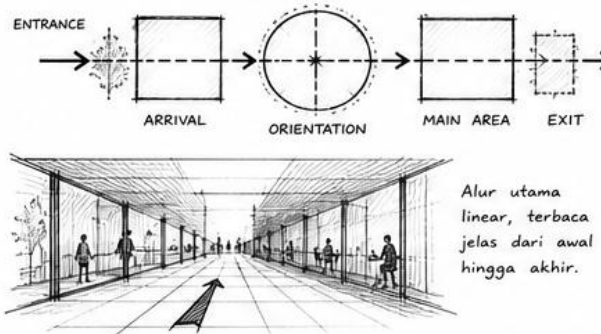
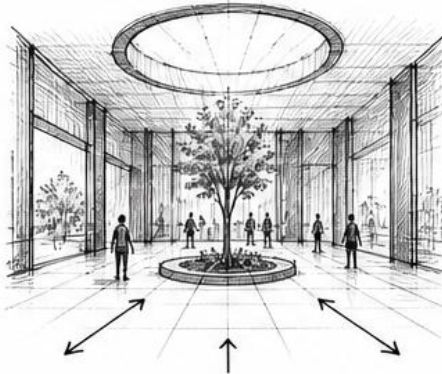


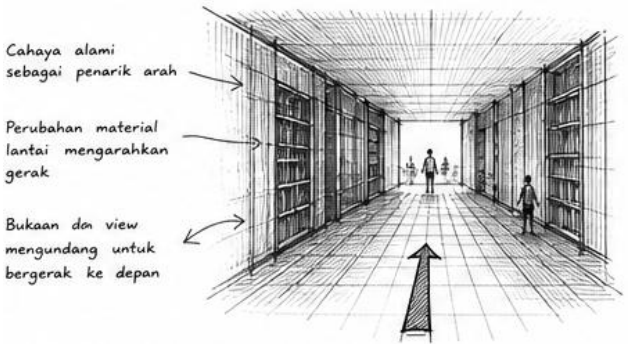
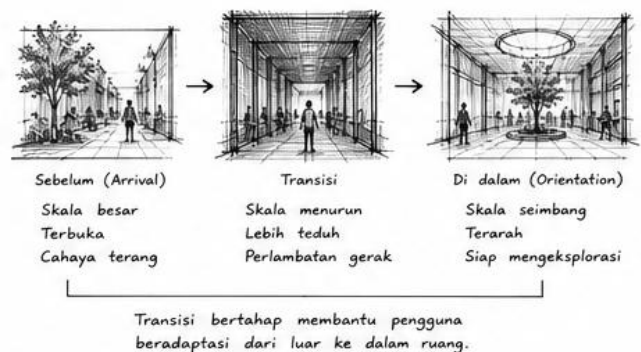
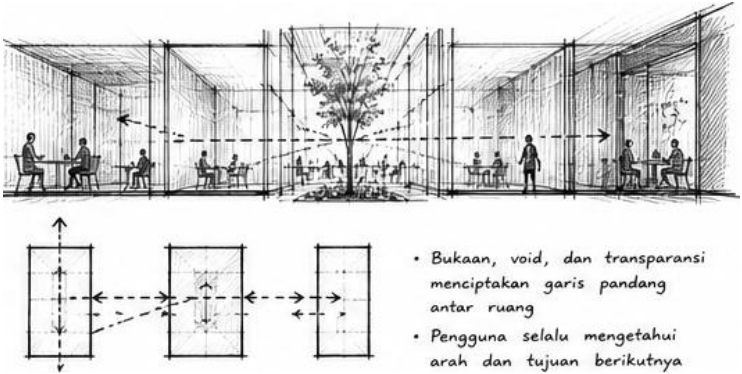
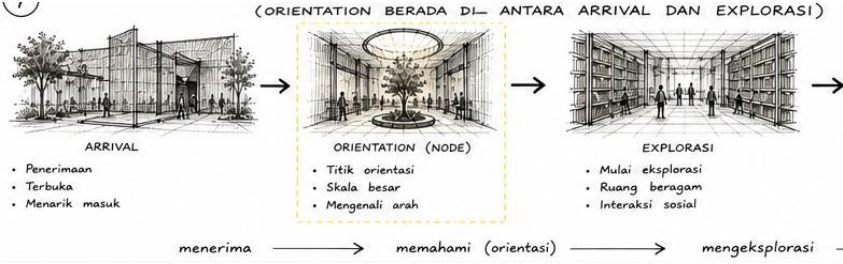
Arrival



Kriteria Desain	1. Keterbacaan entrance diperkuat melalui penegasan elemen visual dominan pada fasad	2. Transisi luar–dalam dirancang bertahap melalui ruang antara (semi-outdoor)	3. Tingkat keterbukaan visual tinggi untuk memperlihatkan aktivitas dalam.
Respon (Sketsa)	 - Atap / kanopi menonjol - Bidang fasad berbeda material - Bukaan vertikal sebagai penanda - Entrance utama terbaca jelas • Elemen visual dominan (bentuk, material, kanopi, bukaan) menarik perhatian • Entrance mudah dikenali dari jauh • Membangun identitas dan kesan pertama	 LUAR RUANG ANTARA (SEMI-OUTDOOR) ZONA TRANSISI DALAM ----- bertahap -----> • Ruang antara menjadi penedam antara lingkungan luar dan dalam • Memberi waktu adaptasi sebelum masuk ke ruang interior • Menciptakan kenyamanan termal dan psikologis	 - Bukaan lebar - Transparansi visual tinggi - Aktivitas dalam terlihat dari luar • Kaca lebar / bukaan besar memperlihatkan aktivitas dalam • Mengundang pengguna untuk masuk • Menciptakan rasa aman dan percaya

Kriteria Desain	4. Skala ruang awal diperbesar untuk membangun kesan monumental	5. Arah masuk diperjelas melalui orientasi visual dan pengaturan komposisi ruang
Respon (Sketsa)	 Plafon tinggi Ruang terbuka luas Kolom besar Skala manusia kecil terhadap ruang • Ketinggian dan keluasan ruang memberi kesan megah • Membangun rasa kagum dan membuka pengalaman ruang • Menjadi momen "wow" pertama bagi pengguna	 Sumbu visual menuju entrance Komposisi simetris mengarah ke titik masuk Lantai / jalur memandu arah
Kriteria Desain	6. Hubungan visual antara luar dan dalam dijaga untuk menciptakan keterhubungan	7. Elemen penanda ditempatkan sebagai titik fokus awal (bisa landmark atau pun signage)
Respon (Sketsa)	 View tembus ke luar Bukaan lebar ke dua arah Transparansi material • Pengguna tetap merasa terhubung dengan lingkungan luar • Memberi orientasi dan kenyamanan psikologis • Mengaburkan batas tegas luar-dalam	 Landmark / elemen vertikal Signage terbaca jelas Menjadi titik fokus awal • Landmark atau signage menjadi penanda utama • Membantu orientasi dan identitas bangunan • Menarik perhatian dan memberi kesan pertama

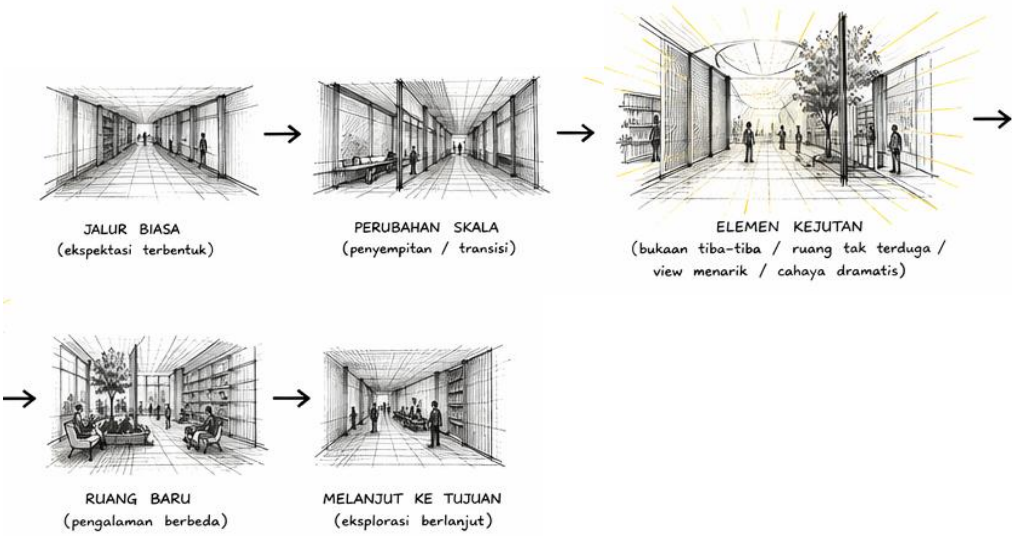
Orientation												
												
Kriteria Desain	1. Sistem sirkulasi utama dirancang linear dan mudah dipahami	2. Node orientasi ditempatkan sebagai titik acuan visual dalam ruang	3. Perbedaan zona diperjelas melalui perubahan elemen spasial (material, cahaya, skala)									
Respon (Sketsa)		 • Node berupa ruang terbuka (void / atrium) • Elemen dominan menjadi titik acuan visual dan orientasi pengguna • Terlihat dari berbagai arah	<table><tr><th>PUBLIK</th><th>SEMI PUBLIK</th><th>PRIVAT</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td> • Skala besar • Cahaya alami • Material terang (terbuka) </td><td> • Skala sedang • Cahaya sedang • Material alami (hangat) </td><td> • Skala intim • Cahaya redup • Material gelap (tenang) </td></tr></table>	PUBLIK	SEMI PUBLIK	PRIVAT				• Skala besar • Cahaya alami • Material terang (terbuka)	• Skala sedang • Cahaya sedang • Material alami (hangat)	• Skala intim • Cahaya redup • Material gelap (tenang)
PUBLIK	SEMI PUBLIK	PRIVAT										
												
• Skala besar • Cahaya alami • Material terang (terbuka)	• Skala sedang • Cahaya sedang • Material alami (hangat)	• Skala intim • Cahaya redup • Material gelap (tenang)										

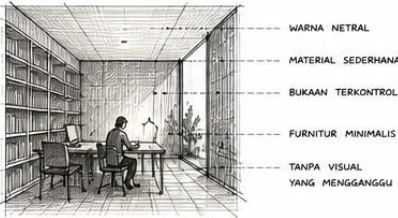
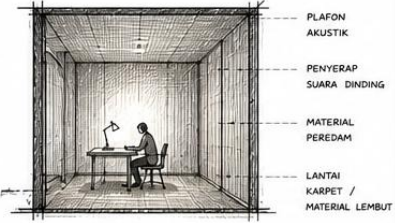
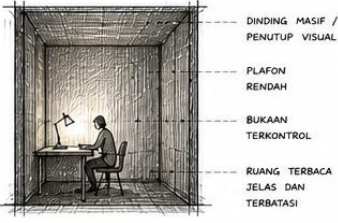
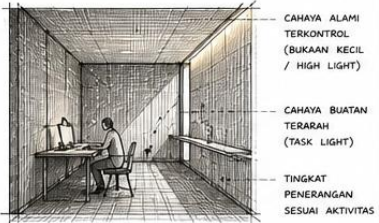
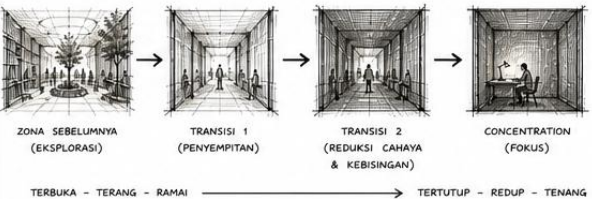
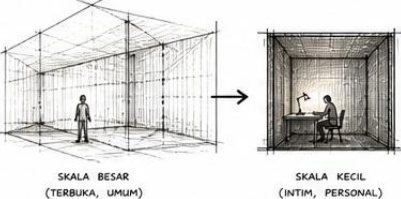
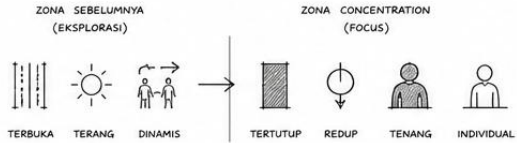
Kriteria Desain	4. Jalur pergerakan diarahkan secara intuitif tanpa ketergantungan pada signage	5. Ruang transisi disediakan untuk mendukung proses adaptasi pengguna
Respon (Sketsa)	 Cahaya alami sebagai penarik arah Perubahan material lantai mengarahkan gerak Bukaan dan view mengundang untuk bergerak ke depan	 Sebelum (Arrival) Skala besar Terbuka Cahaya terang Transisi Skala menurun Lebih teduh Perlambatan gerak Di dalam (Orientation) Skala seimbang Terarah Siap mengeksplorasi Transisi bertahap membantu pengguna beradaptasi dari luar ke dalam ruang.
Kriteria Desain	6. Hubungan visual antar ruang membantu membentuk pemahaman ruang	7. Urutan ruang disusun secara logis dan berkesinambungan
Respon (Sketsa)	 Bukaan, void, dan transparansi menciptakan garis pandang antar ruang Pengguna selalu mengetahui arah dan tujuan berikutnya	 (ORIENTATION BERADA DI ANTARA ARRIVAL DAN EXPLORASI) ARRIVAL • Penerimaan • Terbuka • Menarik masuk ORIENTATION (NODE) • Titik orientasi • Skala besar • Mengenali arah EXPLORASI • Mulai eksplorasi • Ruang beragam • Interaksi sosial menerima —> memahami (orientasi) —> mengeksplorasi Tahap orientasi diletakkan strategis sebagai jembatan antara Arrival (kedatangan) dan Exploration (mulai mengeksplorasi atau menjelajah). Pengguna berhenti sejenak, memahami posisi dan arah sebelum melanjutkan perjalanan.

Exploration



Kriteria Desain	1. Sistem ruang memungkinkan percabangan jalur tanpa kehilangan orientasi utama	2. Variasi ruang dihadirkan melalui perbedaan skala, pencahayaan, dan atmosfer	3. Node aktivitas berfungsi sebagai titik interaksi dan jeda dalam pergerakan
Respon (Sketsa)	- Percabangan jalur ke berbagai ruang namun selalu terhubung ke orientasi utama. - Arah utama tetap terbaca jelas.	SKALA KECIL (terbuka ke satu sisi) Cahaya redup Atmosfer intim SKALA SEDANG (lebih terbuka) Cahaya alami sedang Atmosfer hangat SKALA BESAR (ruang tinggi/void) Cahaya melimpah Atmosfer terbuka rendah — tinggi — rendah redup — terang — redup PENCAYAAN	- Percabangan jalur ke berbagai ruang namun selalu terhubung ke orientasi utama. - Arah utama tetap terbaca jelas.
Kriteria Desain	4. Keterhubungan visual antar ruang tetap dijaga untuk mempertahankan orientasi	5. Fleksibilitas ruang mendukung berbagai jenis aktivitas pengguna	
Respon (Sketsa)	- Bukaan, void, dan transparansi menjaga hubungan visual antar ruang. - Pengguna tetap memahami posisi dan arah tujuan. ---> GARIS PANDANG (TERHUBUNG VISUAL)	BELAJAR MANDIRI DISKUSI KELOMPOK WORKSHOP / KOMUNITAS MEMBACA SANTAI PAMERAN / DISPLAY EVENT / PRESENTASI Pengaturan perabot movable, area terbuka, dan layout adaptif.	

Kriteria Desain	6. Perbedaan karakter ruang memperkaya pengalaman eksplorasi	7. Elemen kejutan dihadirkan dalam urutan ruang untuk meningkatkan pengalaman
Respon (Sketsa)	 TENANG (hening, fokus) KOMUNAL (terbuka, sosial) ALAMI (hijau, segar) DINAMIS (aktif, energik) Perbedaan material, warna, tekstur, suara, dan aroma menciptakan pengalaman yang beragam dan menarik.	 JALUR BIASA (ekspektasi terbentuk) PERUBAHAN SKALA (penyempitan / transisi) ELEMEN KEJUTAN (bukaan tiba-tiba / ruang tak terduga / view menarik / cahaya dramatis) RUANG BARU (pengalaman berbeda) MELANJUT KE TUJUAN (eksplorasi berlanjut) Membangun rasa ingin tahu, memberikan pengalaman tak terduga dan membuat pengguna ingin terus mengeksplorasi ruang.

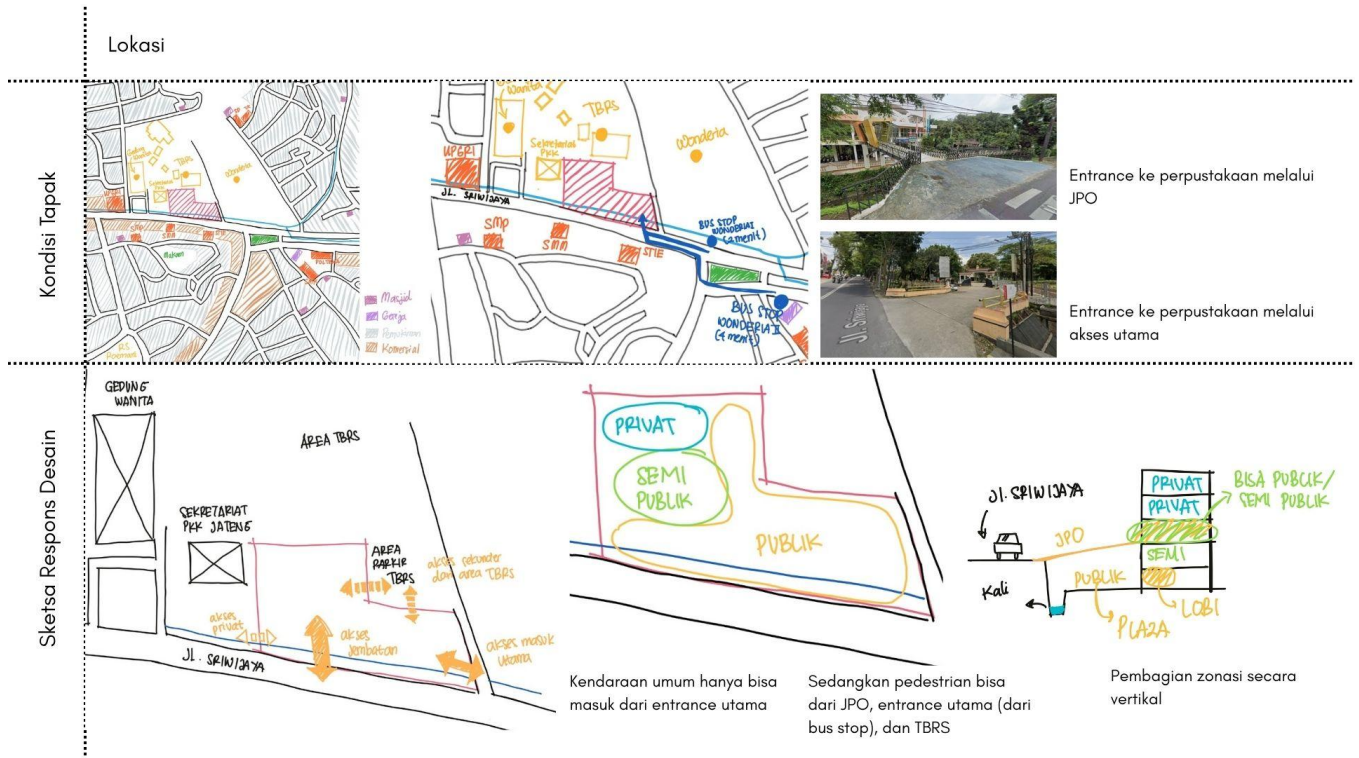
Concentration				
				
Kriteria Desain	1. Tingkat distraksi visual diminimalkan melalui pengendalian elemen ruang	2. Kualitas akustik dirancang untuk mendukung ketenangan dan konsentrasi	3. Pembatas ruang diperkuat untuk menciptakan enclosure yang jelas	4. Pencahayaan diolah secara terkontrol untuk menciptakan suasana fokus
Respon (Sketsa)	 • Elemen visual disederhanakan dan dikontrol • Fokus pandang diarahkan pada area kerja/aktivitas • Menghindari elemen dekoratif yang tidak perlu	 • Material penyerap suara mengurangi gema dan kebisingan • Ruang kedap terhadap suara dari area luar • Suasana akustik mendukung konsentrasi jangka panjang	 • Batas ruang jelas dan menyelubungi • Memberi rasa aman dan terfokus • Meminimalkan gangguan visual dari luar	 • Cahaya tidak berlebihan dan tidak silau • Pencahayaan terarah pada area kerja • Kontras cahaya mendukung fokus mata
Kriteria Desain	5. Transisi menuju ruang ini dibuat signifikan untuk memperkuat perubahan pengalaman		6. Skala ruang diperkecil untuk menciptakan suasana intim	7. Pemisahan dari zona sebelumnya ditegaskan melalui perubahan atmosfer
Respon (Sketsa)	 • Perubahan bertahap dari terbuka ke tertutup • Reduksi cahaya, skala, dan kebisingan memperkuat perubahan pengalaman • Memberi jeda psikologis untuk masuk ke kondisi fokus		 • Skala ruang lebih kecil dan proporsional dengan manusia • Memberi rasa nyaman dan aman • Membantu pengguna masuk ke kondisi fokus	 • Atmosfer berubah signifikan (visual, akustik, cahaya, skala) • Menciptakan perbedaan kondisi yang jelas • Membantu pengguna beralih ke mode konsentrasi

Release							
Kriteria Desain	1. Jalur keluar dirancang sebagai bagian dari pengalaman ruang, bukan sekadar sirkulasi		2. Transisi menuju luar dilakukan secara bertahap melalui perubahan kualitas ruang		3. Tingkat keterbukaan ruang meningkat secara gradual		
Respon (Sketsa)	Jalur keluar dirancang dengan ritme, pandangan, dan pencahayaan yang mengarahkan pengguna menuju luar dengan pengalaman bermakna. • Bukan jalur genangan, tetap menghadirkan kualitas ruang • Mengarahkan pandangan ke arah tujuan (ruang luar) • Menutup perjalanan dengan tenang dan berkesan		TERTUTUP ————— TRANSISI GRADUAL —————> TERBUKA • Perubahan material, pencahayaan, ketinggian, dan pandangan • Pengalaman bergerak dari intim → terbuka → alami • Memberi waktu adaptasi bagi pengguna sebelum keluar		TERTUTUP SEMI TERBUKA TERBUKA SEBAGIAN TERBUKA PENUH • Dinding masif → bukaan terbatas → bukaan lebar → terbuka penuh • Langit-langit semakin tinggi • Cahaya alami dan udara semakin terasa		
Kriteria Desain	4. Disediakan ruang jeda untuk refleksi sebelum keluar		5. Hubungan visual dengan ruang luar diperkuat		6. Skala ruang kembali melebar untuk menciptakan pelepasan pengalaman	7. Pengalaman ruang ditutup secara halus dan berkesinambungan	
Respon (Sketsa)	Ruang jeda sebagai momen berhenti sejenak, memproses pengalaman, dan mempersiapkan diri untuk kembali ke aktivitas luar. • Tempat duduk nyaman, teduh, dan tenang • Memberi kesempatan refleksi setelah eksplorasi dan fokus • Menjadi titik peralihan mental sebelum kembali ke luar		Bukaan dan frame view mengarahkan pandangan keluar, memberi koneksi visual yang kuat dengan alam dan lingkungan luar. • Pandangan terarah ke lanskap, langit, dan aktivitas luar • Menghadirkan perasaan terhubung kembali dengan lingkungan • Memberi kesan luas dan lega sebelum benar-benar keluar		Ruang melebar, plafon meninggi, dan area terbuka menciptakan rasa lega, bebas, dan pelepasan dari ketegangan fokus sebelumnya. Dari ruang intim dan kecil → ruang luas dan terbuka Skala vertikal dan horizontal meningkat Menciptakan rasa lega dan kebebasan		Perjalanan ruang diakhiri dengan halus, tanpa abrupt, membawa pengguna keluar dengan perasaan utuh dan seimbang. • Akhir yang tenang dan tidak tiba-tiba • Elemen lanskap, cahaya, dan material menyatu • Pengalaman tetap berlanjut ke dalam konteks luar

Tabel 5 1 Sketsa Sebagai Representasi Visual dari Penerapan Kriteria Desain

5.2. Transformasi Analisis Tapak

Pada tahap transformasi analisis tapak ini, dilakukan penerjemahan hasil analisis kondisi eksisting ke dalam keputusan-keputusan desain. Tahap ini dilakukan dengan pendekatan atau metode analisis tapak oleh Edward T. White yang menekankan hubungan antara kondisi tapak dan respons perancangan.



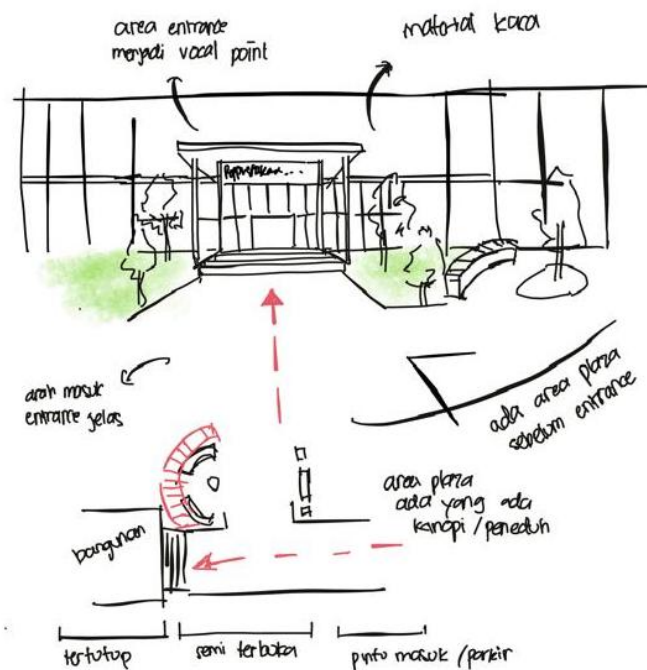
Gambar 5. 2 Sketsa Analisis Tapak 1

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2026)

Gambar 5.2 menunjukkan transformasi aksesibilitas pada tapak yang mempertimbangkan bagaimana proses kedatangan pengguna dapat membentuk pengalaman arrival dan orientation secara bertahap. Keberadaan akses utama dari Jalan Sriwijaya, jalur pedestrian, halte bus, serta koneksi JPO dimanfaatkan untuk membangun alur masuk yang langsung menuju ke bangunan perpustakaan.

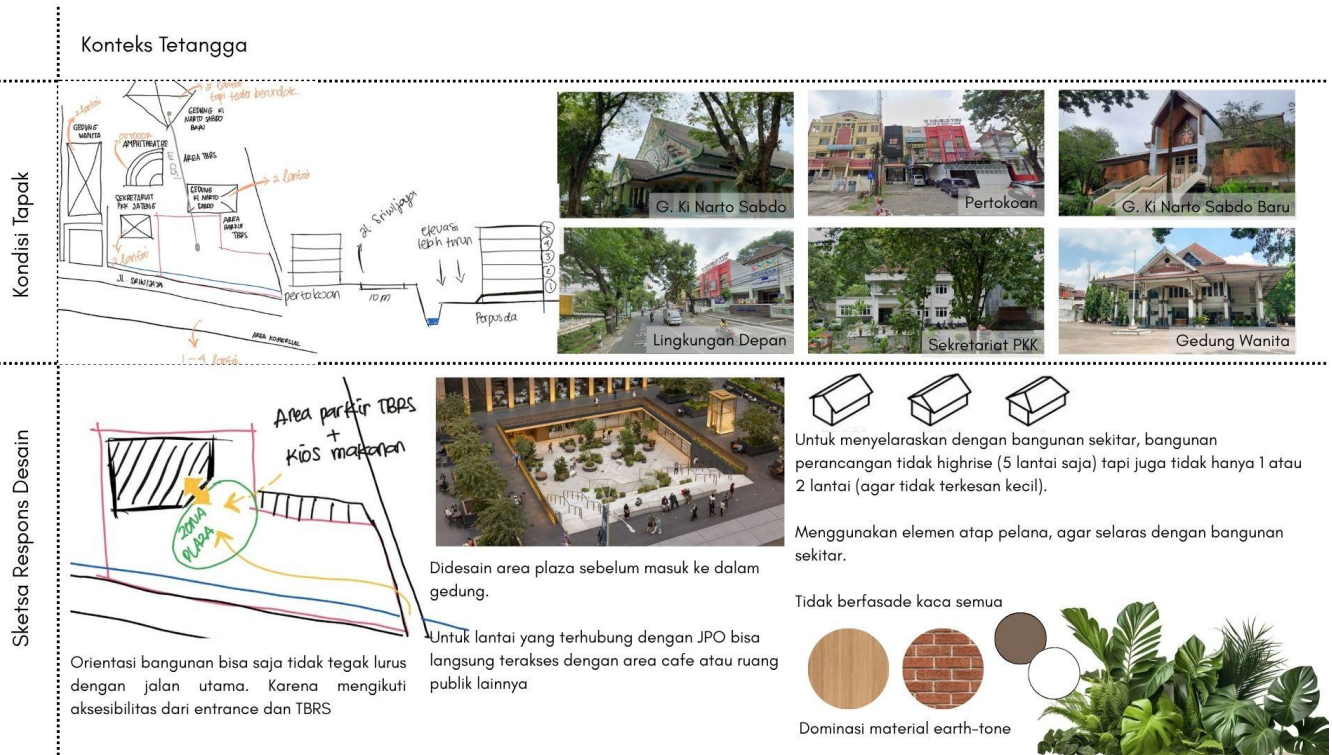
Area plaza pada bagian depan bangunan dirancang sebagai ruang transisi semi-terbuka yang menjadi jeda sebelum pengguna memasuki ruang utama bangunan. Selain berfungsi sebagai ruang penerima, area ini juga membantu membangun keterhubungan visual antara lingkungan luar dan ruang dalam bangunan (Lihat Gambar 5.3). Pembagian zonasi secara vertikal kemudian diterapkan untuk mengatur tingkat privasi ruang

berdasarkan intensitas aktivitas pengguna.



Gambar 5. 3 Sketsa Pengalaman Tahap Arrival melalui Plaza

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2026)

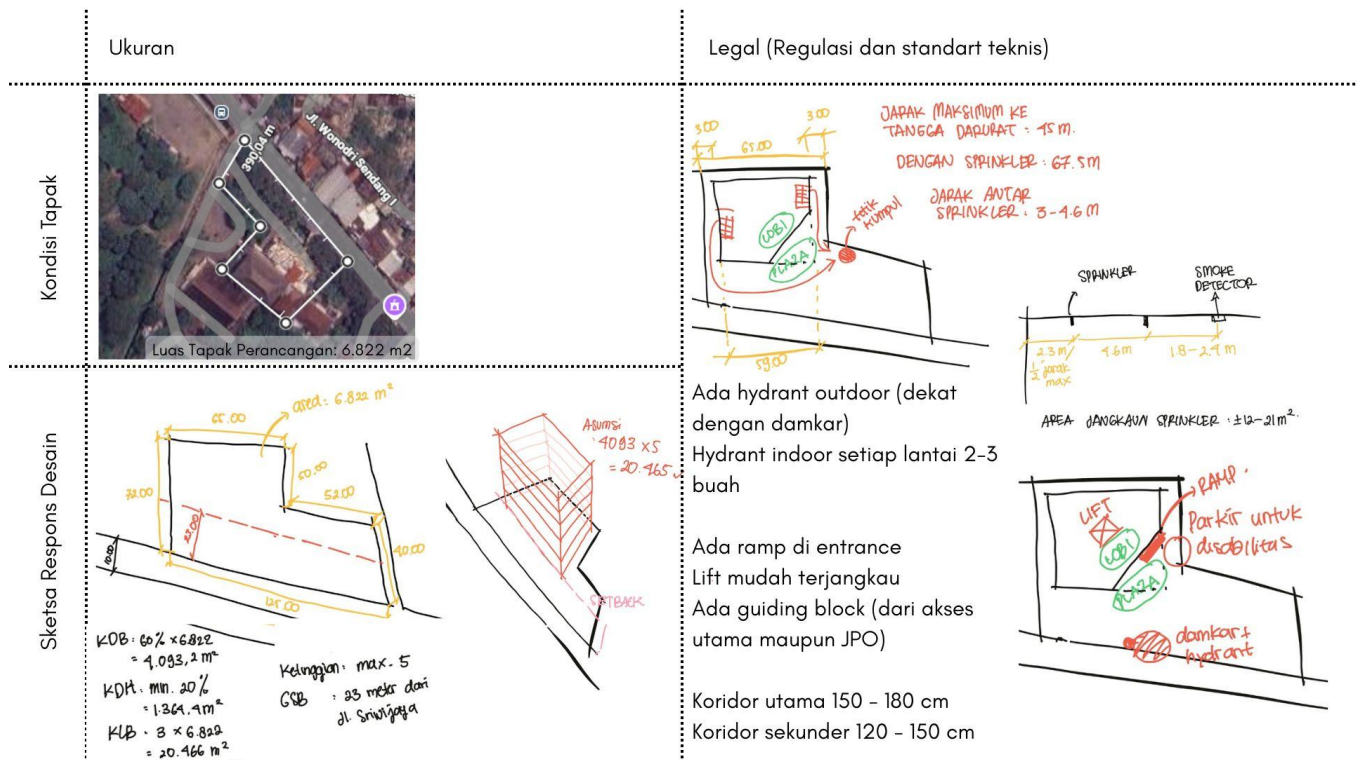


Gambar 5. 4 Sketsa Analisis Tapak 2

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2026)

Pada Gambar 5.4, kondisi konteks bangunan sekitar menjadi dasar dalam membentuk keterhubungan visual dan atmosfer kawasan. Respons terhadap skyline, orientasi bangunan, bentuk atap, serta penggunaan material dilakukan untuk menciptakan bangunan yang tetap selaras dengan lingkungan sekitar tanpa kehilangan identitas kontempornya.

Kehadiran plaza, area publik, serta ruang yang terhubung langsung dengan akses JPO diarahkan untuk membentuk pengalaman eksplorasi ruang yang lebih terbuka dan interaktif (Lihat gambar 5.5). Orientasi massa bangunan juga tidak sepenuhnya mengikuti garis jalan utama, tetapi disesuaikan dengan arah aksesibilitas dan hubungan ruang dengan area TBRS sehingga membentuk keterhubungan spasial yang lebih dinamis.

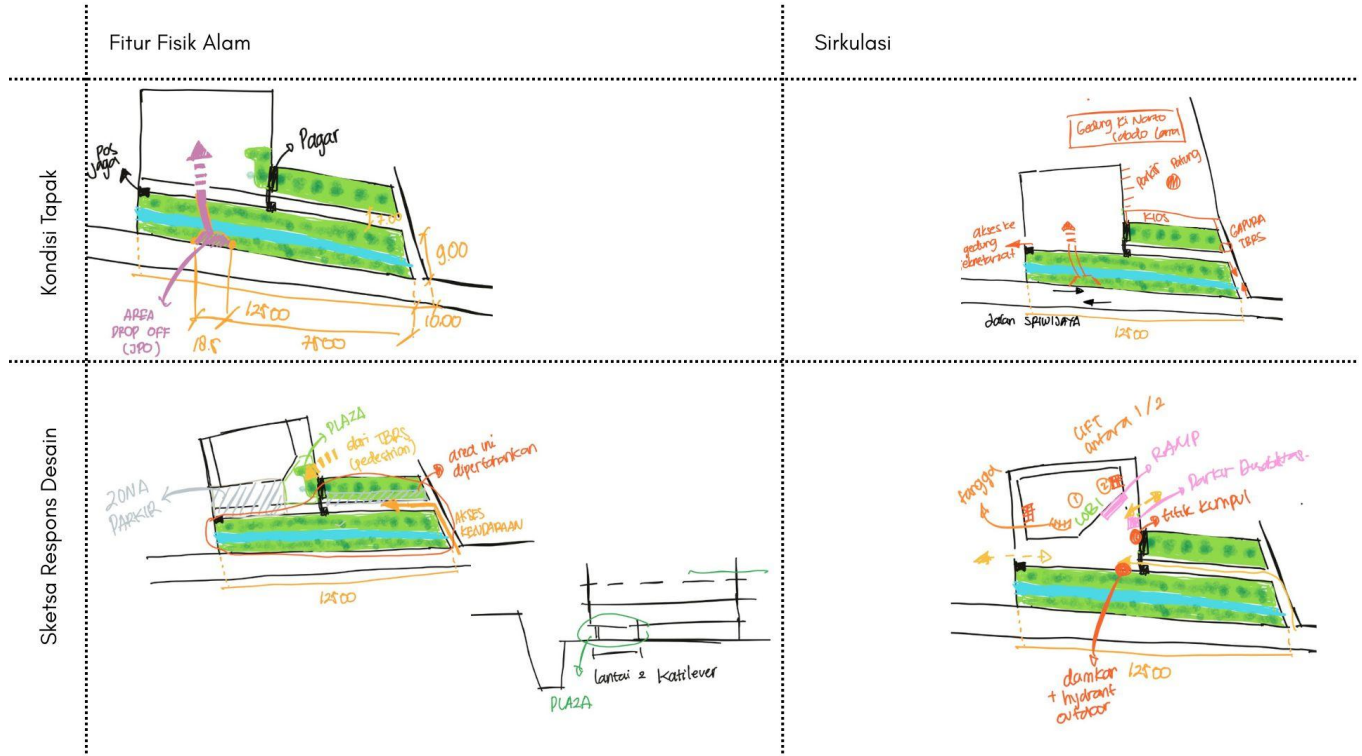


Gambar 5. 5 Sketsa Analisis Tapak 3

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2026)

Pada Gambar 5.4, transformasi terhadap kondisi fisik dan regulasi tapak dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan aksesibilitas, keamanan, serta kenyamanan pengguna. Ketentuan seperti KDB, GSB, jalur evakuasi, hydrant, ramp, lift, dan guiding block diterjemahkan ke dalam sistem ruang yang tetap mendukung pengalaman ruang pengguna secara inklusif. Pengolahan entrance, koridor, serta titik sirkulasi vertikal

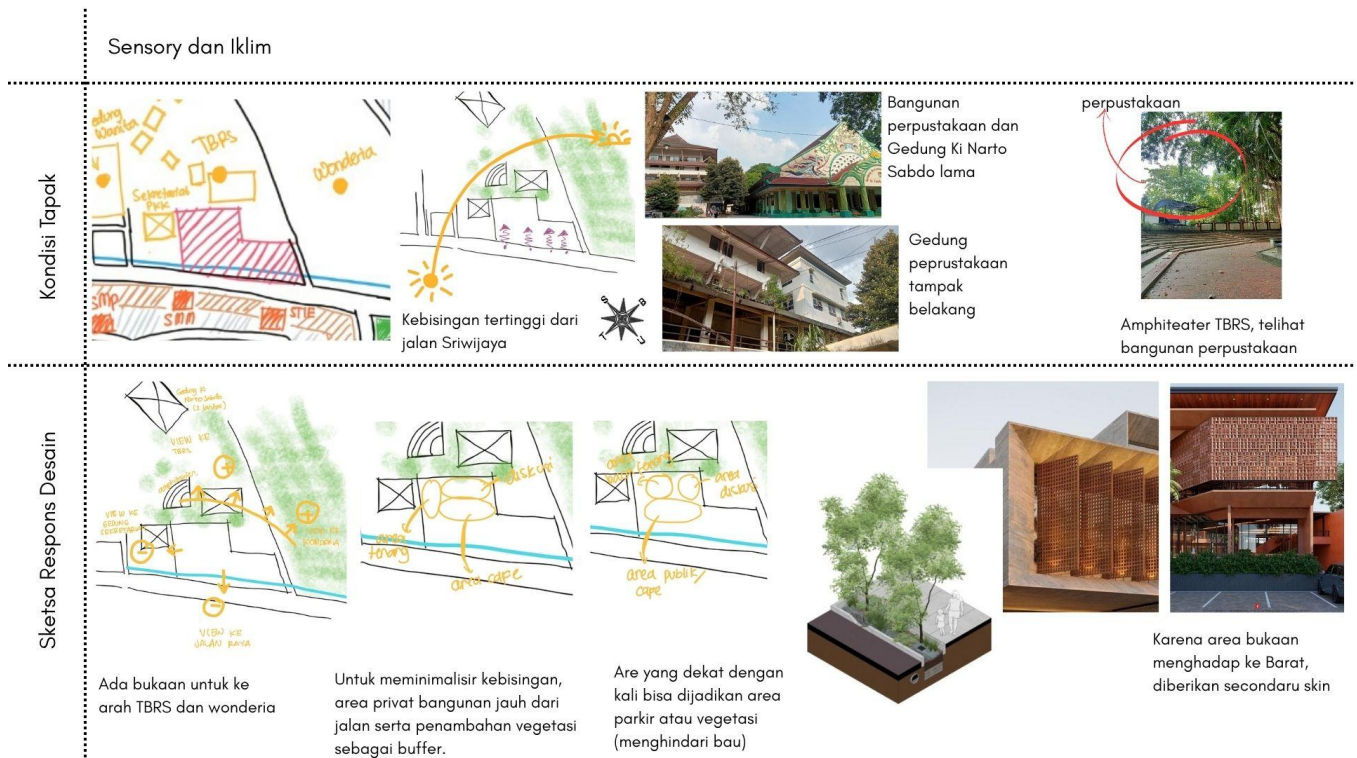
diarahkan agar pengguna dapat bergerak secara intuitif tanpa kehilangan orientasi ruang. Dengan demikian, aspek regulasi tidak hanya dipenuhi secara teknis, tetapi juga menjadi bagian dari pembentukan spatial sequence dalam bangunan.



Gambar 5. 6 Sketsa Analisis Tapak 4

(Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2026)

Gambar 5.5 menunjukkan kondisi fisik tapak, termasuk keberadaan kali dan jalur sirkulasi di sekitar bangunan. Area yang berbatasan langsung dengan kali dapat dimanfaatkan sebagai zona vegetasi, area parkir dan area transisi untuk membantu menciptakan buffer lingkungan sekaligus memperkuat kualitas visual tapak. Pengaturan jalur kendaraan, pedestrian, dan drop off kemudian disusun agar membentuk alur pergerakan yang jelas dan mendukung proses arrival pengguna secara lebih nyaman dan terarah. Kehadiran plaza pada area depan bangunan juga berfungsi sebagai ruang jeda sekaligus titik distribusi sirkulasi menuju ruang-ruang utama di dalam bangunan.



Gambar 5. 7 Sketsa Analisis Tapak 4

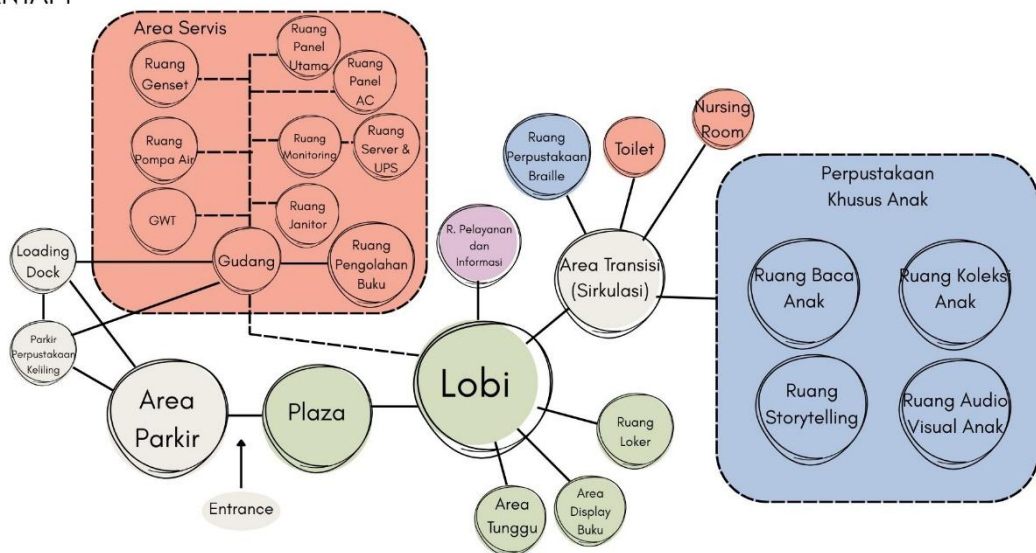
(Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2026)

Respons terhadap kondisi sensorik dan iklim tapak diarahkan untuk membentuk kualitas atmosfer ruang yang berbeda pada setiap zona bangunan (Gambar 5.6). Area dengan tingkat kebisingan tinggi yang berasal dari Jalan Sriwijaya direspon dengan penempatan zona privat pada area yang lebih tenang serta penambahan vegetasi sebagai buffer. Bukaan visual diarahkan menuju area TBRS dan Wonderia untuk memperkuat pengalaman eksplorasi ruang melalui hubungan visual dengan konteks luar bangunan. Selain itu, penerapan secondary skin pada area dengan orientasi barat dilakukan untuk mengontrol intensitas cahaya matahari sekaligus membentuk kualitas ruang yang lebih nyaman secara visual dan termal. Area yang berada dekat dengan kali juga dimanfaatkan sebagai area vegetasi dan parkir untuk mengurangi dampak bau serta menjaga kenyamanan lingkungan sekitar bangunan.

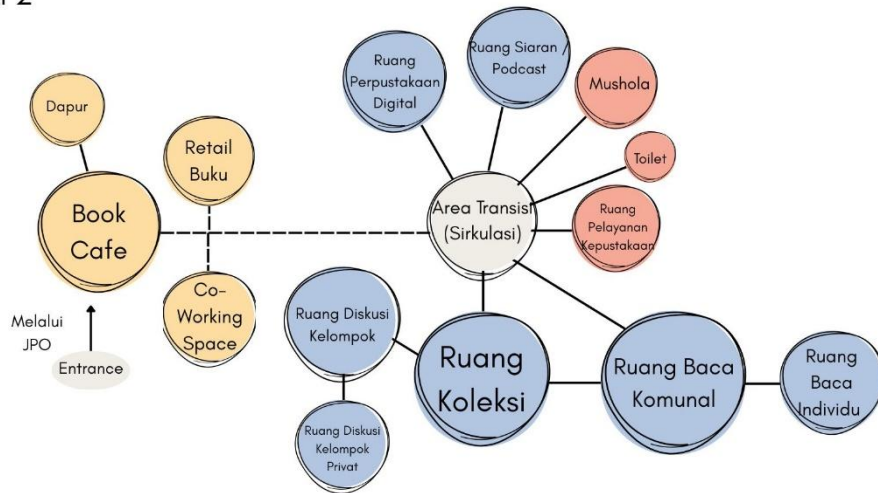
5.3. Konsep Zonasi dan Hubungan Ruang

Konsep zonasi dan hubungan ruang merupakan penerjemahan dari hasil analisis pada Bab IV ke dalam susunan ruang yang lebih terstruktur. Konsep ini nantinya siap dikembangkan menjadi denah serta massa bangunan. Dalam perancangan ini, zonasi dibagi menjadi lima kelompok utama, yaitu zona penerima, zona utama perpustakaan, zona pengelola, zona penunjang, dan zona servis, yang disusun berdasarkan tingkat aksesibilitas, privasi, serta efisiensi hubungan antar ruang. Penataan zona dilakukan secara hierarkis dari publik ke privat dengan mempertimbangkan kejelasan sirkulasi, sehingga mampu membentuk konfigurasi ruang yang terorganisir dan mendukung proses perancangan pada tahap selanjutnya.

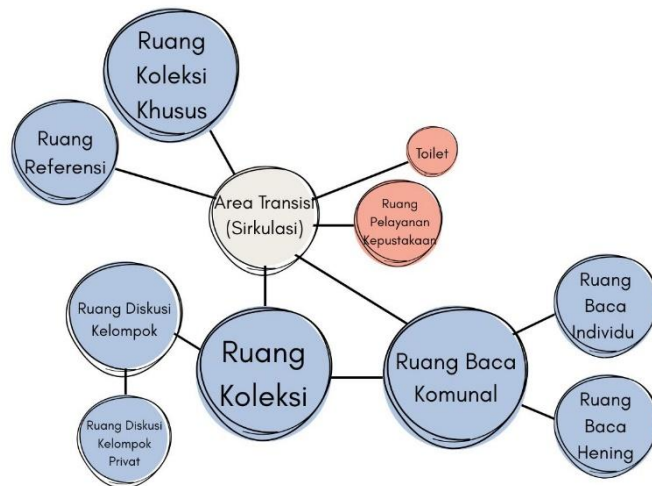
LANTAI 1



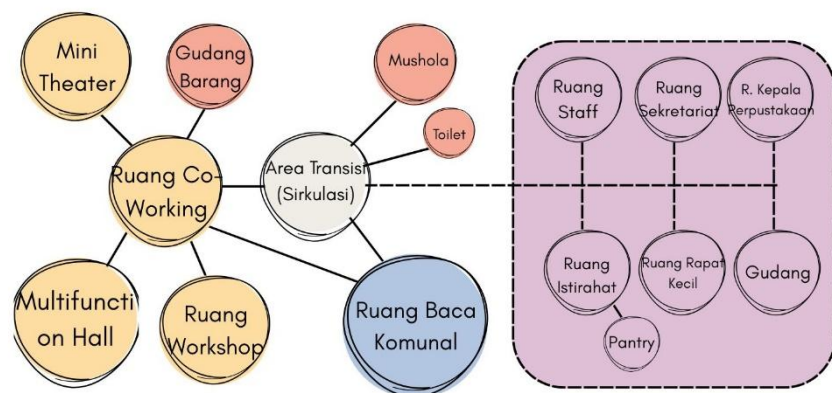
LANTAI 2



LANTAI 3



LANTAI 4



Bubble diagram per lantai yang telah disusun sebelumnya

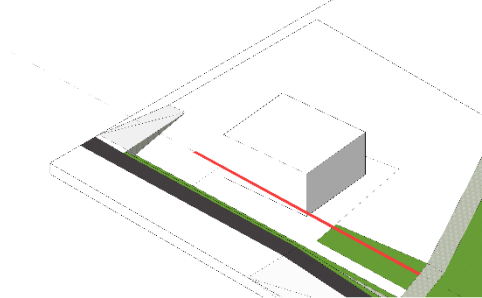
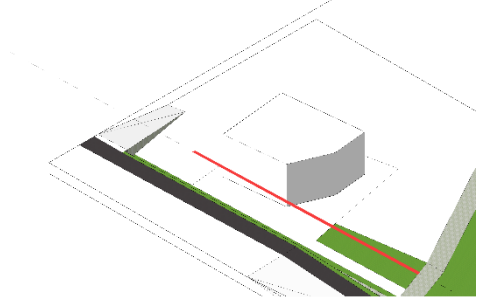
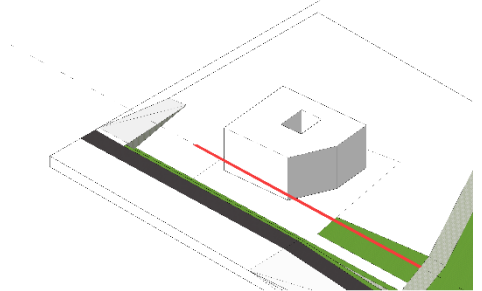
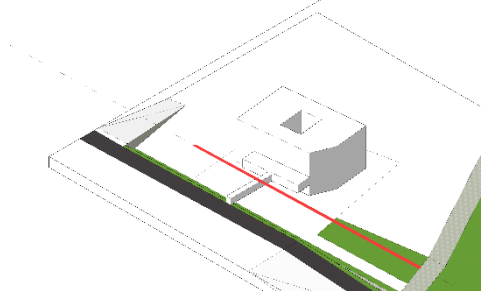
menunjukkan pembagian ruang dan hubungan fungsi pada masing-masing lantai. Namun, diagram tersebut masih bersifat parsial dan belum menggambarkan keterkaitan pengalaman ruang secara keseluruhan. Memungkinkan juga masih dapat berkembang dan berubah seiring proses mendesain berlangsung.

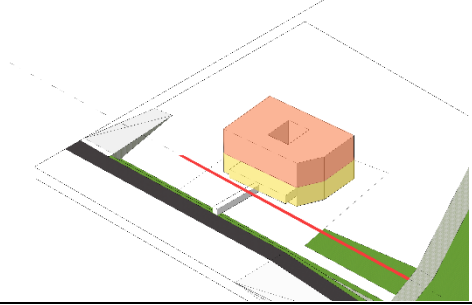
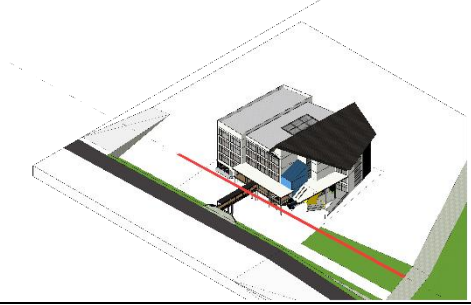
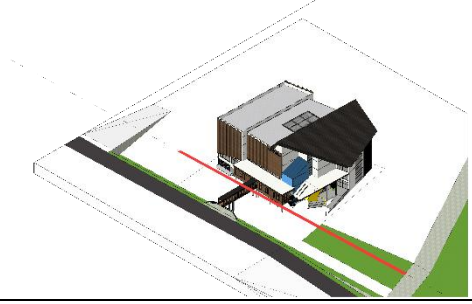
Oleh karena itu, dilakukan proses sintesis dengan mengintegrasikan seluruh hubungan ruang tersebut ke dalam satu kesatuan alur, sehingga dapat merepresentasikan perjalanan pengguna secara utuh dari masuk hingga keluar bangunan.

Hasil dari proses tersebut divisualisasikan dalam bentuk Diagram Sintesis Narasi Pengalaman ke dalam Alur Ruang, yang menunjukkan bagaimana tahapan pengalaman diterjemahkan menjadi rangkaian ruang yang saling terhubung.

5.4.Konsep Pembentuk dan Massa Bangunan

Berikut ini adalah transformasi massa bangunan yang dilakukan pada proses perancangan berdasarkan analisis dan konsep perancangan.

	
1. Bentuk Dasar Massa Gubahan massa diawali dari bentuk geometri sederhana yang mengikuti konfigurasi tapak dan orientasi kawasan. Massa dasar dibentuk sebagai volume kompak untuk mengakomodasi kebutuhan ruang perpustakaan secara efisien.	2.Pembentukan Entrance Menghadap Arah Pintu Masuk Sebagian massa kemudian disesuaikan untuk mengarahkan orientasi bangunan ke akses utama tapak. Langkah ini bertujuan memperjelas arah kedatangan pengunjung sekaligus menciptakan keterbacaan bangunan sejak pertama kali memasuki kawasan. Tahap Pengalaman: Arrival
	
3.Pembentukan Atrium Bagian tengah massa dikurangi untuk membentuk atrium sebagai pusat orientasi ruang. Atrium berfungsi menghadirkan pencahayaan alami, meningkatkan kualitas visual ruang dalam, serta menciptakan hubungan visual antar lantai. Tahap Pengalaman: Orientation	4.Penambahan Jembatan Penyeberangan Orang (JPO) Jembatan Penyeberangan Orang ditambahkan sebagai elemen penghubung antara bangunan dan lingkungan sekitar. Selain meningkatkan aksesibilitas pejalan kaki, elemen ini berfungsi sebagai landmark yang memperkuat identitas perpustakaan. Tahap Pengalaman: Orientation – Exploration

	
5.Diferensiasi Zonasi Ruang Massa bangunan kemudian dikembangkan berdasarkan tingkat privasi dan karakter aktivitas. Zona publik ditempatkan pada area yang mudah diakses, sedangkan zona yang membutuhkan suasana lebih tenang ditempatkan pada area yang lebih privat. Tahap Pengalaman: Exploration – Concentration	6.Pembentukan Landmark Atap dan Entrance Bentuk atap dikembangkan sebagai elemen arsitektural utama yang berfungsi sebagai penanda visual bangunan. Pengolahan entrance dilakukan untuk menciptakan pengalaman kedatangan yang lebih kuat serta mempertegas identitas perpustakaan sebagai fasilitas publik. Tahap Pengalaman: Arrival
	
7.Penambahan Secondary Skin Secondary skin diterapkan pada fasad bangunan sebagai respon terhadap iklim tropis. Elemen ini berfungsi mengendalikan intensitas cahaya matahari, meningkatkan kenyamanan termal, sekaligus memperkuat ekspresi arsitektural bangunan. Tahap Pengalaman: Concentration	8.Penataan Jalur, Plaza, dan Vegetasi Tahap akhir dilakukan melalui penataan elemen lanskap berupa jalur pedestrian, plaza, ruang terbuka hijau, serta vegetasi. Penataan ini bertujuan menciptakan ruang luar yang nyaman, mendukung aktivitas sosial, serta menjadi area transisi antara bangunan dan lingkungan kota. Tahap Pengalaman: Release

Tabel 5 2 Transformasi Gubahan Massa