

BAB II

PEMAHAMAN OBJEK PERANCANGAN

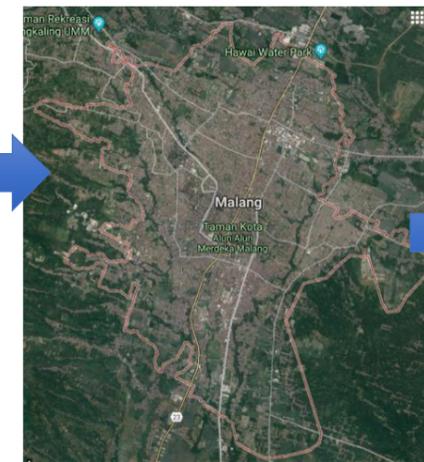
2.1. Kajian Tapak dan Lingkungan

➤ Lokasi Tapak

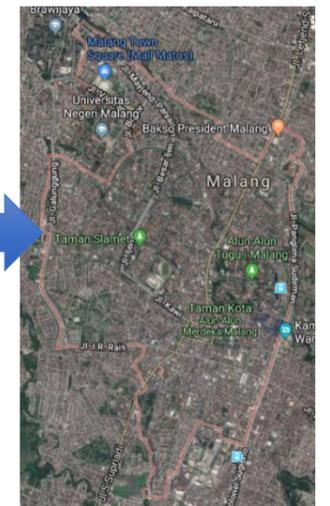
Identitas lokasi di Jl. Bandung, Kelurahan Penanggung, Kecamatan Klojen, Kota Malang, Jawa Timur, dengan luas 5.682 m². Pertimbangan dalam pemilihan lokasi adalah karena di sekitar tapak banyak sekolah dasar yang baik berhubungan dengan perancangan perpustakaan anak.



Gambar 2.1. Jawa Timur



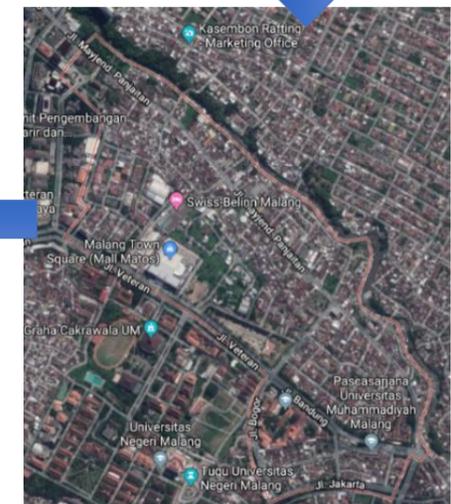
Gambar 2.2. Kota Malang



Gambar 2.3. Kecamatan Klojen

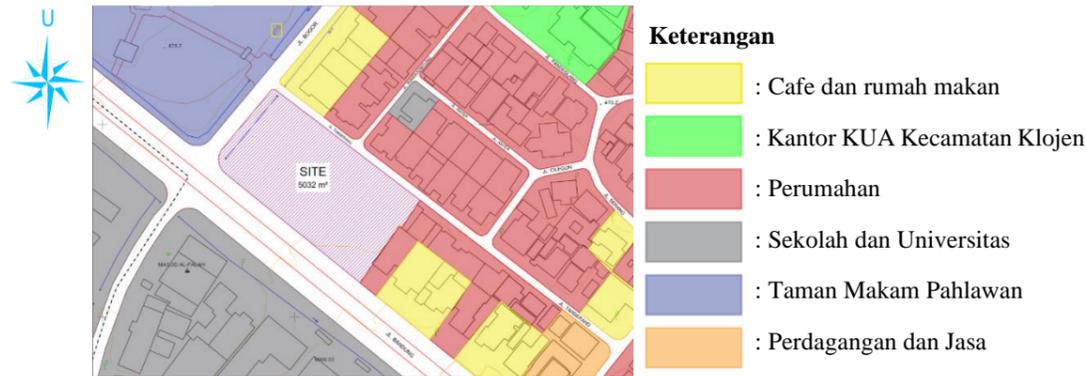


Gambar 2.4. Lokasi Tapak



Gambar 2.5. Kelurahan Penanggung

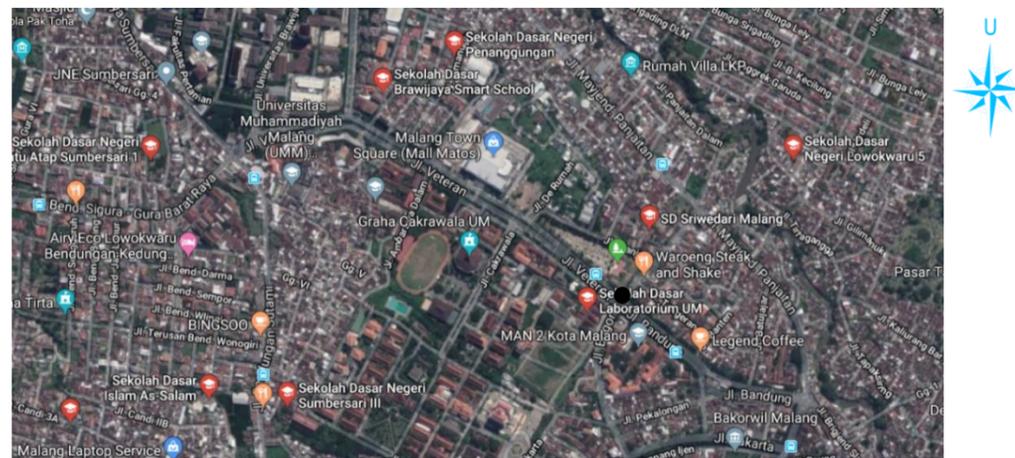
➤ **Tautan Lingkungan**



Gambar 2.6. Lingkungan sekitar tapak.

Potensi Tautan Lingkungan

Kondisi lingkungan memungkinkan adanya perkembangan dimasa mendatang. Dapat dilihat dari lingkungan sekitar tapak yang didominasi dengan bangunan pendidikan. Tidak jauh dari lokasi tapak, banyak sekolah dasar yang menjadi target utama didirikannya perpustakaan anak, antara lain : SD Katolik Sang Timur Malang, MIN 1 Kota Malang, Sekolah Dasar Laboratorium UM, Sekolah Dasar Brawijaya Smart School, SD Sriwedari Malang, Sekolah Dasar Lowokwar 5, SD Negeri Penanggungan, SD Negeri Satu Atap Sumpersari 1, Sekolah Dasar Islam As-Salam, Sekolah Dasar Negeri Sumpersari III, dll.



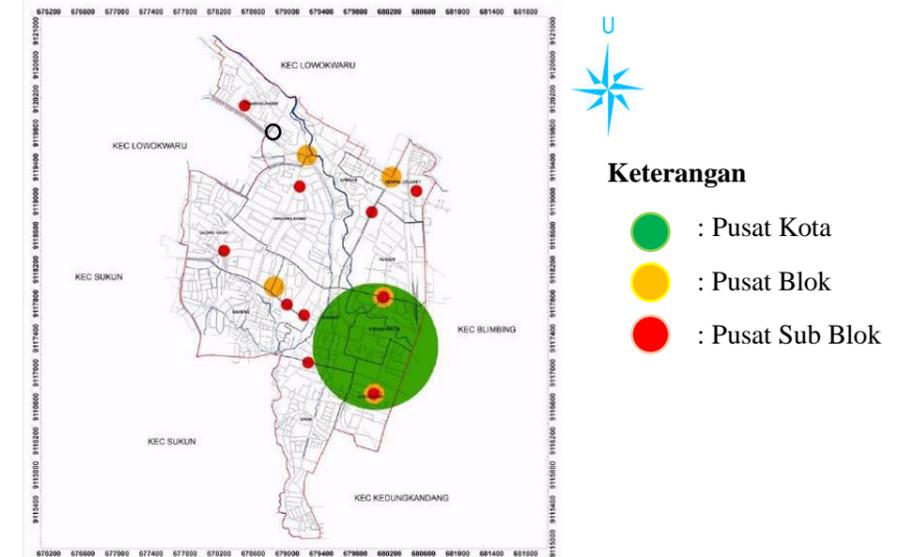
Gambar 2.7. Gambar lokasi Sekolah Dasar yang ada di sekitar lokasi tapak.

Kendala Tautan Lingkungan

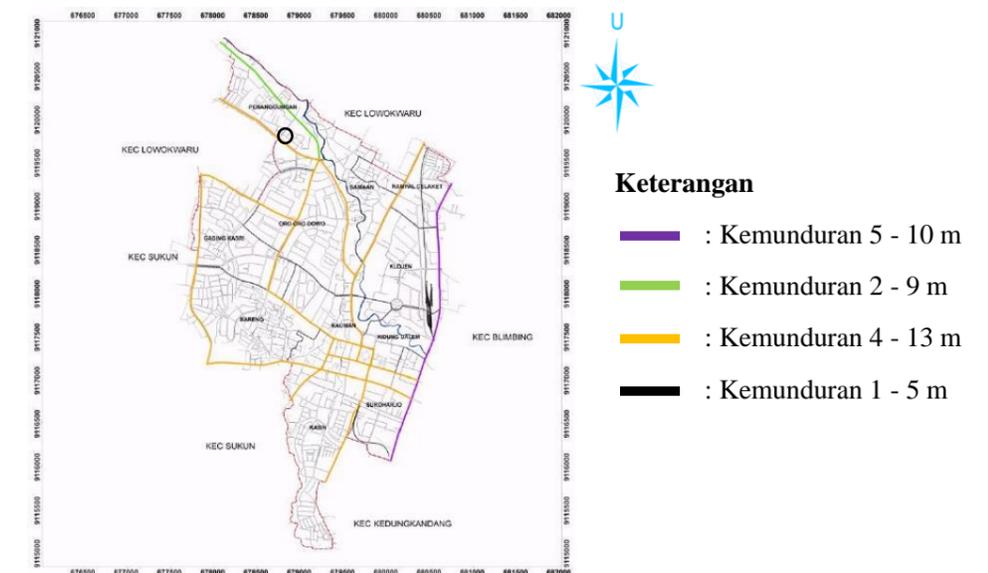
Kendala dalam tautan lingkungan, hampir tidak terdapat, karena lokasi yang strategis dan dekat dengan sekolah dasar dan taman kanak-kanak, serta berada di jalan utama yang mempermudah sirkulasi ke dan dari lokasi tapak.

➤ **Tata Wilayah Lokasi Tapak**

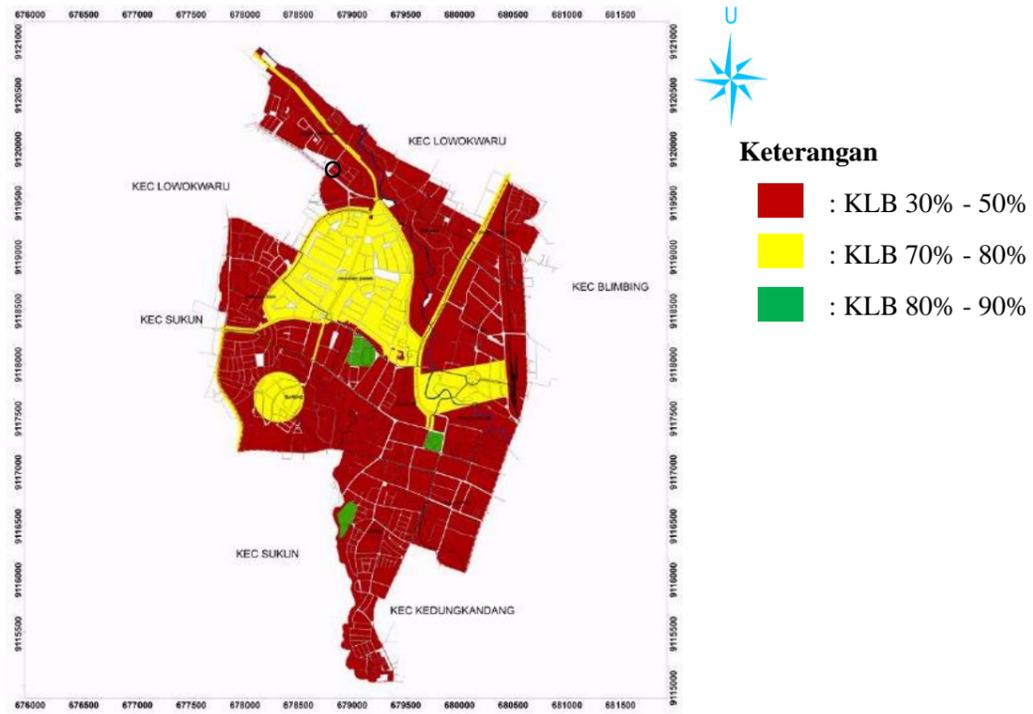
Rencana Dasar Tata Ruang Kota (RDTRK) Malang Tengah atau Kecamatan Klojen tahun 2011-2031 merupakan salah satu potensi dan pendukung terbangunnya objek perancangan Perpustakaan Anak di Malang dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur :



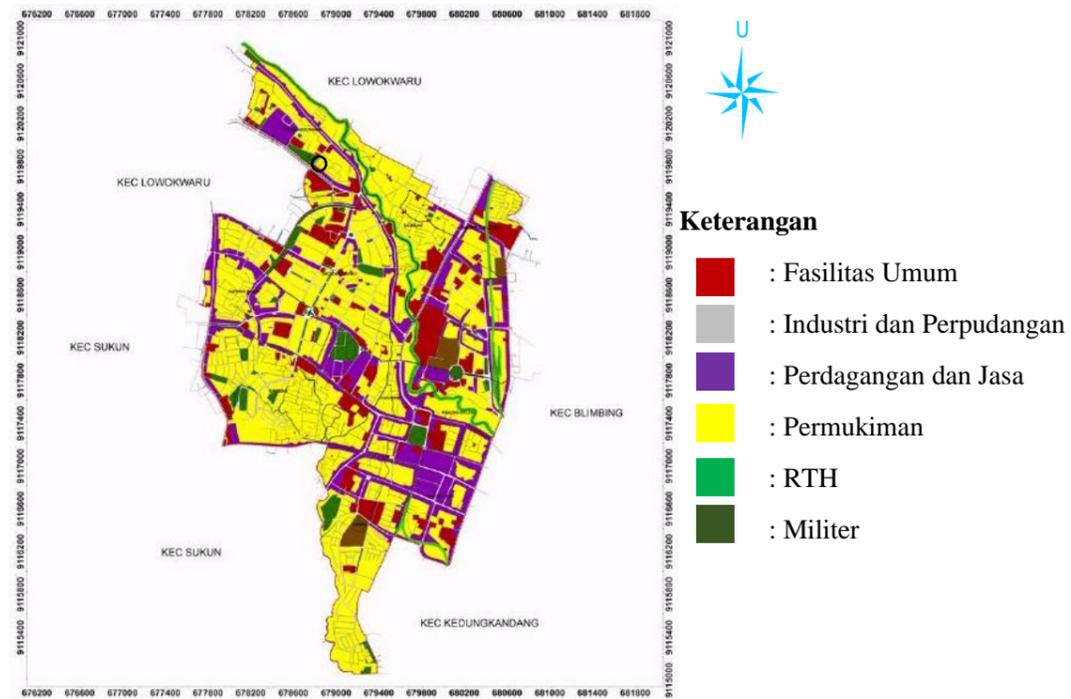
Gambar 2.8. Gambar Peta Struktur Ruang Kecamatan Klojen.



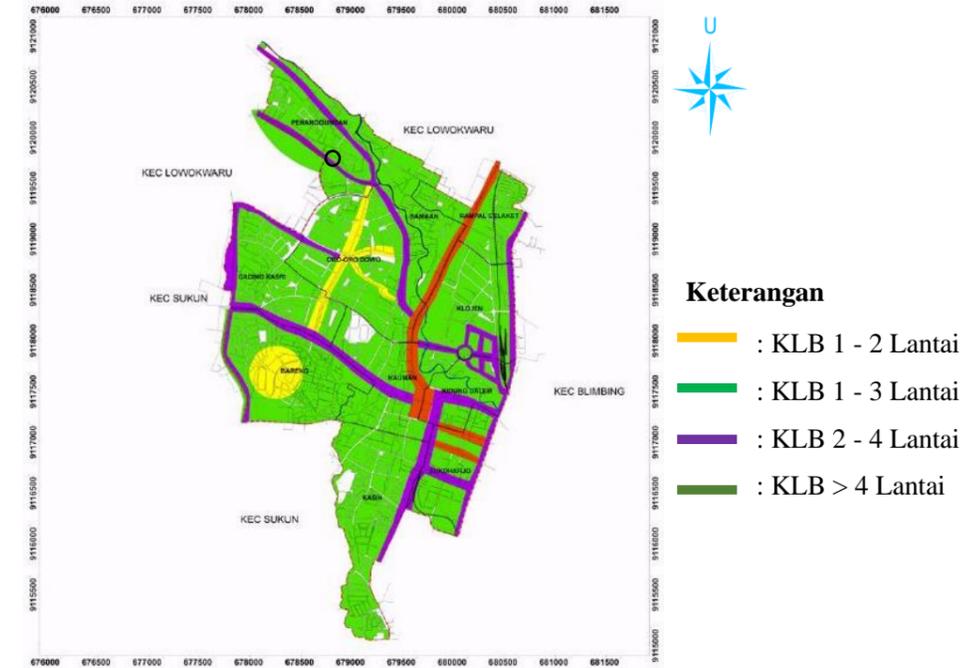
Gambar 2.9. Garis Sempadan Bangunan Kecamatan Klojen.



Gambar 2.10. Koefisien Dasar Bangunan Kecamatan Klojen.



Gambar 2.11. Tata Guna Lahan Kecamatan Klojen.

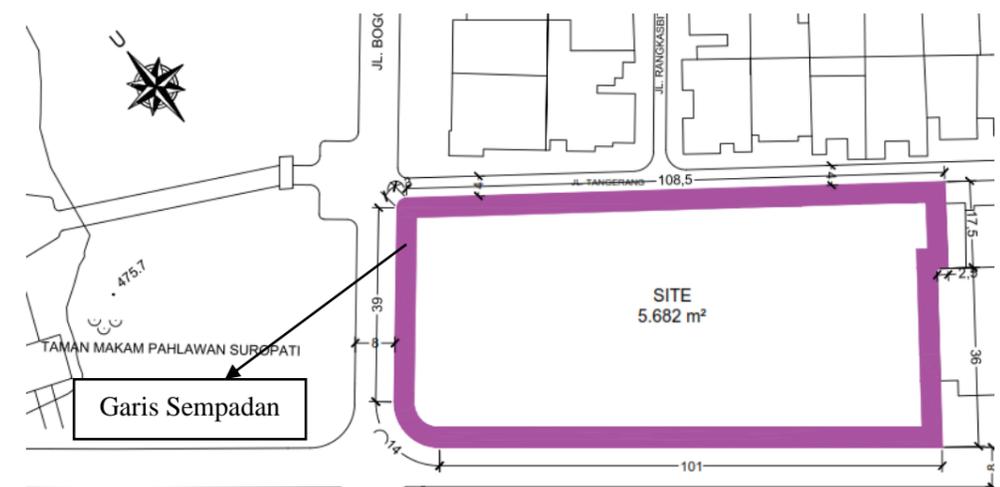


Gambar 2.12. Koefisien Lantai Bangunan Kecamatan Klojen.

Dari Rencana Dasar Tata Ruang Kota (RDTRK) Malang Tengah tahun 2011-2031 yang telah dipaparkan, lokasi tapak berada di daerah bidang permukiman, dengan kemunduran GSB 4 - 13 m, KLB 2 - 4 lantai, dan KDB 30% - 50%.

➤ **Luasan Tapak**

Luas tapak yang dipilih adalah 5.682 m². Lebar jalan di belakang tapak adalah 4 m, di samping kanan adalah 8 m, dan jalan di depan yang memiliki dua ruas jalan dengan masing-masing ukuran lebar adalah 8 m. Dengan ukuran seperti gambar di bawah ini :



Gambar 2.13. Tapak dan luasannya.

2.2. Kajian Fungsi

2.2.1. Literatur - Perpustakaan

a) Pengertian Perpustakaan

Pengertian perpustakaan berdasarkan berbagai sumber adalah sebagai berikut :

- Perpustakaan adalah tempat untuk melestarikan bahan pustaka sebagai sumber ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. (*Peraturan Pemerintah no. 11 tahun 2001*)
- Perpustakaan berarti tempat, gudang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca dan dipelajari. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1992*)
- Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, Bab I, Pasal 1, Ayat 1*)
- Perpustakaan diartikan sebagai sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual. (*Basuki, Sulisty. 1991. Pengantar Ilmu Perpustakaan. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama*)

b) Fungsi Perpustakaan

Menurut Sulistyo Basuki dalam bukunya Pengantar Ilmu Perpustakaan, 1991, perpustakaan memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut :

- Fungsi Dokumentasi, menyimpan koleksi berupa buku-buku dan terbitan lainnya.
- Fungsi Informasi, menyediakan informasi yang dapat diakses oleh masyarakat.
- Fungsi Pendidikan, menjadi tempat dan menyediakan sarana untuk belajar baik di lingkungan formal maupun non-formal.
- Fungsi Rekreasi, menjadi sebuah sarana rekreasi dengan membaca dengan mengakses berbagai sumber informasi hiburan. Misalnya novel, buku-buku populer, dan komik.
- Fungsi Kultural, berfungsi untuk mendidik dan mengembangkan apresiasi budaya masyarakat melalui berbagai aktivitas seperti pameran, pertunjukan, bedah buku, seminar, dll.

c) Jenis Perpustakaan

Jenis-jenis perpustakaan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, Bab I, Pasal I, Ayat 7-8 :

- Perpustakaan Nasional adalah Lembaga Pemerintah Non-Kementerian yang melaksanakan tugas pemerintahan dalam bidang perpustakaan yang berfungsi sebagai perpustakaan pembina, perpustakaan rujukan, perpustakaan deposit, perpustakaan penelitian, perpustakaan pelestarian, dan pusat jejaring perpustakaan, serta berkedudukan di ibukota negara.
- Perpustakaan Provinsi adalah perpustakaan daerah yang berfungsi sebagai perpustakaan pembina, perpustakaan rujukan, perpustakaan deposit, perpustakaan penelitian, dan perpustakaan pelestarian yang berkedudukan di ibukota provinsi.
- Perpustakaan Kabupaten/Kota adalah perpustakaan daerah yang berfungsi sebagai perpustakaan pembina, perpustakaan rujukan, perpustakaan penelitian, dan perpustakaan pelestarian yang berkedudukan di ibukota kabupaten/kota.
- Perpustakaan Perguruan Tinggi adalah perpustakaan yang merupakan bagian integral dari kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dan berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berkedudukan di perguruan tinggi.
- Perpustakaan Sekolah/Madrasah adalah perpustakaan yang merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berkedudukan di sekolah/madrasah.
- Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi.
- Perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang diperuntukkan secara terbatas bagi pemustaka di lingkungan lembaga pemerintah, lembaga masyarakat, lembaga pendidikan keagamaan, rumah ibadah, atau organisasi lain.

d) Struktur Organisasi Perpustakaan

Struktur organisasi perpustakaan menurut Soeatminah dalam bukunya Perpustakaan Kepustakawan dan Pustakawan, 1992 yaitu sebagai berikut :

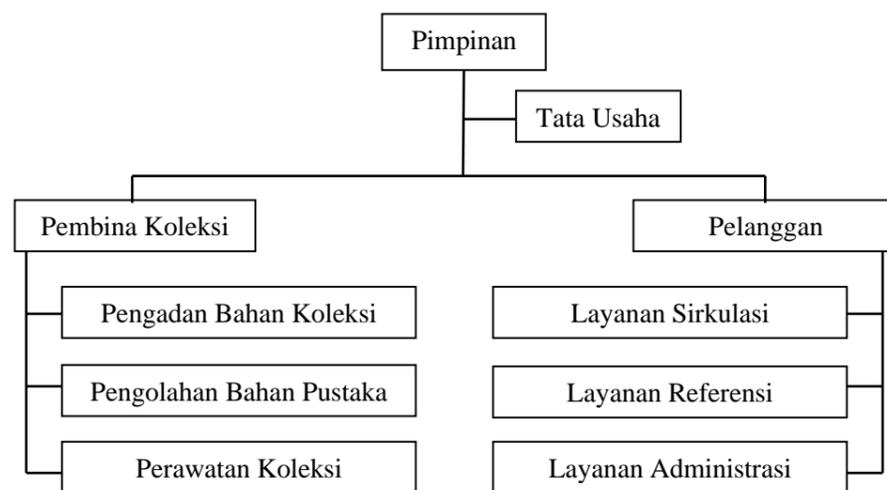


Diagram 2.1. Struktur Organisasi Perpustakaan.

Sumber : Soeatminah, 1992, hal. 61.

Pola susunan/struktur organisasi perpustakaan pada umumnya terdiri dari :

- Pimpinan Perpustakaan, yaitu orang yang memimpin dan bertanggung jawabkan seluruh kegiatan yang dilakukan dalam perpustakaan.
- Unit Pengadaan Koleksi, yaitu orang yang bertanggungjawab untuk mengadakan, menyediakan, atau melengkapi koleksi.
- Unit Pengolahan Bahan Koleksi, yaitu yang melakukan kegiatan pengolahan, pemrosesan bahan koleksi agar menjadi koleksi yang siap pakai atau dibaca dan dipinjam oleh pengunjung perpustakaan.
- Unit Pelayanan Sirkulasi, yaitu yang melakukan kegiatan peminjaman dan pengemalihan koleksi pustaka bagi pengunjung perpustakaan.
- Unit Pelayanan Sirkulasi, yaitu yang melakukan kegiatan peminjaman dan pengembalian koleksi pustaka bagi pengunjung perpustakaan.
- Unit Pelayanan Referensi, yaitu yang melakukan kegiatan yang berhubungan dengan koleksi pustaka acuan bagi pengunjung perpustakaan.
- Unit Pelayanan Perpustakaan, yaitu yang melakukan kegiatan yang berhubungan dengan administrasi perpustakaan.

e) Kegiatan Pokok Perpustakaan

Menurut Sulistro Basuki dalam bukunya Pengantar Ilmu Perpustakaan, 1991, kegiatan pokok yang ada didalam sebuah perpustakaan adalah :

- Kegiatan pembinaan bahan koleksi, yaitu kegiatan mengumpulkan, mengadakan, menyediakan bahan koleksi untuk dijadikan koleksi perpustakaan. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam berbagai cara:

1) Pemilihan bahan pustaka, menentukan dan memilih macam pustaka yang akan dihimpun menjadi koleksi perpustakaan. Prosedur dan tata cara pemilihan/ seleksi ditentukan oleh perpustakaan dan dibukukan dalam buku pedoman kerja perpustakaan. Pemilihan bahan pustaka berdasarkan:

i. Macam-macam koleksi :

- Buku teks.
- Buku referensi.
- Penerbitan berkala (majalah/ indeks, surat kabar)
- Penerbitan ilmiah.
- Laporan penelitian, karya ilmiah.
- Hasil seminar, konferensi, symposium.
- Peta/atlas.
- Karya elektronik, misalkan slide, CD, film, piringan hitam.

ii. Jenis bidang ilmu.

2) Pelaksanaan pengadaan bahan koleksi, yaitu proses menghimpunan bahan pustaka yang dijadikan koleksi suatu perpustakaan. Koleksi perpustakaan hendaknya relevan dengan minat dan kebutuhan, lengkap dan terbitan mutakhir, agar tidak mengecewakan masyarakat yang dilayani. Pengadaan bahan pustaka dapat dilakukan dengan melakukan pembelian, pertukaran, melalui hadiah sumbangan, dan keanggotaan organisasi.

3) Pencatatan dan mentarisasi bahan pustaka.

- Kegiatan pengolahan bahan koleksi, yaitu kegiatan mempersiapkan bahan koleksi yang telah diperoleh, agar dengan mudah dapat diatur di tempat-tempat koleksi yang telah diperoleh, sehingga memudahkan bagi pemakai/pengunjung perpustakaan dalam mencari bahan koleksi pustaka yang dibutuhkan. Yang termasuk dalam kegiatan pengolahan bahan koleksi :

1) Klasifikasi, yaitu adalah kegiatan mengelompokkan bahan-bahan koleksi sesuai dengan macam dan bidang lainnya.

2) Katalogisasi, yaitu kegiatan membuat kartu-kartu katalog atau memasukkan data pada database koleksi perpustakaan.

3) Pelabelan, yaitu kegiatan membuat nomor penempatan pada setiap bahan koleksi pustaka dengan label tertentu yang ditempatkan pada cover bahan koleksi pustaka tersebut sesuai dengan ketentuan. Selain itu juga disertai kegiatan pembuatan kartu tanggal peminjaman/pengembalian.

- 4) Penyimpanan dan penyusunan bahan koleksi, yaitu kegiatan menyimpan bahan koleksi yang telah diproses pada rak bahan pustaka berdasarkan susunan kelompok macam dan bidang ilmunya maupun urutan nomor penempatan.
- 5) Penyimpanan dan penyusunan kartu koleksi, yaitu kegiatan menyimpan dan menyusun kartu katalog berdasarkan urutan secara alfabetis.
- 6) Pemeliharaan/perawatan bahan koleksi, yaitu macam usaha pengawetan untuk menanggulangi kerusakan pustaka, kehilangan pustaka, koleksi yang kadaluarsa.

- Kegiatan pelayanan :

- 1) Pelayanan sirkulasi
- 2) Pelayanan referensi
- 3) Pelayanan administrasi

- Kegiatan administrasi :

- 1) Bidang perangkat lunak/software, yaitu tata usaha (sekretaris)
- 2) Bidang perangkat keras, yaitu rumah tangga
- 3) Keuangan
- 4) Kepegawaian
- 5) Kerumah tanggaan

f) Sistem Pelayanan Perpustakaan

Sistem pelayanan pada perpustakaan meliputi :

- Sistem pelayanan terbuka

Dalam sistem layanan terbuka, perpustakaan memberi kebebasan kepada pengunjungnya untuk dapat masuk dan memilih sendiri koleksi yang diinginkannya dari rak. Oleh karena itu, penataan ruang koleksi perlu diperhatikan. Misalnya, rambu-rambu yang menunjukkan lokasi koleksi harus lengkap dan jelas. Jarak antara rak satu dengan rak yang lain lebih lebar.

- Sistem pelayanan tertutup

Layanan tertutup memiliki arti pengguna tidak boleh langsung mengambil koleksi bahan pustaka yang diinginkannya di rak, tetapi harus melalui petugas perpustakaan. Pengguna dapat memilih koleksi bahan pustaka yang diinginkannya melalui katalog yang disediakan.

- Sistem pelayanan campuran

Layanan campuran merupakan gabungan layanan terbuka dan tertutup. Layanan campuran ini biasanya digunakan oleh Perpustakaan Perguruan Tinggi. Untuk

koleksi skripsi, referensi, dan thesis dilayani secara tertutup melalui katalog. Sedangkan untuk koleksi yang bersifat umum menggunakan layanan terbuka.

g) Standar Nasional Perpustakaan

Standar nasional perpustakaan berdasarkan SNI 7495:2009 yaitu :

- Perpustakaan menempati gedung sendiri dan menyediakan ruang untuk koleksi, staf, dan pengguna dengan luas sekurang-kurangnya 600m². Lokasi gedung berada di pusat kegiatan masyarakat dan mudah dijangkau. Perpustakaan memperhatikan aspek kenyamanan, keindahan, pencahayaan, ketenangan, keamanan, dan sirkulasi udara.
- Ruang koleksi dan layanan seluas 45% terdiri dari ruang baca, ruang koleksi buku, non buku, ruang majalah, ruang koleksi muatan lokal.
- Ruang khusus 30% yang terdiri dari ruang teknologi informasi dan komunikasi serta multimedia, ruang manajemen perpustakaan keliling, dan ruang serbaguna.
- Ruang staf perpustakaan seluas 25% terdiri dari ruang kepala, ruang administrasi, ruang pengadaan dan pengorganisasian materi perpustakaan.

h) Kriteria Perpustakaan Ideal

Pada tahun 1979, Faulker-Brown merumuskan kriteria perpustakaan ideal yang dikenal dengan Faulker-Brown's Ten Commandments yang terdiri dari : *Felxible, Compact, Accessible, Extendible, Varied, Organized, Comfartable, Constand in enviroment, Secure, Economic.*

2.2.2. Literatur - Perpustakaan Anak

a) Pengertian Perpustakaan Anak

Perpustakaan anak adalah sebuah tempat koleksi pustaka dalam bangunan yang dipersembahkan seluruhnya untuk anak. Seperti kebutuhan ruang yang memang diperhitungkan dengan menggunakan standar untuk anak-anak untuk memenuhi kebutuhan, keamanan dan kenyamanan anak. Bagi anak perpustakaan adalah tempat khusus untuk membaca, meminjam buku, tempat memperoleh hiburan dan informasi melalui kegiatan pemutaran film, dan hal-hal menarik lainnya sehingga anak menemukan kepuasan dengan bahan bacaan dan tontonan yang sesuai dengan usianya.

b) Tujuan Perpustakaan Anak

Perpustakaan anak diadakan untuk menjaring pembaca sebanyak-banyaknya, dari sedini mungkin mengenal dan akrab dengan perpustakaan. Tujuan diselenggarakannya perpustakaan anak, antara lain:

- Mengembangkan dan memelihara kesenangan membaca dan membuatnya sebagai hobi dengan menyediakan koleksi berbagai bentuk bahan pustaka dan menyajikannya secara menarik.
- Membantu anak untuk mengembangkan kecakapannya dan menambah pengetahuan sosial.
- Berfungsi sebagai kegiatan sosial dalam masyarakat untuk menyejahterakan anak-anak.
- Anak-anak dapat menggunakan semua sumber yang ada di perpustakaan untuk menunjang belajar.

c) Jenis Pelayanan pada Perpustakaan Anak

Koleksi bahan pustaka bagi anak berbeda dengan koleksi yang ditujukan untuk orang dewasa. Menurut para pakar pendidikan, perpustakaan anak perlu menyediakan buku, majalah, surat kabar, gambar, rekaman, film strip, dan mainan. Bahan pustaka secara audio visual membantu anak memperkaya pengetahuan tentang apresiasi musik dan seni lainnya serta kebudayaan.

Selain koleksi, perpustakaan juga menyediakan layanan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Layanan yang disediakan bagi anak-anak antara lain dapat berupa:

- **Layanan Baca**
Perpustakaan menyediakan bahan-bahan bacaan untuk anak-anak balita sampai anak usia 12 tahun dengan koleksi yang berbeda sesuai dengan tingkatan umur. Dengan demikian mereka diarahkan untuk dapat mengembangkan imajinasi, meningkatkan minat baca, dan rekreasi yang mendidik.
- **Bimbingan Baca**
Layanan ini diperlukan bagi anak-anak yang membutuhkan bacaan khusus namun sulit untuk mendapatkannya. Pada tahap awal anak-anak diperkenalkan dengan buku bergambar tanpa teks, selanjutnya buku dengan teks sederhana, dan buku dengan teks yang lebih kompleks.
- **Layanan Rujukan Anak**
Anak-anak dilatih untuk mengenal bahan pustaka referensi dan tata cara penggunaannya. Koleksi bahan pustaka harus lengkap, meliputi kamus, ensiklopedia, majalah, atlas, dan lain sebagainya. Ruang baca yang ada dapat digunakan untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah dengan memanfaatkan bahan rujukan yang tersedia. Dimungkinkan bagi anak untuk membaca di luar dan

tidak harus duduk di kursi. Anak-anak mendapat bimbingan dari pustakawan dalam mencari bahan rujukan.

- **Acara Mendongeng**
Mendongeng merupakan salah satu kegiatan yang digemari oleh anak-anak. Waktu mendongeng dapat dilakukan pada hari-hari kunjungan anak lebih besar dari biasanya, yaitu pada saat libur sekolah. Pengelola perpustakaan dapat bekerja sama dengan guru ataupun orang tua untuk mengisi acara tersebut. Penyediaan alat peraga, iringan musik, dan dialog sangat penting untuk menunjang acara tersebut. Diwaktu lain dapat diadakan acara mendongeng yang dilakukan oleh anak-anak sendiri. Pada saat itulah anak-anak dapat berbagi pengalaman dan mengekspresikan diri sesuai dengan kemauan mereka.
- **Pertunjukan Film**
Untuk penyelenggaraan pertunjukan film, perpustakaan dapat bekerja sama dengan pihak lain yang menyediakan koleksi film. Ada tempat khusus yang disediakan untuk kegiatan tersebut. Pertunjukan film untuk anak-anak dapat berupa film dokumenter tentang flora, fauna, kebudayaan dari berbagai daerah maupun bangsa, penemuan ilmiah angkasa luar, film dari cerita sastra dan musik, dan lain sebagainya sehingga dapat membangkitkan imajinasi pada anak. Untuk anak yang masih berusia balita dapat diperkenalkan film animasi. Setelah pertunjukan tersebut dapat dibuka kesempatan berdiskusi untuk melatih anak belajar menyampaikan pendapat dan berkomunikasi dengan orang lain.
- **Permainan yang Bersifat Menghibur**
Aneka alat permainan yang menunjang perkembangan fisik disediakan untuk anak-anak seperti papan luncur, jungkat-jungkit, dan alat permainan edukatif lainnya tetapi dalam jumlah yang tidak banyak sehingga kegiatan tetap terfokus pada perpustakaan.

2.2.3. Literatur – Gedung dan Tata Ruang Perpustakaan

a) Prinsip-Prinsip Arsitektur

Menurut *Lasa, HS: Manajemen Perpustakaan, Penerbit Gama Media, Yogyakarta, 2005*, gedung/ruang perpustakaan perlu ditata sesuai kebutuhan dengan tetap mengindahkan prinsip-prinsip arsitektur. Penataan ini dimaksudkan untuk:

- Memperoleh efektivitas kegiatan dan efisiensi waktu, tenaga, dan anggaran.

- Menciptakan lingkungan yang nyaman suara, nyaman cahaya, nyaman udara, dan nyaman warna.
- Meningkatkan kualitas pelayanan.
- Meningkatkan kinerja petugas perpustakaan.

Ruang perpustakaan akan nyaman bagi pemakai dan petugas apabila ditata dengan memperhatikan fungsi, keindahan, dan keharmonisan ruang. Dengan penataan yang baik akan memberikan kepuasan fisik dan psikis bagi penghuninya.

b) Azas-Azas Tata Ruang

Menurut Ibid, perlu diperhatikan asas-asas tata ruang, yakni :

- Asas jarak, yaitu suatu susunan tata ruang yang memungkinkan proses penyelesaian pekerjaan dengan menempuh jarak yang paling pendek.
- Asas rangkaian kerja, yakni suatu tata ruang yang menempatkan tenaga dan alat-alat dalam suatu rangkaian yang sejalan dengan urutan penyelesaian pekerjaan yang bersangkutan.
- Asas pemanfaatan, yakni tata susunan ruang yang mempergunakan sepenuhnya ruang yang ada.

c) Prinsip-Prinsip Tata Ruang

Menurut Lasa, HS: *Manajemen Perpustakaan, Penerbit Gama Media, Yogyakarta, 2005*, untuk memperlancar kegiatan pelayanan dan penyelesaian pekerjaan, dalam penataan ruang perlu diperhatikan prinsip-prinsip tata ruang berikut:

- Pelaksanaan tugas yang memerlukan konsentrasi hendaknya ditempatkan di ruang terpisah atau di tempat yang aman dari gangguan.
- Bagian yang bersifat pelayanan umum hendaknya ditempatkan dilokasi yang strategis agar mudah dicapai.
- Penempatan perabot, seperti meja, kursi, dan rak hendaknya disusun dalam bentuk garis lurus.
- Jarak satu mebel dengan yang lainnya dibuat agak lebar agar orang lewat lebih leluasa.
- Bagian-bagian yang mempunyai tugas sama, hampir sama, atau merupakan kelanjutan, hendaknya ditempatkan di lokasi yang berdekatan.
- Bagian yang menangani pekerjaan yang bersifat berantakan, seperti pengolahan, pengetikan, dan penjilidan hendaknya ditempatkan di tempat yang tidak tampak oleh khalayak umum.

- Apabila memungkinkan, semua petugas dalam satu unit/ ruang duduk menghadap ke arah yang sama dan pimpinan duduk di belakang.
- Alur pekerjaan hendaknya bergerak maju dari satu meja ke meja lain dalam satu garis lurus.
- Ukuran tinggi, rendah, panjang, lebar, luas, dan bentuk perabot hendaknya dapat diatur lebih leluasa.
- Perlu ada lorong yang cukup lebar untuk jalan apabila sewaktu-waktu terjadi kebakaran.
- Bagian yang menimbulkan berisik/ suara hendaknya ditempatkan di ruang terpisah.

d) Sistem Tata Ruang

Menurut Lasa, HS: *Manajemen Perpustakaan, Penerbit Gama Media, Yogyakarta, 2005*, dalam perencanaan ruangan perlu dipertimbangkan bahwa keserasian dalam penataan ruangan akan mempengaruhi produktivitas, efisiensi, efektivitas, dan kenyamanan pemakai. Untuk itu dalam penataan ruang baca, ruang koleksi, dan ruang sirkulasi dapat dipilih sistem tata sekat, tata parak dan tata baur.

• Sistem Tata Sekat

Yakni cara pengaturan ruangan perpustakaan yang menempatkan koleksi terpisah dari ruang baca pengunjung. Dalam sistem ini, pengunjung tidak diperkenankan masuk ke ruang koleksi dan petugaslah yang akan mengambil dan mengembalikan koleksi yang dipinjam atau dibaca di tempat itu. Namun demikian sistem ini bisa juga diterapkan pada sistem terbuka, yakni pemakai mengambil sendiri lalu dicatatkan/dilaporkan pada petugas, selanjutnya petugaslah yang mengambil ke rak semula.

• Sistem Tata Parak

Yakni suatu sistem pengaturan ruangan yang menempatkan koleksi terpisah dari ruang baca. Hanya saja dalam sistem ini, pembaca dimungkinkan untuk mengambil koleksi sendiri, lalu dicatat dan/ dibaca di ruang lain yang tersedia. Cara ini lebih cocok untuk perpustakaan yang menganut sistem pinjam terbuka.

• Sistem Tata Baur

Yakni suatu cara penempatan koleksi yang dicampur dengan ruang baca agar pembaca lebih mudah mengambil dan mengembalikan sendiri. Sistem ini lebih cocok untuk perpustakaan yang menggunakan sistem pinjam terbuka. Apabila dipandang perlu dan agar pembaca merasa betah di perpustakaan, boleh juga

digunakan karpet dan meja pendek. Dengan fasilitas ini dapat ditampung pembaca yang jumlahnya lebih banyak, lebih luwes, dan tampak longgar.

e) **Kebutuhan Ruang Perpustakaan**

Menurut Soejono Trimo (1992), pelayanan perpustakaan yang baik ditentukan oleh tiga faktor, yaitu fasilitas dan kelengkapan gedung atau ruang perpustakaan (5%), koleksi bahan yang ada (20%), dan petugas perpustakaan (75%). Walaupun ruang perpustakaan mendapat presentase yang sedikit dalam menentukan kenyamanan pelayanan perpustakaan tetapi faktor ini perlu mendapat perhatian yang lebih dari petugas perpustakaan.

Kebutuhan ruangan perpustakaan dapat dilihat dari kegiatan yang diadakan. Semakin banyak kegiatan perpustakaan maka ruangan yang diperlukan tentunya lebih banyak pula. Penempatan ruangan disesuaikan dan dikaitkan dengan kegiatan sehingga sirkulasi lalu lintas bahan pustaka dan pengunjung dalam perpustakaan tidak terganggu.

Ruang-ruang yang ada pada perpustakaan adalah:

- Ruang untuk kegiatan administrasi, meliputi:
 - Ruang kerja kepala
 - Ruang kerja staf administrasi
 - Ruang tamu/ istirahat
 - Ruang pertemuan/ serbaguna
- Ruang untuk kegiatan perpustakaan, meliputi:
 - Ruang kerja akuisisi
 - Ruang koleksi
 - Ruang kerja pengolahan
 - Ruang deposit daerah dan bibliografi
 - Ruang pelayanan, terbagi atas:
 - Ruang pelayanan sirkulasi dan ruang baca
 - Ruang pelayanan anak-anak dan ruang baca
 - Ruang pelayanan referensi dan ruang baca
 - Ruang pelayanan bimbingan khusus
 - Ruang koleksi umum
 - Ruang majalah dan surat kabar
 - Ruang audio visual
 - Ruang khusus

- Ruang koleksi perpustakaan keliling

Kegiatan dan ruangan tersebut akan menentukan tata letak/ *lay out* perpustakaan. Pengaturan ruang perpustakaan tergantung pada sejauh mana fungsi perpustakaan dapat dilaksanakan.

f) **Pengkondisian Fisik Perpustakaan**

Menurut *Pedoman Perpustakaan edisi 3 tahun 2004 yang diterbitkan oleh Dirjen Pendidikan Tinggi RI*, pengkondisian perpustakaan haruslah sebagai berikut :

a) **Pemilihan Lokasi**

Pemilihan lokasi hendaknya memperhitungkan kenyamanan pemakai, perluasan masa datang, ketersediaan tanah, dan dana. Lokasi perpustakaan berpengaruh besar terhadap pemakai, misalnya perpustakaan umum yang terletak di daerah pinggiran, atau daerah khusus seperti area perumahan mewah, maka akan sulit dicapai oleh sebagian besar masyarakat. Untuk perpustakaan anak, lokasi yang dipilih sebaiknya berada pada kawasan yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar, misalkan pada kawasan yang terdapat banyak *play group*, TK, maupun sekolah dasar.

b) **Prinsip Desain Gedung**

Gedung perpustakaan yang dibangun sebaiknya memiliki desain yang lebih menekankan pada aspek fungsional, dengan kata lain efektif atau tepat pada manfaatnya. Perlu diperhatikan bahwa sebuah gedung yang didesain menggunakan sistem terbuka dapat pula digunakan untuk sistem tertutup, namun tidak sebaliknya. Penyediaan gedung dengan sistem terbuka memiliki beberapa implikasi seperti:

- Menggunakan sistem *one-gate entrance*, yaitu penggunaan hanya satu jalan untuk masuk dan keluar gedung, yang mana akan memudahkan pengawasan terhadap pengunjung.
- Pengamanan pintu dan jendela dengan pemasangan kawat atau kasa. Hal ini dilakukan untuk mencegah kehilangan komputer atau sarana penunjang perpustakaan lainnya.
- Tinggi meja komputer, kursi dan sarana pendukung lainnya harus nyaman mungkin dibuat dan ditempatkan untuk para pengunjung dalam hal ini untuk anak-anak. Hal ini akan mempengaruhi tingkat minat seseorang untuk menggunakan fasilitas tersebut.

c) **Syarat-syarat Ruang Perpustakaan**

Perpustakaan didalam pelaksanaannya memerlukan ruang khusus. Keadaan ruang perpustakaan merupakan salah satu faktor penting untuk keberhasilan fungsi sebuah perpustakaan. Hal ini meliputi bagian-bagian dari ruang-ruang perpustakaan, pembagian ruang, perbandingan luas ruang, letak, kondisi, dan sebagainya.

Pada intinya ruang-ruang yang ada juga memiliki alur kerja yang baik. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengadaan sebuah gedung untuk perpustakaan adalah sebagai berikut:

- Gedung perpustakaan disesuaikan dengan tata tertib administrasi yang efektif dan ekonomis untuk memudahkan kelancaran tugas-tugas perpustakaan.
- Lintas udara pada perpustakaan harus baik. Hal ini meliputi penggunaan penghawaan alami (ventilasi) dan penghawaan buatan seperti (AC) sedemikian rupa sehingga udara bergerak searah.
- Menghindari cahaya langsung dari matahari, karena dapat merusak buku-buku dan juga alat-alat/ perlengkapan perpustakaan serta mengganggu kenyamanan membaca. Mengoptimalkan penggunaan cahaya tidak langsung, serta pengadaan cahaya secara merata ke seluruh ruangan.
- Pengaturan bukaan yang baik untuk mendapatkan pertukaran udara yang sehat dan pengaturan cahaya yang memadai.
- Lantai ruang perpustakaan diusahakan tidak menimbulkan bunyi yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna. Untuk itu dapat dilakukan pemasangan bahan sejenis karpet pada lantai serta sedikit akustik pada bidang yang memerlukan.
- Dinding perpustakaan mampu menyerap bunyi, untuk meminimalisasi terjadinya gaung.
- Warna yang digunakan sebaiknya berkarakter lembut.
- Langit-langit perpustakaan tidak terlalu rendah, yakni dengan ketinggian minimal 3m.
- Terdapat pintu darurat untuk digunakan sewaktu-waktu dalam keadaan darurat atau bahaya.

g) Faktor Pencahayaan, Penghawaan, dan Akustik

Sasaran pengaturan ruang dalam perpustakaan selain dari segi pengaturan denah juga dari sistem interior yang menyangkut pencahayaan, penghawaan, akustik yang harus berfungsi dengan baik karena menentukan kenyamanan ruang perpustakaan.

- Pencahayaan

Sumber penerangan ada dua yaitu cahaya alam dan cahaya buatan. Pada ruang perpustakaan, sinar matahari secara langsung dihindari dan kurangi panas matahari sampai serendah-rendahnya (kecuali bila panas matahari hendak didaya-gunakan sebagai sumber energi). Faktor cahaya alami minimum 10% sedangkan pantula 80% (dari dinding dan langit-langit) dan 30% (dari lantai dan perabotan).

Sedangkan untuk cahaya buatan dapat berasal dari lampu pijar dan lampu TL. Pencahayaan buatan yang dipergunakan adalah lampu TL, karena keuntungan-keuntungannya, yaitu :

- Jumlah watt yang dipakai sedikit.
- Tidak menimbulkan panas.
- Lebih banyak memberikan cahaya.
- Penerangan tersebar merata.
- Tidak menimbulkan bayangan-bayangan.
- Cahayanya mendekati cahaya siang hari.

Pemakaian lampu pijar masih digunakan untuk memberjei kesan perubahan fungsi/ lingkungan, mempertinggi kilauan cahaya dan mempertajam kesan.

Kekuatan pencahayaan buatan dihitung dalam lux. Pencahayaan pada ruang control/ pemeriksaan 600 lux, meja belajar dan ruang peminjaman 400 lux, meja baca pada ruang referensi 600 lux, pada rak buku dipasang pada bidang tegak dengan kekuatan 100 lux, sedangkan pada ruang katalog dan ruang kerja 400 lux.

- Penghawaan

Temperatur udara dalam ruang perpustakaan perlu diatur, karena udara yang kotor, panas dan lembab dapat merusak bahan-bahan perpustakaan. Penghawaan pada perpustakaan sebaiknya mempunyai suhu rata-rata 21°C (19° - 23°C), kelembaban udara nisbinya antara 40%-50%, sedangkan untuk ruang simpan buku-buku yang sudah tua rata-rata 18 °C (17° - 19°C), kelembaban rata-rata 49%-53%.

- Akustik

Suasana yang tenang dan jauh dari keributan adalah keadaan yang diharapkan dari sebuah perpustakaan. Alat komunikasi seperti telepon, atau komputer dan benda-benda lain yang berpotensi menimbulkan suara ditempatkan jauh dari ruang baca atau ruang yang membutuhkan ketenangan. Selain itu pada lantai dapat menggunakan material dari bahan yang dapat mengurangi bunyi seperti karet, vinyl, atau linoleum. Perlu diperhatikan juga bunyi yang berasal dari luar gedung perpustakaan.

2.2.4. Lapangan

1) Perpustakaan Kota Yogyakarta

Perpustakaan Kota Yogyakarta terletak di jalan Suroto No.9, Kotabaru, Yogyakarta. Berdiri diatas tanah seluas 1.200 m persegi perpustakaan ini menjadi salah satu sarana pendukung pencarian informasi bagi masyarakat Yogyakarta. Perpustakaan Kota Yogyakarta menerima kunjungan dari hari Senin pukul 08.00 sampai 15.30, hari Selasa sampai Jumat pukul 08.00 sampai 17.00, hari Sabtu pukul 08.00 sampai 15.00 dan hari Minggu pukul 09.00 sampai 14.00. Koleksi buku yang ditawarkan antara lain : Buku-buku sastra, buku-buku budaya, buku-buku politik, buku-buku ekonomi, buku-buku hukum, buku-buku sejarah , dan sebagainya. Adapun jumlah koleksi bahan pustaka adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Jumlah Koleksi Buku Perpustakaan Kota Yogyakarta.

No. Klarifikasi	Golongan	Jumlah Judul	Eksemplar
000 – 099	Karya Umum	299	499
100 – 199	Filsafat	429	817
200 – 299	Agama	1132	2558
300 – 099	Ilmu Sosial	2128	3988
400 – 499	Bahasa	318	557
500 – 599	Ilmu Murni	500	1068
600 – 699	Ilmu Terapan	1483	3191
700 – 799	Kesenian & Olahraga	523	1083
800 – 899	Kesustraan	1345	2786
900 – 999	Sejarah & Geografi	361	612
Jumlah		8518	17159

Berbagai fasilitas disediakan guna memenuhi kebutuhan pengunjung Perpustakaan Kota Yogyakarta, fasilitas tersebut adalah:

- **Koleksi Referensi**

Sama seperti perpustakaan pada umumnya, Perpustakaan Kota Yogyakarta juga memiliki layanan koleksi referensi. Ruang, referensi dilayani di lantai 2, berbagi dengan ruang pertemuan dan ruang PCInternet, sehingga dari segi kenyamanan belum optimal. Koleksi referensi hanya dapat dibaca di tempat, namun apabila pemustaka menghendaki memfotokopi, maka dapat dipinjam selama maksimal 24jam dengan jaminan SIM asli.

- **Koleksi Sirkulasi**

Layanan sirkulasi di Perpustakaan Kota Yogyakarta dibuka sesuai dengan jam kunjung perpustakaan. Layanan ini hanya untuk yang sudah tercatat sebagai anggota perpustakaan, pada setiap transaksinya, pemustaka dapat meminjam maksimal 2 buah buku dengan jangka waktu 7 hari.

- **Digital Library**

Layanan ini dapat diakses oleh seluruh anggota perpustakaan kota Yogyakarta, dengan menggunakan username dan password nomor anggota perpustakaan. Namun untuk sementara, layanan ini hanya dapat diakses secara lokal di lingkungan perpustakaan. Adapun alamat perpustakaan digital adalah: digit.perpustakaankota

- **Wifi Area**

Perpustakaan Kota Yogyakarta melengkapi fasilitas bagi pengunjung dengan wifi area yang dapat diakses secara gratis. Cukup dengan mendaftar pada petugas FO, maka pengunjung akan mendapatkan username dan password untuk dapat menikmati layanan ini selama 3 jam.

- **Internet PC area**

Saat ini Perpustakaan Kota Yogyakarta baru dapat menyediakan 4 buah PC yang dapat digunakan untuk internet yang terdapat di lantai II. Adapun prosedur penggunaannya cukup dengan mendaftarkan diri/mengisi buku pelayanan internet. Karena keterbatasan PC dan banyaknya pemustaka yang memanfaatkan layanan ini, waktu yang diberikan untuk mengakses internet dibatasi hanya satu jam untuk satu kali mendaftar.

- **Ruang Baca Anak**

Di sediakan juga ruang yang di desain khusus untuk anak-anak agar mereka merasa nyaman dan betah untuk belajar dengan buku-buku yang mereka sukai.

- **Ruang Audio Visual**

Ruang Audio visual di pakai untuk menampilkan sesuatu dengan metode visualisasi.

- **Ruang Pertemuan**

Di pakai jika ada suatu pertemuan. Bagi pengunjung juga diperkenankan untuk memakai ruangan ini. Namun jauh-jauh hari sudah confirm dan booking sama pihak perpustakaan kota terlebih dahulu.

- Mushola
Terdapat juga Mushola untuk memudahkan para pengunjung dan Pegawai dalam melaksanakan ibadah.
- Gazebo
Gazebo adalah tempat yang nyaman dan sangat cocok untuk berdiskusi, berhotspot karena disini sangat sejuk dengan sirkulasi udara yang lancar.

Denah peruangan Perpustakaan Kota Yogyakarta sebagai berikut:



Gambar 2.14. Denah Lt.1 Perpustakaan Kota Yogyakarta.

Pada lantai 1 terdapat ruang informasi, ruang penitipan barang, ruang kantor, ruang koleksi sirkulasi, dan ruang baca.



Gambar 2.15. Ruang informasi dan Ruang koleksi sirkulasi.

Ketika masuk melalui entrance pengunjung akan langsung menemukan ruang informasi yang berdekatan dengan ruang penitipan barang. Rak pada ruang koleksi disusun memiliki jarak yang terlalu dekat sehingga mengurangi kenyamanan sirkulasi. Ruang koleksi sirkulasi dan ruang baca juga terletak dekat ruang informasi tanpa adanya pembatas atau partisi. Di belakang ruang informasi terdapat ruang kantor.



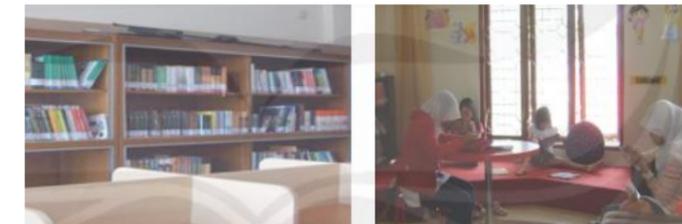
Gambar 2.16. Gazebo dan Wifi Area.

Di bagian luar terdapat fasilitas wifi area dengan meja dan kursi dan juga gazebo yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat berdiskusi, mengerjakan tugas atau hanya sekedar memanfaatkan fasilitas hotspot yang ada.



Gambar 2.17. Denah Lt.2 Perpustakaan Kota Yogyakarta.

Pada lantai 2 terdapat ruang pertemuan, ruang koleksi referensi, ruang baca, ruang anak, ruang audio visual, dan ruang layanan internet.



Gambar 2.18. ruang koleksi referensi dan ruang baca anak.

Ruang koleksi referensi berada dekat dengan ruang baca anak. Ruang baca anak ini memiliki ukuran yang kecil sehingga membuat anak kurang bebas dan leluasa.



Gambar 2.19. ruang internet dan ruang audiovisual.



Gambar 2.20. ruang pertemuan.

Ruang pertemuan yang ada pada Perpustakaan Kota Yogyakarta ini bersifat tidak permanen, ruangan disiapkan hanya bila akan diadakan acara pertemuan. Ketika tidak ada kegiatan pertemuan ruang ini berfungsi sebagai ruang baca lesehan.

Kesimpulan dari studi kasus yang dapat diterapkan pada perpustakaan anak, adalah:

- Fasilitas ruang koleksi dan ruang baca untuk anak harus disesuaikan dengan kebutuhan anak baik dari segi dimensi ukuran ruang dan karakteristiknya sehingga anak akan merasa nyaman dan leluasa.
- Ruang penerima dan ruang informasi perlu diberi jarak atau pembatas yang cukup terhadap ruang baca dan ruang koleksi sehingga tidak mengganggu kegiatan pada ruang baca.
- Rak buku menggunakan standard ukuran untuk anak, kemudian disusun dengan jarak yang cukup dan tidak monoton agar tidak mengganggu gerak aktif anak dan agar anak tidak merasa bosan.
- Penggunaan warna-warna yang cerah dan bervariasi agar anak tidak merasa jenuh dan juga untuk merangsang kreatifitas dan imajinasi anak.
- Penggunaan material lantai yang lembut dan lunak seperti karpet terutama pada area baca dan ruang koleksi buku untuk mengurangi kebisingan dan juga agar lebih aman bagi anak-anak.
- Pencahayaan alami dapat diterapkan pada ruang-ruang selain ruang baca dan ruang koleksi yang tidak boleh mendapatkan cahaya alami secara langsung, pencahayaan alami ini bertujuan agar ruangan lebih terang dan juga karena cahaya alami dibutuhkan untuk perkembangan anak.
- Penghawaan buatan diterapkan terutama pada ruang koleksi buku dan ruang baca untuk menjaga dan melindungi koleksi dari kerusakan sekaligus membuat ruang menjadi lebih nyaman.

2) **ImaginOn : The Joe Martin Center**



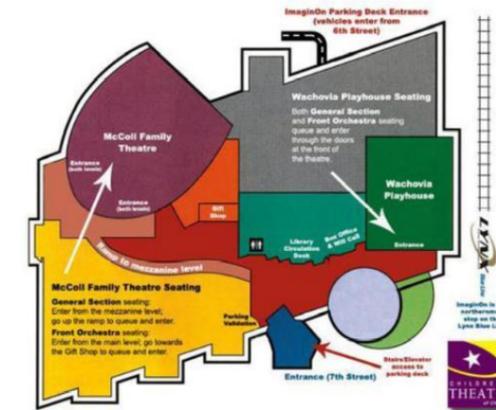
Gambar 2.21. Eksterior ImaginOn.

Sumber : <http://libraryarchitecture.wikisspace.com/ImaginOn>

ImaginOn merupakan sebuah fasilitas baru yang menggabungkan program-program inovatif dari Perpustakaan Umum Charlotte & Mecklenburg (Public Library of Charlotte & Macklenburg County) dan Teater Anak Charlotte (Children's Theatre of Charlotte), di sebuah bangunan yang merandang secara visual dan ramah lingkungan. Bangunan yang berfungsi sebagai perpustakaan dan teater/opera untuk

anak ini diresmikan pada tanggal 8 Oktober 2005 di atas lahan seluas 9.500m².

ImaginOn dirancang oleh arsitek Gantt Huberman dan Holzman Moss Bottino. ImaginOn tercatat sebagai fasilitas umum pertama di Mecklenburg yang mendoat sertifikat LEED (Leadership in Energy and Environmental Design) sebagai green building oleh U.S Green Building Council. Bangunan ini mengusung gaya structural expressionism.



Gambar 2.22. ImaginOn Floorplan.

Sumber : <http://libraryarchitecture.wikisspace.com/ImaginOn>

ImaginOn menaungi beberapa pertunjukan, perpustakaan anak, ruang latihan dan studio seni dalam berbagai bentuk geometris dan saling dihubungkan oleh ramp yang berkelu-liku.



Gambar 2.23. ImaginOn Interior.

Sumber : <http://libraryarchitecture.wikisspace.com/ImaginOn>

Dinding dan atap miring serta material berwarna-warni yang kontras menciptakan kesan dinamis dan memberikan pengalaman merasakan ruang yang mampu menantang, menginspirasi, dan menarik anak-anak dan remaja.



Gambar 2.24. ImaginOn : The Joe Martin Center.

Sumber : <http://libraryarchitecture.wikisspace.com/ImaginOn>

Kesimpulan dari studi kasus yang dapat diterapkan pada perpustakaan anak, adalah:

- Mayoritas pengguna perpustakaan adalah anak. Kuran tubuh anak berbeda dengan orang dewasa, sehingga perabot di dalam perpustakaan menyesuaikan dengan standar ukuran perabot untuk anak.
- Selain fasilitas indoor perpustakaan anak juga menyediakan fasilitas di luar ruangan yang dapat dimanfaatkan sebagai area berdiskusi.
- Ruang-ruang dalam perpustakaan dapat dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan fungsi ruang yang serupa satu sama lain. Setiap kelompok ruang memiliki perbedaan dalam hal ukuran, kepadatan dan opacity sesuai dengan tujuannya.
- Eksterior dan interior bangunan yang menyesuaikan dengan karakter anak yang dinamis dapat memberikan pengalaman merasakan ruang pada anak. Penggunaan bentuk geometris dan material berwarna-warni mampu menginspirasi dan menarik minat anak untuk mengunjungi perpustakaan.

2.3. Kajian Terhadap Anak

2.3.1. Pengertian dan Batasan Anak

Yang dikategorikan sebagai anak-anak adalah individu yang memiliki usia 4-12 tahun. Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0-1 tahun) usia bermain/oddler (1-2,5 tahun), pra sekolah (2,5-5), usia sekolah (5-11 tahun) hingga remaja (11-18 tahun). Rentang ini berada antara anak satu dengan yang lain mengingat latar belakang anak berbeda. Pada anak terdapat rentang perubahan pertumbuhan dan perkembangan yaitu rentang cepat dan lambat. Dalam proses perkembangan anak memiliki ciri fisik, kognitif, konsep diri, pola koping dan perilaku sosial. Ciri fisik adalah semua anak tidak mungkin pertumbuhan fisik yang sama akan tetapi mempunyai perbedaan dan pertumbuhannya. Demikian juga halnya perkembangan kognitif juga mengalami perkembangan yang tidak sama. Adakalanya anak dengan perkembangan kognitif yang cepat dan juga adakalanya perkembangan kognitif yang lambat. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh latar belakang anak. Perkembangan konsep diri ini sudah ada sejak bayi, akan tetapi belum terbentuk secara sempurna dan akan mengalami perkembangan seiring dengan penambahan usia pada anak. Demikian juga pola koping yang dimiliki anak hamper sama dengan konsep diri yang dimiliki anak. Bahwa pola koping pada anak juga sudah terbentuk mulai bayi, hal ini dapat kita lihat pada saat bayi anak menangis. Salah satu pola koping yang dimiliki anak adalah menangis

seperti bagaimana anak lapar, tidak sesuai dengan keinginannya, dan lain sebagainya. Kemudian perilaku sosial pada anak juga mengalami perkembangan yang terbentuk mulai bayi. Pada masa bayi perilaku sosial pada anak sudah dapat dilihat seperti bagaimana anak mau diajak orang lain, dengan orang banyak dengan menunjukkan keceriaan. Hal tersebut sudah mulai menunjukkan terbentuknya perilaku sosial yang seiring dengan perkembangan usia. Perubahan perilaku sosial juga dapat berubah sesuai dengan lingkungan yang ada, seperti bagaimana anak sudah mau bermain dengan kelompoknya yaitu anak-anak (Azis, 2005).

2.3.2. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

a. Pengertian Pertumbuhan

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh dalam arti sebagian atau seluruhnya karena adanya multiflikasi sel-sel tubuh dan juga karena bertambah besarnya sel. Adanya multiflikasi dan penambahan ukuran sel berarti ada penambahan secara kuantitatif dan hal tersebut terjadi sejak terjadinya konsepsi, yaitu bertemunya sel telur dan sperma hingga dewasa (IDAI, 2000). Jadi, pertumbuhan lebih ditekankan pada bertambahnya ukuran fisik seseorang, yaitu menjadi lebih besar atau lebih matang bentuknya, seperti bertambahnya ukuran berat badan, tinggi badan dan lingkaran kepala. Pertumbuhan pada masa anak-anak mengalami perbedaan yang bervariasi sesuai dengan bertambahnya usia anak. Secara umum, pertumbuhan fisik dimulai dari arah kepala ke kaki. Kematangan pertumbuhan tubuh pada bagian kepala berlangsung lebih dahulu, kemudian secara berangsur-angsur diikuti oleh tubuh bagian bawah. Pada masa fetal pertumbuhan kepala lebih cepat dibandingkan dengan masa setelah lahir, yaitu merupakan 50 % dari total panjang badan. Selanjutnya, pertumbuhan bagian bawah akan bertambah secara teratur. Pada usia dua tahun, besar kepala kurang dari seperempat panjang badan keseluruhan, sedangkan ukuran ekstremitas bawah lebih dari seperempatnya.

b. Pengertian Perkembangan

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dan struktur fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan, dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistemnya yang terorganisasi (IDAI, 2000). Dengan demikian, aspek perkembangan ini bersifat kualitatif, yaitu penambahan kematangan fungsi dari masing-masing bagian tubuh. Hal ini diawali dengan berfungsinya jantung untuk memompakan darah, kemampuan untuk

bernafas, sampai kemampuan anak untuk tengkurap, duduk, berjalan, memungut benda-benda di sekelilingnya serta kematangan emosi dan sosial anak.

c. Macam-Macam Perkembangan Anak

- Perkembangan Fisik

Para ahli psikologi berpendapat bahwa usia 0-5 tahun merupakan periode emas bagi anak-anak dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam diri anak secara optimal. Bahkan penelitian di bidang neurologi menyebutkan selama tahun-tahun pertama, otak bayi berkembang pesat dengan menghasilkan neuron yang banyaknya melebihi kebutuhan.

Pada anak, perkembangan fisik pada tiap tingkatan usia berbeda dan hal tersebut berkaitan dengan perkembangan psikologinya. Perkembangan psikologi anak dapat terdiri dari 4 tahap, yaitu:

- o Bayi (0-2 tahun)
- o Masa anak-anak awal (2-6 tahun)
- o Masa pertengahan dan akhir nak-anak (6-12 tahun)
- o Remaja (12-18 tahun)

Sekarang ini anak-anak sudah memasuki lingkungan belajar yang dimulai pada masa awal anak. Hal ini akan membawa perubahan dalam pola kehidupan anak, yaitu perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku. Selain mengalami pertumbuhan fisik, anak akan mengalami perkembangan motorik menjadi lebih terkoordinasi. Pada setiap tahap umur, anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, yaitu:

Tabel 2.2. Perkembangan Karakteristik Anak.

Umur	Karakter Anak
Masa bayi (0-2 Tahun)	<ul style="list-style-type: none"> - Dianggap sebagai masa yang paling dasar dari periode kehidupan. Melatih fungsi-fungsi yang berkaitan dengan gerakan badan dan anggota badan. - Pertumbuhan dan perubahan berjalan cepat. - Mulai diletakkannya dasar-dasar sosial dan berada di dalam rumah. - Permainan bayi tidak terdapat aturan-aturan tertentu. - Bentuk permainan individu dan bukan bersifat sosial.
Masa awal anak-anak (2-6 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> - Disebut juga sebagai anak pra sekolah dan anak mulai mempelajari dasar-dasar perilaku sosial. - Kecenderungan badan sudah baik. Panca indera dan anggota badan terkoordinasi dengan baik. - Menggambar pada tahap awal dengan menggores. - Disebut juga sebagai fase bermain. - Masa rasa keingintahuan pada lingkungan yang besar. - Usia mulai meniru. - Usia mulai berkreasi. - Usia mulai bertanya. - Usia mulai belajar ketrampilan menggunakan kaki dan tangan.

	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan pola bermain, asosiatif, kooperatif. - Usia mulai mengenal bermacam-macam warna. - Usia bermain dengan mainan (bentuk dominan), dramatisasi, konstruksi (bentuk-bentuk sederhana), melempar dan menangkap bola, membaca buku, menonton film dan mendengarkan radio.
Masa akhir anak-anak (6-12 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> - Disebut juga sebagai anak usia sekolah dasar. - Periode kritis dalam dorongan berprestasi. - Usia berkelompok dan perhatian utamanya tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebayanya sebagai anggota kelompok. - Usia penyesuaian diri, menyesuaikan terhadap lingkungan sekitar dalam hal penampilan, berbicara dan berperilaku. - Usia kreatif yang mampu menciptakan karya-karyaorisinal. - Mulai pencarian identitas diri. - Jenis kegiatan yang disukai: bermain konstruktif (dalam skala besar), menjelajah, olahraga, hiburan, berkhayal berimajinasi. - Kontak interaksi dengan lingkungan luar semakin matang. - Keseimbangan sudah cukup baik, mampu bermain sepeda atau roller skates. - Mulai dapat melakukan permainan yang membutuhkan koordinasi motoric seperti kasti dan sepak bola. - Dapat bermain secara kooperatif dengan teman-teman. - Melakukan permainan yang terorganisasi.

Sumber : Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan Anak, 1989.

- Perkembangan Non-Fisik

Secara umum anak-anak akan mengalami perkembangan yang terkait secara non-fisik. Perkembangan tersebut ditandai dengan bertambahnya minat pada diri anak dan bertambah pula pengertian tentang obyek-obyek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak. Aspek perkembangan non fisik tersebut adalah :

o Perkembangan Kreativitas

Banyak pengertian mengenai kreativitas, tetapi yang lebih dapat diterima adalah definisi menurut Drevdahl yang mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk, komposisi, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan belum pernah dikenal sebelumnya.

Dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Bentuk kreativitas dapat terlihat pada produk seni, kesusastraan, produk ilmiah atau bersifat prosedural dan metodologis. Beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak diantaranya adalah :

✓ Waktu

Untuk menjadi anak yang kreatif, anak-anak perlu diberikan kebebasan untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep unuk kemudian dicoba dalam bentuk baru.

- ✓ Kesempatan menyadari
Ketika anak tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial maka ia dapat menjadi anak kreatif. Anak membutuhkan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan-kehidupan imajinatifnya.
- ✓ Dorongan
Anak-anak memerlukan dorongan untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar.
- ✓ Sarana
Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreativitas.
- ✓ Lingkungan yang merangsang
Lingkungan rumah dan sekolah yang merangsang kreativitas dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi hingga masa sekolah dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang dapat meningkatkan kreativitas.
- ✓ Hubungan orang tua dan anak yang posesif
Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak akan mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dan kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- ✓ Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan
Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Berikut ini adalah beberapa hal yang menunjukkan ekspresi kreativitas di masa kanak-kanak :

- ✓ Animisme
Merupakan kecenderungan anak untuk menganggap benda mati sebagai benda hidup karena anak kecil mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang minim untuk mampu membedakan hal-hal yang mempunyai sifat hidup dan tidak. Kecenderungan anak untuk memandang segala sesuatu sebagai makhluk hidup seringkali diperkuat oleh orang tua yaitu mereka membacakan cerita atau melihat buku komik, melihat televisi atau film, dan segala macam benda yang menyerupai manusia. Dalam upaya orang dewasa untuk menjelaskan gejala

alam, anak memikirkannya sebagai sesuatu yang hidup. Pemikiran anak yang animisme ini dapat membentuk anak membayangkan dirinya pada posisi orang lain yang berarti mengembangkan sikap simpati dan empati.

- ✓ Bermain drama
Permainan ini akan kehilangan daya tariknya pada saat anak memasuki usia sekolah. Bila kemampuan penalaran dan pengalaman membuat anak mampu membedakan antara kenyataan dan khayalan maka mereka akan kehilangan minat pada permainan pura-pura dan mengalihkan dorongan kreativitasnya pada kegiatan lainnya berupa permainan yang konstruktif. Permainan drama dapat mewujudkan betapa menyenangkan hubungan sosial bagi anak dan mendorong mereka untuk terbuka dan berorientasi ke luar.
- ✓ Permainan konstruktif
Pada umumnya permainan konstruktif muncul setelah anak kehilangan minat pada permainan drama, tetapi seiring permainan konstruksi dimulai sejak awal bahkan lebih awal dari permainan drama. Permainan konstruktif berguna bagi penyesuaian pribadi yang baik tetapi hanya sedikit meningkatkan penyesuaian sosial.
- ✓ Teman imajiner
Teman imajiner bagi anak adalah benda yang diciptakan anak dalam khayalannya untuk memainkan peran seorang teman. Pada beberapa kasus ditemukan mereka yang pada waktu kanak-kanak mempunyai teman imajiner maka ketika dewasa mereka cenderung menjadi lebih introvert, kurang dapat bersosialisasi, dan kurang termotivasi untuk berprestasi. Namun apabila kecenderungan ini tidak terlalu kuat maka tidak akan mengganggu hubungan sosial mereka.
- ✓ Melamun
Bagi anak, melamun merupakan bentuk permainan mental dan biasanya disebut khayalan untuk membedakannya dari ekspresi imajinasi.
- ✓ Dusta putih
Suatu ekspresi kreativitas yang umum di kalangan anak-anak yaitu kebohongan yang diceritakan seorang anak yang sebenarnya merasa yakin bahwa hal itu benar. Orang dewasa sering memahaminya sebagai suatu yang alami di masa awal kanak-kanak namun sumber potensial bagi penolakan sosial.

✓ Melucu/humor

Humor mempunyai dua aspek yaitu kemampuan untuk mempersepsikan kelucuan dan kemampuan untuk melucu. Kedua aspek ini dapat menunjang penerimaan sosial karena hal itu membantu menciptakan kesan bahwa anak tersebut cukup menyenangkan dalam pergaulan. Humor dapat berbentuk gambar atau karikatur yang melakukan hal-hal yang lucu.

✓ Bercerita

Bercerita merupakan salah satu bentuk kreativitas yang jarang menimbulkan kritik sosial. Pada anak usia sekolah, bercerita dapat menunjang reputasi akademik yang bagus sehingga mempengaruhi bidang kurikulum lainnya karena tekanannya pada penggunaan bahasa.

○ Perkembangan Pengertian

Mengerti ialah kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu dan mempunyai gambaran yang jelas dan lengkap tentang hal tersebut. Dengan kata lain pengertian adalah kemampuan untuk memahami. Pengertian meningkat seiring dengan meningkatnya kemampuan anak untuk menangkap hubungan antara situasi baru dan lama. Apabila anak memperoleh arti baru dari sumber baru, mereka menambahkannya pada arti lama yang telah dipelajari sebelumnya.

Pengertian dapat dikembangkan melalui kegiatan berikut ini :

✓ Eksplorasi dengan indera

Menurut Eckerman dan Reinghold, melalui eksplorasi bayi belajar tentang dunia manusia maupun benda. Dengan berbuat demikian mereka menangkap arti yang berbau dengan arti yang diamati sebelumnya.

✓ Manipulasi motorik

Merupakan tahap masa anak (bayi) mulai memegang benda sesuai dengan kehendaknya dan menimbulkan rasa ingin tahu mereka. Anak-anak melakukan hal tersebut untuk memperoleh informasi sepanjang hidup mereka.

✓ Media massa bergambar

Film pendidikan dan acara televisi yang mendidik berguna untuk mengembangkan konsep yang lebih realistis.

✓ Membaca

Sebelum anak-anak belajar membaca, mereka akan memahami suatu peristiwa melalui gambar-gambar cerita atau dongeng. Bahkan cerita sederhana bisa mempunyai arti yang baru. Apabila membaca dilengkapi dengan berdiskusi dengan orang dewasa atau film pendidikan maka akan semakin meningkatkan pengertian pada anak-anak.

○ Perkembangan Moral

Moral berasal dari kata latin *mores* yang berarti tata cara, kebiasaan, dan adat. Perilaku moral dikendalikan oleh konsep-konsep moral, yaitu peraturan-peraturan telah menjadi kebiasaan bagi suatu budaya dan diharapkan bagi seluruh kelompok masyarakat. Sepanjang hidupnya, anak belajar menjadi orang yang bermoral dengan melakukan interaksi sosial. Interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan moral karena dapat memberi perilaku yang disetujui kelompok dan memberi motivasi untuk mengikuti standar tersebut melalui persetujuan dan ketidaksetujuan sosial.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis. Sebab perkembangan tersebut sangat bergantung pada beberapa faktor secara stimulan, yaitu:

- Faktor herediter (biologis): warisan sejak lahir, bawaan. Penampakan ciri-ciri fisik yang karakteristik dan ciri-ciri psikis yang karakteristik. Ciri fisik seperti postur tubuh, warna rambut, bentuk mata, hidung. Ciri psikis seperti kecerdasan atau intelegensia, vitalitas kelincahan, ketekunan, minat dll.
- Faktor lingkungan: lingkungan yang menguntungkan merugikan. Faktor lingkungan ini terdapat berbagai jenis faktor, diantaranya adalah keluarga, masyarakat, adat-istiadat, agama, kehidupan politik dll.
- Faktor fisik: fungsi-fungsi organ dan fungsi-fungsi psikis.
- Aktivitas: aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan seleksi, menolak, atau menyetujui, punya emosi, serta usaha membangun diri. Merupakan cara-bereaksi atau respons anak terhadap segala stimulasi/ pengaruh dari lingkungan.

2.3.3. Pengaruh Buku bagi Perkembangan Anak

a. Untuk Balita

Bagi balita yang belum lancar bicara, membacakan buku cerita dapat membantu anak untuk mengenal bahasa serta mempercepat perkembangan bicaranya. Selain itu, saat dibacakan buku, anak juga akan belajar mengenai ritme dan melodi bahasa yang diucapkan oleh orangtuanya, meskipun saat itu mereka belum bisa mengerti apa yang didengar dan diucapkan atau yang tertulis di buku tersebut.

Dengan dibacakan sebuah buku berarti juga mengasah kemampuan anak untuk mendengarkan dan mempersiapkan anak-anak balita untuk masuk ke jenjang yang lebih tinggi yaitu sekolah. Ada kemiripan antara mendengarkan sebuah buku yang dibacakan oleh orangtuanya dengan apa yang harus mereka lakukan saat bersekolah, yaitu mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru mereka.

Saat seorang anak dibacakan sebuah buku oleh orangtuanya, waktu tersebut dapat membuat hubungan orang tua dan anak semakin dekat secara psikologis dan orang tua dapat mencurahkan perhatiannya secara maksimal. Saat-saat itu juga dapat digunakan oleh orang tua untuk meningkatkan komunikasi dengan anak sekaligus menanamkan nilai-nilai dan norma yang baik tanpa harus menggurui. Bagi balita yang sudah mulai berbicara, membacakan buku juga dapat mengajarkan untuk mengucapkan kata-kata yang baru didengar sekaligus memperluas kosakata yang dimiliki pada anak.

b. Untuk Anak Masa Sekolah

Bagi anak yang sudah memasuki masa sekolah, manfaat membaca buku akan berguna untuk menumbuhkan minat baca pada anak, sebaiknya melibatkan anak dalam proses membaca tersebut secara aktif. Di samping itu, membaca juga akan menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan daya imajinasi serta meningkatkan kreativitas sang anak, selain juga akan membantu anak memahami tata bahasa dan struktur kalimat yang benar. Hal-hal tersebut akan sangat membantu mereka dalam masalah akademis di sekolah nantinya.

Sementara dalam pergaulan, manfaat membaca buku akan membantu anak untuk belajar mengekspresikan dirinya secara jelas dan penuh percaya diri. Selain itu mereka juga akan siap dalam menghadapi kehidupan nyata serta belajar untuk menyikapi situasi atau lingkungan baru yang asing bagi mereka.

Sebuah data statistik di Amerika Serikat menunjukkan bahwa anak-anak yang pintar di sekolah serta seorang pembaca yang baik, ternyata memiliki orang tua yang rajin

membacakan buku pada anak tersebut. Begitu banyak manfaat membaca buku bagi anak jika dimulai sejak dini.

2.3.4. Karakter Anak

a. Karakter Psikologis Anak

Psikologis disebut juga sebagai ilmu jiwa atau yang berkaitan dengan kejiwaan seseorang dimana hal ini sangat berkaitan dengan perilaku/ tingkah laku seseorang dalam masa-masa pertumbuhannya. Dalam hal ini anak-anak sebagai subyek utamanya memiliki berbagai karakter psikologis di dalamnya. Karakter psikologis dari seorang anak kecil tidak lain adalah rasa ingin tahu yang besar, dan pada usia yang lebih tinggi karakter psikologisnya dominan yang muncul adalah kecenderungan selalu menggunakan bagian anggota tubuhnya untuk melakukan segala aktivitas kegiatannya secara bebas, aktif dan dinamis. Sifat ini merupakan ciri khas yang sering muncul dalam setiap pola perilakunya. Seiring dengan lajunya pertumbuhan, anak-anak mulai mengenal adanya bentuk-bentuk secara sederhana, bentuk geometris, imajinasi yang terus berkembang dan pengenalan terhadap warna (perkembangan kognitif tahap pra-operasional 2-7 tahun). Warna pada dasarnya memiliki peranan penting dalam menstimulasi/ merangsang anak-anak terhadap ketajaman berfikir (imajinasi) dan berkreasi (menciptakan sesuatu).

b. Karakter Fisik Anak

Karakter fisik anak yang paling menonjol adalah dilihat dari bentuk ukuran tubuhnya (tinggi badan), karena hal ini sangat berpengaruh untuk menentukan segala aspek suatu perancangan yang berupa kenyamanan gerak/ olah tubuh anak, visual, penataan ruang, dan peletakan perabot.

Dari segala aspek tersebut didukung pula oleh pergerakan anak yang bebas, aktif, dinamis. Pada umumnya tinggi tubuh antara anak laki-laki dominan lebih tinggi daripada anak perempuan, namun bukan berarti anak perempuan semuanya memiliki tubuh yang lebih rendah.

2.4. Kajian Tatanan Ruang untuk Meningkatkan Minat Baca

2.4.1 Imajinatif

a. Pengertian Imajinatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, imajinatif memiliki pengertian mempunyai atau menggunakan imajinasi; bersifat khayal. Imajinasi secara umum, adalah kekuatan

atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Imajinasi adalah anak dari pemikiran yang mengacu pada sebuah gambaran seseorang terhadap sesuatu atau sebuah benda ataupun keadaan yang di proyeksikan oleh hati dan otak, serta di pengaruhi oleh perasaan di waktu yang sama, yang terkadang berada diluar logika, imajinasi juga adalah sebuah proses pembangunan suasana tersendiri yang terjadi di alam bawah sadar akan suatu kondisi yang sesungguhnya di inginkan atau hanya sebagai pewarna alam bawah sadar itu sendiri.

b. Imajinatif pada Perpustakaan Anak

Imajinatif terkait dengan kemampuan kognitif, yaitu kemampuan berpikir dan mengamati pada anak. Dengan imajinasi, anak mengembangkan sesuatu dari kesederhanaan menjadi lebih bernilai dalam pikiran. Anak dapat mengembangkan suatu hal yang lebih bernilai dalam bentuk benda, atau sekedar pikiran yang terlintas dalam benak. Imajinasi membantu memberikan makna pada pengalaman dan pemahaman terhadap pengetahuan, yang merupakan kemampuan dasar di mana manusia memahami dunia, dan juga memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran. Seorang anak tentu akan terus berkembang baik fisik maupun mentalnya. Sejalan dengan perkembangan fisik anak, daya imajinasinya pun berkembang menuju ke arah pendewasaan.

Imajinasi sangat diperlukan dan berpengaruh terhadap daya kreativitas anak. Perkembangan kreativitas imajinasi anak sangat ditentukan oleh pola asuh, pendidikan dalam keluarga dan lingkungan sekitar anak, di samping bakat anak itu sendiri. Pengembangan kreativitas imajinatif tentulah bukan sebatas karya seni. Kreativitas imajinasi juga mencakup kreativitas kecerdasan atau keterampilan yang lain. Seorang anak menjalankan mobil-mobilan dengan suara yang menderu-deru tentu termasuk imajinasi yang kreatif. Kemudian di gundukan pasir ia membuat replika jalan raya untuk tempat berlalu-lintasnya mobil-mobilan miliknya. Seorang anak perempuan memotong kertas untuk dijadikan uang-uangan dalam kreativitas imajinasi dalam dagang-dagangan. Jelaslah semua kreaktivitas tersebut mengarah kepada pembentukan karakter secara positif sebagai manusia yang punya kreativitas. Anak yang diberikan kesempatan dengan penyediaan sarana dan kebebasan dalam mengembangkan daya imajinasinya melalui kegiatan bermain dan aktivitas lainnya akan mampu memunculkan dan mengembangkan kemampuan kreativitasnya.

Penciptaan suasana yang imajinatif pada perpustakaan anak akan menjadi faktor pendukung tumbuh kembang anak. Perpustakaan anak sebagai sarana belajar sekaligus

bermain anak yang imajinatif akan mampu melatih sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir dan pengamatan sehingga anak menjadi lebih kreatif.

2.4.2 Komunikatif

a. Pengertian Komunikatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikatif memiliki pengertian dalam keadaan saling dapat berhubungan; mudah dipahami. Kata komunikasi secara etimologis berasal dari kata *communicatio* yang merujuk pada kata *communis* yang artinya 'sama'. Sama yang dimaksud adalah 'sama maksud atau sama arti'. Maka sederhananya, komunikasi dapat terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan mampu diterima oleh komunikan. Dengan kata lain, komunikasi tidak dapat terjadi jika tidak ada kesamaan makna diantara komunikator dan komunikan (situasi tidak komunikatif). Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan isi pikiran atau isi perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan medium bahasa. Komunikasi berarti juga penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan tersebut terdiri dari aspek isi pesan (*the content of the message*) dan lambang (*symbol*). Isi pesan dimediasi oleh pikiran atau perasaan dan lambang dimediasi oleh bahasa. Suasana komunikatif adalah suatu keadaan yang mendukung terjadinya komunikasi dengan baik.

b. Komunikatif pada Perpustakaan Anak

Komunikatif terkait dengan kemampuan afektif, yaitu kemampuan berbahasa dan bersosialisasi pada anak. Anak berkembang melalui interaksinya dengan lingkungan. Perkembangan terjadi sebagai hasil dari kematangan dan interaksi antar anak, lingkungan fisik dan sosial anak. Menurut Catron dan Allen (1999:23), tujuan program pembelajaran yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif.

Anak membangun pengetahuan sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar. Melalui komunikasi anak dapat memperluas kosa kata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan. Melalui interaksi sosial, anak mengetahui sesuai dari manusia lain ketika anak meneliti atau melihat sesuatu, anak tersebut akan tahu

tentang objek jika diberitahu oleh pihak lain. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Menurut Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M. Pd dalam bukunya Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu kemampuan anak dalam bermain adalah bermain sosial. Penting bagi seorang anak untuk terlibat dengan orang lain selain dirinya. Interaksi dapat diartikan secara sederhana dengan merespon pada perilaku orang lain. Bermain sosial, dasar dari seluruh pembelajaran sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Perpustakaan anak yang komunikatif akan sangat membantu mengembangkan kemampuan berbahasa dan bersosialisasi pada anak.

2.4.3 Rekreatif

a. Pengertian Rekreatif

Rekreatif berasal dari kata “rekreasi” yang berarti bersenang-senang. Rekreasi pada Kamus Bahasa Indonesia karangan W.J.S. Poerwadarminta, rekreasi berarti bersenang-senang; mencipta lagi. Dalam Bahasa Inggris yaitu “recreation”, yang berasal dari kata ‘to retreat’. Re = mengembalikan, create = mencipta. Sedangkan menurut *Longman Dictionary of Contemporary English*, *Recreation* berarti suatu bentuk kesegaran dan kenikmatan dengan aktivitas yang menyegarkan pada waktu luang. Jadi menurut asal katanya rekreasi berarti mencipta kembali. Dari arti kata rekreasi ini dapat dikatakan bahwa rekreasi adalah kegiatan yang berhubungan dengan kesulitan atau kesenangan yang bertujuan untuk memperoleh daya cipta kembali. Rekreatif dalam konteks ini berarti bangunan yang bersifat menghibur atau bangunan yang bisa mewujudkan perasaan senang kepada para penggunanya.

b. Rekreatif pada Perpustakaan Anak

Menurut pendapat Seto Mulyadi (Ketua Umum Komisi Nasional Perlindungan Anak) untuk lebih meningkatkan minat belajar anak maka unsur rekreatif perlu dimasukkan dalam sistem pembelajaran anak. Makin banyak unsur rekreatif yang dimasukkan ke dalam pendidikan makin besar pula minat anak untuk belajar. Sedangkan menurut Dra. Rose Mini A. Prianto, M. Psi., dalam buku *Perilaku Anak Usia Dini*, perkembangan bakat anak akan lebih optimal bila kegiatan-kegiatan anak dilakukan dalam suasana *fun* dan rekreatif. Hindari sejauh mungkin tekanan/ paksaan maupun suasana disiplin kaku pada anak. Hal itu justru akan memperbesar kemungkinan anak menjadi *down* dan tidak menyukai kegiatannya. Gambaran tentang anak adalah gelak tawa, keceriaan, kebebasan bergerak, kejujuran ekspresi, canda

kelucuan dan bersifat natural. Anak akan lebih tertarik untuk belajar ketika kegiatan belajar tersebut dipadukan dengan kegiatan hiburan, sehingga anak melakukannya dengan perasaan senang dan tidak tetekan. Seperti pola perilaku anak yang masih suka bermain-main, maka perpustakaan anak ini harus memiliki unsur rekreatif, dimana anak dapat belajar sambil bermain, atau bermain sambil belajar.

2.5. Kajian Tema

2.5.1. Pengetian Arsitektur

- Arsitektur merupakan sintesis integral antara teori dan praktik. Teori arsitektur tidak bisa dilepaskan dari dunia nyata, baik dunia yang merupakan lingkungan fisik maupun berupa lingkungan intelektual manusia. (Marcella, 2004:17)
- Arsitektur adalah kristalisasi dari pandangan hidup sehingga arsitektur bukan semata-mata teknik dan estetika bangunan, atau terpecah-pecah menjadi kelompok seperti ranah keteknikan, ranah seni, dan ranah sosial. (Marcella, 2014:26)
- Arsitektur adalah ruang fisik manusia, yang memungkinkan pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menciptakan tekanan antara ruang dalam bangunan dan ruang luar. (Marcella, 2014:26)
- Arsitektur pada umumnya dipikirkan (dirancang) dan diwujudkan (dibangun) sebagai tanggapan terhadap keadaan atau kondisi yang ada. Kondisi kadang bersifat fungsional atau perrefleksian dari derajat sosial, ekonomi, politik, atau bahkan kelakuan-kelakuan atau tujuan-tujuan simbolis. (F.D.K. Ching, 2000:viii)

2.5.2. Pengertian Perilaku

- Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. (Marcella, 2004:1)
- Menurut J.B Watson (1878-1958) memandang psikologi sebagai ilmu yang mempelajari tentang perilaku karena perilaku mudah diamati. Sebagai objek studi empiris, perilaku mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :
 - Perilaku itu kasat mata, tetapi penyebab terjadinya perilaku secara langsung mungkin tidak dapat diamati.
 - Perilaku mengenal berbagai tingkatan, yaitu perilaku sederhana dan stereotip, seperti bintang bersel satu : perilaku kompleks seperti sosial manusia; perilaku sederhana, seperti refleksi, tetapi ada juga yang melibatkan proses mental biologis yang tinggi.

- Perilaku bervariasi dengan klasifikasi : kognitif, afektif, psikomotorik, yang menunjukkan pada sifat rasional, emosional, dan gerakan fisik dalam berperilaku.
- Perilaku bisa disadari dan bisa juga tidak disadari.

c. Pembentukan dasar perilaku manusia dibagi menjadi dua, yaitu :

- Nature yaitu semua perilaku manusia bersumber dari pembawaan biologis manusia, semua perilaku manusia diatur melalui naluri genetika.
- Nurture yaitu semua perilaku manusia didapatkan dari pengalaman atau pelatihan. (Marcella, 2004:4)

Respon seseorang terhadap lingkungannya bergantung pada bagaimana individu yang bersangkutan mempersepsikan lingkungannya. Aspek sosialnya adalah bagaimana manusia berbagi dan membagi ruang dengan sesamanya.

Manusia berperilaku sosial dalam lingkungannya dapat diamati dari fenomena perilaku lingkungan; kelompok-kelompok pemakai; dan tempat terjadinya aktivitas.

Fenomena ini menunjuk pada pola-pola perilaku pribadi yang berkaitan dengan lingkungan fisik yang ada terkait dengan perilaku sosial manusia :

a. Ruang Personal (*Personal Space*)

Robert Sommer (1969) mendefinisikan ruang personal sebagai suatu area dengan batas maya yang mengelilingi diri seseorang dan orang lain tidak diperkenankan masuk ke dalamnya.

Ruang Personal dalam Desain Arsitektur :

- Ruang Sosiopetal (*Sociopetal*) merujuk pada suatu tatanan yang mampu memfasilitasi interaksi sosial.
- Ruang Sosiofugal (*Sociofugal*) yaitu tatanan yang mampu mengurangi interaksi sosial.

b. Teritorialitas (*Territoriality*)

Julian Edney (1974) mendefinisikan teritorialitas sebagai suatu yang berkaitan dengan ruang fisik, tanda, kepemilikan, pertahanan, penggunaan yang eksklusif, personalisasi, dan identitas. Termasuk di dalamnya dominasi, kontrol, konflik, keamanan, gugatan akan sesuatu, dan pertahanan.

Teritori berarti wilayah atau daerah dan teritorialitas adalah wilayah yang dianggap sudah menjadi hak seseorang. Teritorialitas merupakan suatu tempat yang nyata, yang relatif tetap dan tidak berpindah mengikuti gerakan yang bersangkutan.

Teritorialitas dalam Desain Arsitektur :

- Publik dan Privat. Ruang publik adalah area yang terbuka. Ruang ini dapat dicapai siapa saja pada waktu kapan saja dan tanggung jawab pemeliharannya adalah kolektif. Sedangkan ruang privat adalah area yang aksesibilitasnya ditentukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tanggung jawab ada pada mereka.

- Ruang Peralihan. Ruang peralihan adalah rancangan dimana pengguna ruang sama sekali tidak mempunyai kontribusi dalam penataannya, atau sama sekali tidak mempunyai peluang untuk ikut membentuk lingkungannya karena sepenuhnya bergantung pada kemauan arsitek. Sukar untuk menstimulasi pengguna agar bisa menjadi penghuni agar ia bisa merasa terlibat dalam tanggung jawab lingkungan.

c. Kesusakan dan Kepadatan (*Crowding and Density*)

Kesusakan (*Crowding*) dan Kepadatan (*Density*) yaitu banyaknya jumlah manusia dalam suatu batas ruang tertentu, dan semakin banyak jumlah manusia berbanding luasnya ruangan maka makin padatlah ruangnya.

Kesusakan dan Kepadatan dalam Desain Arsitektur :

- Permukiman. Rumah adalah lingkungan primer. Dalam desain tempat tinggal seperti asrama, perlu dihindari lorong yang panjang. Penempatan pintu dapat mengurangi kesan panjangnya lorong meskipun pintu tidak terkunci. Pembagian lorong menjadi dua mampu mengurangi kepadatan.

Gary Evans (1979) mengusulkan pengurangan kesusakan dengan memberi peluang bagi penghuni untuk membagi ruang, seperti partisi meskipun tidak kedap suara dapat mengurangi gangguan visual diantara individu yang harus berbagi ruang sehingga mampu mengurangi beban gangguan dan meningkatkan rasa memiliki kontrol.

- Ruang Publik. Taman-taman kota merupakan tempat yang disukai warga untuk melepaskan diri dari kesusakan kehidupan kota. Kesusakan mungkin terjadi di pintu-pintu masuk taman rekreasi, tetapi keberadaan ruang terbuka ini sangat bermanfaat untuk kenyamanan warga.

d. Privasi (*Privacy*)

Privasi adalah keinginan atau kecenderungan pada diri seseorang untuk tidak diganggu kesendiriannya. Amos (1977) mengemukakan bahwa privasi adalah kemampuan seseorang atau sekelompok orang untuk mengendalikan interaksi mereka dengan orang lain untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Privasi adalah kehendak untuk mengontrol akses fisik ataupun informasi terhadap diri sendiri dari pihak orang lain.

Privasi dalam Desain Arsitektur :

Tujuan dari perancangan adalah memberikan setiap orang privasi sebesar mungkin sesuai dengan yang diinginkannya meskipun hal ini tidak berarti membangun rumah, kantor, sekolah atau bangunan-bangunan umum.

Yang penting adalah hidup dan bekerja dalam suatu tatanan yang memungkinkan bagi seorang individu untuk memilih keterbukaan atau ketertutupan dalam berinteraksi dengan orang lain. Karena itu, lahirlah hierarki ruang, mulai dari ruang yang sangat publik hingga ruang yang sangat pribadi atau privat.

2.5.3. Pengertian Arsitektur Perilaku (*Behaviour Architecture*)

Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik perilaku pencipta, pemakai, pengamat, juga perilaku alam sekitarnya. (*Y. B Mangunwijaya, Wastu Citra*)

Arsitektur perilaku (*Behaviour Architecture*) adalah studi mengenai hubungan manusia dengan lingkungan atau yang dikenal sebagai studi perilaku-lingkungan, serta bagaimana perkembangan teori dan proses desain arsitektur.

Perancangan arsitektur berdasarkan pendekatan perilaku ini mendasarkan pertimbangan-pertimbangan perancangan, diantaranya pada hasil penelitian didalam bidang psikologi arsitektur atau psikologi lingkungan.

Dalam sejarahnya, arsitektur perilaku kembali lagi ke bidang psikologi, tetapi bukan bagian inti dari pendalaman psikologi. Secara historis merupakan bagian dari program sosial untuk kesejahteraan masyarakat dan fokusnya adalah hubungan saling menunjang antara manusia sebagai individu ataupun kelompok dan lingkungan fisiknya, untuk meningkatkan kehidupan melalui kebijakan perencanaan dan perancangan. (Moore, 1976)

- POE (*Post Occupancy Evaluation*), merupakan penilaian sistematis tentang bagaimana sebuah bangunan atau objek arsitektur berfungsi, dilihat dari sudut pandang penghuni atau penggunanya.
- BM (*Behavioral Mapping*), merupakan metode pemetaan untuk merekam kebiasaan manusia, termasuk lokasi favorit dimana mereka duduk, berdiri, atau menghabiskan waktu.
- CM (*Cognitive Mapping*), umumnya digunakan dalam perancangan kota untuk mengetahui bagaimana suatu masyarakat mengidentifikasi places, landmarks, dan ciri-ciri kota lainnya.
- SDT (*Semantic Differential Technique*), teknik untuk melakukan penilaian afektif tentang bagaimana seseorang memiliki perasaan tertentu terhadap tempat-tempat tertentu.

- TM (*Trace Measure*), mempelajari jejak-jejak interaksi yang terjadi.

Penerapan dalam Perancangan Arsitektur Perilaku adalah :

- Environmental Autobiography*. Pendekatan *Environmental Autobiography* dalam perancangan lingkungan arsitektural bagi suatu kelompok pengguna yaitu pendekatan berdasarkan pengalaman spasial dalam kehidupan seseorang, tidak sekedar mempertimbangkan aktivitas yang terlihat saat ini.
- Persepsi Manusia*. Bagi perancangan arsitektural, pemahaman mengenai persepsi dan kaitannya dengan respon-respon indra yang terjadi dapat diterapkan dalam bentuk-bentuk praktis. Misalnya perubahan efek-efek visual pada sirkulasi ruang luar setiap jarak 24 meter, untuk menghindari kejenuhan. Hal ini ternyata berkaitan dengan terjadinya penurunan intensitas respon indra terhadap stimuli karena proses pembiasaan.
- Hierarki Human Needs*. Perbedaan akan kebutuhan pada setiap manusia akan menghasilkan perbedaan citra arsitektural yang berbeda pula pada rumah tinggalnya. Pada masyarakat yang masih memegang teguh tradisi, kebutuhan akan afiliasi lebih besar, sehingga tampilan rumah tinggal didalam suatu lingkungan memiliki tingkat kemiripan yang tinggi. Pada masyarakat modern, kebutuhan akan aktualisasi diri jauh lebih besar, sehingga cenderung untuk merancang rumah tinggal yang berbeda dengan lingkungannya, begitu pula kebutuhan akan rasa aman.
- Privacy and Territoriality*. Teritorialitas berhubungan dengan perasaan berbeda, privasi dan identitas personal. Manusia menjaga teritorinya dari gangguan atau invasi dari manusia lain. Manusia juga memodifikasi teritorinya sedemikian rupa sehingga berbeda dari teritori orang lain. Teritori merupakan cerminan dari kepribadian, nilai dan pandangan hidupnya.

2.5.4. Cara/Metode Berarsitektur – Arsitektur Perilaku

Cara atau metode berarsitektur untuk arsitektur perilaku harus diperhatikan, karena tema arsitektur perilaku dimulai dari fungsi yang diikuti dengan bentuk. Jadi fungsi kemudian masuk ke aktivitas pengguna dan juga kaitan dengan tapak, setelah itu baru masuk ke ide bentuk kemudian konsep bentuk dan terakhir adalah bangunan yang diinginkan. Ide bentuk dari perancangan Perpustakaan Anak di Malang harus dinamis dan tidak kaku, juga harus sesuai dengan analisis tapak dan zoning.

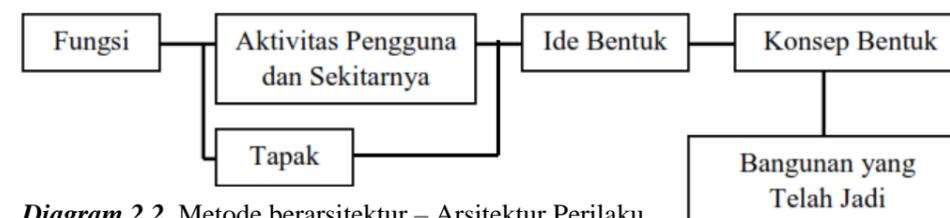


Diagram 2.2. Metode berarsitektur – Arsitektur Perilaku.