

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelusuran Teori

2.1.1 Tinjauan Perpustakaan Umum

1. Definisi Perpustakaan Umum

Menurut Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024, perpustakaan umum merupakan lembaga yang menyediakan akses terbuka terhadap informasi dan ilmu pengetahuan bagi masyarakat luas, berfungsi sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat, pelestarian budaya, dan pusat kegiatan sosial.

Sunjaya (2017) menambahkan bahwa perpustakaan umum modern tidak lagi dipahami hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi buku, tetapi telah bertransformasi menjadi ruang sosial edukatif, di mana masyarakat dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berkolaborasi secara kreatif.

Dalam konteks arsitektur, perpustakaan umum juga memiliki peran strategis dalam pembentukan identitas kota, karena kehadirannya mencerminkan tingkat peradaban dan budaya literasi suatu wilayah (Irawati, Sumaryoto, & Hardiyati, 2020). Oleh karena itu, rancangan perpustakaan di Kapanewon Depok harus mampu menghadirkan nilai keterbukaan, partisipasi, dan adaptivitas terhadap kebutuhan masyarakat urban.

2. Jenis Perpustakaan

Tujuan pendirian perpustakaan, sebagaimana diatur dalam Bab 1 Pasal 4 Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007, adalah untuk menguatkan kegemaran membaca, memperkaya wawasan dan pengetahuan, serta berkontribusi pada peningkatan kecerdasan dan keberdayaan nasional. Selain itu, perpustakaan menjalankan fungsi vital sebagai

pusat pendidikan, penelitian, informasi, dan rekreasi. Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 mengklasifikasikan beberapa jenis perpustakaan, meliputi:

Tabel 2. 1 Jenis Perpustakaan

Sumber: Undang-Undang No.43 Tahun 2007

Jenis Perpustakaan	Definisi
Perpustakaan Nasional	Lembaga Pemerintah Non Kementerian (LPNK) yang bertugas dan bertanggung jawab atas pelaksanaan kebijakan di bidang perpustakaan di tingkat nasional dan berkedudukan di ibu kota negara Indonesia adalah Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas RI).
Perpustakaan Umum	Jenis perpustakaan yang melayani masyarakat luas, dengan tanggung jawab utama mengumpulkan, menyimpan, mengatur, dan menyediakan akses ke bahan pustaka.
Perpustakaan Sekolah	Perpustakaan Sekolah berfungsi untuk menunjang program pendidikan dan kurikulum pengajaran di sekolah melalui kegiatan pengadaan dan pengolahan bahan pustaka.
Perpustakaan Perguruan Tinggi	Perpustakaan Perguruan Tinggi (Akademik) adalah perpustakaan yang berlokasi di universitas, lembaga akademik, atau sekolah tinggi. Tanggung jawab utamanya adalah mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang meliputi pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
Perpustakaan Khusus	Perpustakaan yang menyediakan dan mengelola bahan pustaka spesifik untuk memenuhi kebutuhan pembaca di lingkungan tertentu (seperti instansi pemerintah, perusahaan, atau organisasi) disebut Perpustakaan Khusus atau Perpustakaan Instansi.

3. Standar Perpustakaan

Perancangan perpustakaan yang optimal membutuhkan acuan standar yang jelas guna memastikan efisiensi fungsi dan kenyamanan pengguna. Bab ini akan mengulas kerangka teoretis perpustakaan, meliputi tujuan, fungsi, dan jenisnya, sebagai konteks dasar. Selanjutnya, tinjauan akan berfokus pada standar-standar perancangan kunci, termasuk perbandingan data dari pedoman seperti Neufert Data Arsitek dan *Time Saver Standards*, untuk menetapkan kebutuhan ruang secara akurat.

Jumlah (judul) koleksi perpustakaan sekurang-kurangnya 0,025 per kapita dikalikan jumlah penduduk di wilayah kabupaten/kota yang bersangkutan

No.	Jumlah Penduduk (jiwa)	Jumlah Koleksi (judul)	Keterangan
1	<200.000	5.000	
2	200.000-300.000	7.500	
3	300.000-400.000	10.000	
4	dst (kelipatan 100.000)		penambahan 2.500 judul

Gambar 2. 1 Koleksi Buku Perkapita

Sumber: Standar Nasional Perpustakaan (SNP): Bidang
Perpustakaan Umum Dan Perpustakaan Khusus

Pemenuhan fungsi perpustakaan secara optimal sangat bergantung pada kesesuaian antara kapasitas ruang dengan jumlah pengguna. Tabel Kapasitas Pengguna ini menyajikan standar rinci mengenai luasan dan daya tampung ruang di berbagai tingkatan perpustakaan umum. Data ini akan digunakan sebagai acuan primer untuk memastikan efektivitas ruang koleksi, area kerja petugas, serta fasilitas penunjang bagi pengguna.

Jenis Ruang	Perpustakaan Kabupaten/Kota	Perpustakaan Kecamatan	Perpustakaan Desa/Kelurahan
Ruang koleksi dan ruang pemanfaatan koleksi	- Bahan pustaka umum berkapasitas 30 orang - Bahan pustaka remaja berkapasitas 30 orang - Bahan pustaka anak berkapasitas 20 orang - Bahan pustaka rujukan (referensi) berkapasitas 20 orang - Ruang koleksi majalah dan surat kabar berkapasitas 20 orang - Ruang koleksi bahan pustaka pandang dengar berkapasitas 20 orang	- Bahan pustaka umum berkapasitas 15 orang - Bahan pustaka anak berkapasitas 10 orang - Ruang koleksi bahan pustaka rujukan (referensi) berkapasitas 10 orang - Ruang koleksi majalah dan surat kabar berkapasitas 20 orang - Ruang koleksi bahan pustaka pandang dengar berkapasitas 20 orang	- Bahan pustaka umum berkapasitas 10 orang - Bahan pustaka anak berkapasitas 6 orang - Ruang koleksi bahan pustaka pandang dengar berkapasitas 8 orang
Ruang petugas	- Ruang kerja kepala perpustakaan - Ruang kerja tata usaha - Ruang kerja pengelolaan bahan pustaka - Ruang kerja pengembangan koleksi - Ruang pelayanan, katalog dan penitipan tas	- Ruang kerja pegawai antara 3 s/d 10 orang, termasuk ruang kepala - Ruang pelayanan	- Ruang kerja pegawai antara 2 s/d 5 orang - Ruang pelayanan
Ruang Penunjang	- Lobi dan ruang pameran - Ruang pertemuan berkapasitas 100 orang - Gudang - WC - Lapangan parkir untuk 20 mobil - Garasi untuk 4-8 mobil keliling	- Lobi - Ruang pertemuan kecil berkapasitas 40 orang - WC - Lapangan parkir untuk 10 mobil	- Lobi - WC - Lapangan parkir untuk 4 mobil

Tabel 2. 2 Kapasitas Pengguna

Sumber: Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum

Dalam perancangan perpustakaan, terdapat beberapa standar acuan, seperti *Time Saver Standards for Building Types* dan *Neufert Data Arsitek Jilid 2*, yang memberikan panduan mengenai kebutuhan dan jumlah ruang yang diperlukan.

Tabel 2. 3 Ukuran Kebutuhan Ruang dan Jumlah Buku Perpustakaan

Sumber: De Chiara, Joseph & Callender, John (1980)

Jumlah Penduduk	Jumlah Buku Volume Perkapita	Jumlah Kursi Per 1000 Penduduk	Peminjaman Volume Perkapita	Total M2 Perkapita	Ukuran Lantai Pertama M2 Perkapita
Dibawah 10.000	3 ½ - 5	10	10	0,06 – 0,07	0,046 – 0,065
10.000 – 35.000	2 ¾ - 3	5	9.5	0,05 – 0,06	0,037 – 0,041
35.000- 100.000	2 ½ - 2 ¾	3	9	0,04 – 0,05	0,023 – 0,027
100.000- 200.000	1 ¼ - 1 ½	1 ¼	7	0,032 – 0,037	0,009 – 0,011
200.000- 500.000	1 ¾ - 2	2	8	0,037 – 0,4	0,013 – 0,018
500.000 dan seterusnya	1 – 1 ¼	1	6.5	0,03	0,005 – 0,007

Perhitungan kebutuhan ruang bagi pengunjung dilakukan melalui perbandingan beberapa standar perancangan utama, yaitu *Time Saver Standards for Building Types* dan *Neufert Data Arsitek Jilid 2*, dengan rincian sebagai berikut:

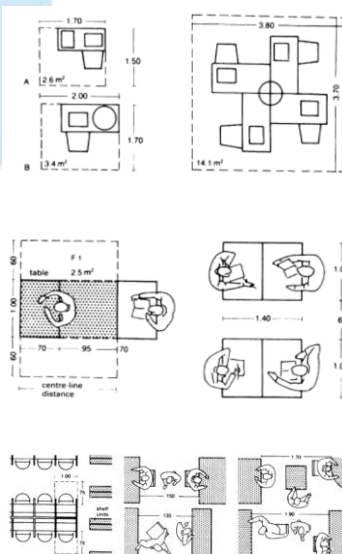
Jenis Fungsi	Neufert	
Ketinggian rak buku (dewasa)	225 cm	
Ketinggian rak buku (remaja)	170 cm	
Ketinggian Rak Buku (Anak-anak)	120 cm	
Ukuran Lorong Kecil diantara rak (meja baca + sirkulasi 1 orang)	130 cm	
Ukuran Lorong sedang diantara rak (pustakawan dengan trolley + sirkulasi 1 orang)	150cm	
Ukuran Lorong standar diantara rak (sirkulasi 3 orang)	230 cm	
Ukuran meja pembaca	100 cm x 70 cm	
Tinggi meja baca	70 cm	
Lorong	150 cm	

Sumber: De Chiara, Joseph & Callender, John (1990).
E. (2002)

Tabel 2. 4 Perbandingan Ukuran Standar Ruangan

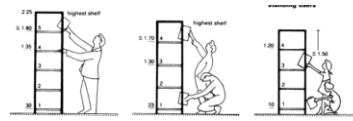
Jenis Fungsi	Neufert	Time Saver
Ketinggian rak buku (dewasa)	225 cm	205,74 cm
Ketinggian rak buku (remaja)	170 cm	167,64 cm
Ketinggian Rak Buku (Anak-anak)	120 cm	114,3 cm
Ukuran Lorong Kecil diantara rak (meja baca + sirkulasi 1 orang)	130 cm	136 cm
Ukuran Lorong sedang diantara rak (pustakawan dengan trolley + sirkulasi 1 orang)	150cm	158 cm
Ukuran Lorong standar diantara rak (sirkulasi 3 orang)	230 cm	-
Ukuran meja pembaca	100 cm x 70 cm	-
Tinggi meja baca	70 cm	-
Lorong	150 cm	147 cm

Sumber: De Chiara, Joseph & Callender, John (1980) dan Neufert, E. (2002)



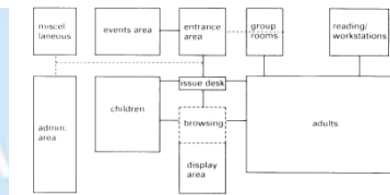
Gambar 2. 2 Ruang Gerak Minimum

Sumber: Neufert, 2002



Gambar 2. 3 Ketinggian Rak Buku

Sumber: Neufert, 2002



Gambar 2. 4 Diagram Fungsi Perpustakaan Ukuran Sedang

Sumber: Neufert, 2002

Menurut Cooper (1998), ruang publik ideal seperti perpustakaan harus memenuhi tiga prinsip utama: kenyamanan (*comfort*), aksesibilitas (*access*), dan kemampuan ruang untuk menumbuhkan interaksi sosial (*sociability*). Maka, perpustakaan modern berperan ganda sebagai pusat literasi dan wadah kolaborasi kreatif masyarakat (Widjaja, 2023).

2.1.2 Tinjauan Perpustakaan Digital

1. Definisi Perpustakaan Digital

Istilah Perpustakaan Digital (digital library) seringkali dipertukarkan dengan perpustakaan elektronik (e-library) dan perpustakaan maya (virtual library). Menurut Saffady (dikutip oleh Saleh, 2014), Perpustakaan Digital merupakan perpustakaan yang mengelola seluruh atau sebagian besar koleksinya dalam format terkomputerisasi. Koleksi digital ini berfungsi sebagai alternatif, suplemen, atau pelengkap bagi koleksi cetak konvensional atau mikro material yang umumnya mendominasi perpustakaan saat ini.

Sementara itu, The Digital Library Federation mendefinisikan *Urban Hybrid Library* sebagai organisasi yang menyediakan sumber daya termasuk staf ahli dengan misi untuk menyeleksi, menyusun, menawarkan akses intelektual, menginterpretasi, mendistribusikan, memelihara integritas, dan menjamin ketersediaan berkelanjutan koleksi digital agar dapat dimanfaatkan secara ekonomis oleh komunitas tertentu (Pendit, 2005).

Definisi lain datang dari Brian Lang (dikutip dalam Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan, 2007). Ia menyatakan bahwa *Urban Hybrid Library* adalah istilah yang merujuk pada pemanfaatan teknologi digital untuk perolehan, penyimpanan, pelestarian, dan penyediaan akses terhadap informasi dan materi yang telah terbit dalam format digital atau yang didigitalisasi dari format cetak, audio-visual, dan format lainnya. Tujuan utamanya adalah memberikan akses kepada semua pengguna, berorientasi pada penyampaian dan penyebaran informasi yang cepat, tepat, akurat, dan andal.

Berdasarkan ketiga definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Urban Hybrid Library* adalah perpustakaan yang mengandalkan teknologi informasi, memiliki koleksi dalam bentuk digital, dan memungkinkan akses kapan saja serta di mana saja. Karakteristik utamanya adalah mampu menyebarkan informasi dengan sangat cepat, tepat, dan akurat.

2. Kriteria *Urban Hybrid Library*

- **Virtual Libraries**

Di era digital, perpustakaan bergerak menuju model digital sebagai perkembangan realistis dari perpustakaan fisik. *Urban Hybrid Library* mempertahankan infrastruktur fisiknya, tetapi diperkuat dengan kehadiran web yang kuat dan sumber daya digital terpilih. Seiring waktu, koleksi fisik perpustakaan dapat

berkembang menjadi koleksi simpanan di luar lokasi (off-site), yang dikelola melalui kolaborasi dengan perpustakaan lain. Pengguna *Urban Hybrid Library* dapat memenuhi kebutuhan mereka termasuk mengakses media, mencari jawaban, dan berpartisipasi dalam pertemuan dengan memanfaatkan platform online perpustakaan dari mana saja melalui Internet.

- **User Friendly Library**

Sistem yang ramah pengguna (user-friendly) dirancang agar mudah berinteraksi bagi pengguna yang relatif belum terlatih. Sistem ini menciptakan suasana yang kondusif dan sehat, mengakomodasi berbagai tipe pengguna dalam lingkungan yang bersahabat, mudah digunakan, menarik, dan menyambut. Tujuan utamanya adalah menyediakan bantuan yang dipersonalisasi bagi pengguna perpustakaan.

- **Collection to Creation Libraries**

Perpustakaan didefinisikan sebagai ruang yang memperluas peran tradisional perpustakaan. Ia berfungsi sebagai pusat tempat dihasilkannya beragam bentuk media yang menyampaikan informasi, pengetahuan, seni, dan hiburan. Perpustakaan jenis ini menyediakan peralatan dan fasilitas khusus untuk mendukung para kreator (penulis, editor, penampil, dll.) dalam memproduksi karya baru, baik secara individu maupun kolaboratif, menggunakan format media baru dan tradisional. Pengguna di Perpustakaan memiliki akses mudah ke berbagai sumber daya dan materi, yang memungkinkan mereka mengembangkan dan membangun konten dari apa yang sudah ada.

- **Portal Libraries**

Portal berfungsi sebagai alat penemuan canggih yang dirancang khusus untuk mengakses konten

berkualitas tinggi secara cepat dan efektif. Portal ini melakukan pencarian menyeluruh melintasi berbagai format dan sumber daya, menyajikan hasil yang telah dihapus duplikasinya (deduplicated) dan diurutkan berdasarkan relevansi. Jika memungkinkan, portal menyediakan akses ke teks lengkap atau objek informasi dan mengintegrasikan aplikasi yang relevan secara mulus. Selain itu, portal mendukung autentikasi pengguna dan menawarkan opsi kustomisasi, seperti fitur peringatan (alerts), penyimpanan riwayat pencarian (saved searches), dan tampilan sumber daya yang dipersonalisasi. Melalui kapabilitas pencarian terfederasi (federated search). Fitur ini menyederhanakan proses pencarian dengan menyajikan hasil dalam satu set terpadu, menghilangkan duplikasi, dan menawarkan serangkaian sumber daya yang nyaman bagi pengguna.

3. Prinsip Arsitektur *Urban Hybrid Library*

Prinsip perancangan perpustakaan modern meliputi aspek fungsional, psikologis, dan lingkungan. Irawati et al. (2020) menekankan pentingnya kenyamanan ruang baca yang mencakup pencahayaan alami, kualitas udara, akustik, dan warna interior. Sementara Ibedhyana et al. (2022) menggarisbawahi pentingnya penerapan metafora ruang alami untuk meningkatkan produktivitas pengguna.

Dalam konteks sosial, perpustakaan modern juga harus bersifat fleksibel dan inklusif, menyediakan ruang formal maupun informal seperti ruang diskusi, area komunal, dan taman literasi (Purwanti, 2010). Prinsip-prinsip ini akan menjadi dasar penyusunan ruang dalam rancangan perpustakaan Depok yang menerapkan pendekatan arsitektur dekonstruksi.

2.1.3 Tinjauan Creative Hub

1. Definisi Creative Hub

Creative hub adalah ruang kolaboratif yang menghubungkan individu atau komunitas kreatif untuk berinteraksi, berinovasi, dan berbagi pengetahuan dalam satu ekosistem fisik maupun digital. Menurut British Council (2016), creative hub berfungsi sebagai wadah pertukaran ide lintas disiplin antara pelaku seni, teknologi, desain, dan bisnis. Dalam konteks arsitektur, creative hub bukan hanya tempat bekerja, tetapi wadah terjadinya proses kreatif dan kolaboratif.

Dalam konteks Kapanewon Depok, yang memiliki konsentrasi tinggi mahasiswa dan pelaku industri kreatif, keberadaan creative hub di dalam *Urban Hybrid Library* dapat memperluas fungsi literasi menjadi ruang produktif yang adaptif terhadap kebutuhan masyarakat akademik dan wirausaha muda.

Menurut Kementerian Perdagangan Indonesia, Industri Kreatif didefinisikan sebagai sektor yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja melalui eksploitasi daya cipta. Sementara itu, Howkins mengelompokkan Ekonomi Kreatif ke dalam beberapa bidang, termasuk periklanan, arsitektur, seni, desain, fashion, film, musik, penerbitan, Penelitian dan Pengembangan (R&D), perangkat lunak, hingga Televisi, Radio, dan Permainan Video (BDI Yogyakarta, 2015). Sejalan dengan hal tersebut, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) mencatat bahwa Indonesia pada tahun 2020 memiliki 17 subsektor ekonomi kreatif, yang rinciannya disajikan pada Tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Sub Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia

Sumber: KEMENPAREKRAF, Data Subsektor Ekonomi Kreatif di
Indonesia tahun 2020

No.	Sub Sektor	Keterangan
1.	Aplikasi	Sub-sektor ini berfokus pada produksi solusi digital inovatif, mencakup pembuatan perangkat lunak, aplikasi seluler (mobile), dan berbagai platform digital. Cakupannya meliputi pengembangan game, aplikasi bisnis, hingga aplikasi pendidikan. Para profesional di bidang ini bertanggung jawab menciptakan solusi perangkat lunak untuk berbagai kebutuhan pasar.
2.	Desain Produk	Ini melibatkan perancangan produk fisik atau barang konsumen. Desainer produk menciptakan produk yang fungsional, estetik, dan ergonomis. Mereka berfokus pada aspek seperti bentuk, bahan, kegunaan, dan pengalaman pengguna.
3.	Desain Komunikasi Visual	Sub-sektor ini mengintegrasikan disiplin desain grafis, ilustrasi, desain web, dan perumusan identitas merek. Desainer komunikasi visual bertanggung jawab untuk memfasilitasi komunikasi yang kohesif antara organisasi dan audiensnya dengan cara memanfaatkan gambar, tipografi, dan elemen visual lain yang persuasif.
4.	Penerbitan	Sub-sektor ini mencakup seluruh kegiatan industri penerbitan, meliputi produksi, distribusi, dan pemasaran buku, majalah, serta materi cetak lainnya. Kegiatan utamanya adalah menghasilkan dan menyebarluaskan karya tulis dan grafis kepada publik.
5.	Radio	Industri penyiaran mencakup produksi dan penyiaran program televisi dan radio. Ini mencakup berita, hiburan, program pendidikan, dan banyak lagi.
6.	Musik	Industri musik mencakup produksi, distribusi, dan pemasaran musik rekaman dan pertunjukan langsung. Ini melibatkan musisi, produser, penyanyi, penulis lagu, dan berbagai profesional lainnya.
7.	Kriya	Sektor ini meliputi kegiatan pembuatan berbagai produk kerajinan tangan, seperti keramik, tekstil, perhiasan, dan karya berbahan kaca. Para pelaku usaha, yang umumnya adalah pengrajin, mengaplikasikan keahlian tradisional dan inovasi teknik untuk menghasilkan barang-barang unik yang memiliki nilai artistik dan komersial.
8.	Kuliner	Industri kuliner mencakup restoran, kafe, produksi makanan, dan layanan katering. Ini melibatkan penciptaan dan penyajian makanan dan minuman dengan penekanan pada cita rasa, presentasi, dan pengalaman gastronomi.
9.	Fotografi	Fotografi didefinisikan sebagai seni visual dan praktik profesional yang melibatkan penangkapan dan pengolahan citra menggunakan peralatan kamera. Sub-sektor ini menawarkan beragam spesialisasi, termasuk fotografi editorial, komersial, seni, dan jasa fotografi untuk acara khusus seperti pernikahan.

10.	Film, Animasi & Video	Sektor ini meliputi industri produksi film, animasi, dan video, termasuk kreasi video iklan, video musik, dan aneka konten digital. Para praktisi di sub-sektor ini memiliki peran krusial dalam penciptaan elemen visual (seperti karakter animasi), memimpin proses produksi, dan mengawasi seluruh kegiatan pasca-produksi.
11.	Fesyen	Sub-sektor ini meliputi industri fesyen secara komprehensif, mencakup desain busana, proses produksi massal (manufaktur), perancangan aksesoris pelengkap, dan kegiatan ritel. Perhatian utamanya adalah pada penciptaan dan pembuatan pakaian serta aksesoris yang siap pakai.
12.	Seni Pertunjukan	Sektor ini meliputi seluruh kegiatan yang berkaitan dengan pelaksanaan pertunjukan langsung, seperti teater, musik, dan tari. Seniman pertunjukan memiliki peran sentral dalam menghadirkan karya seni mereka secara lisan dan visual di hadapan khalayak.
13.	Permainan Interaktif	Sektor ini mencakup pengembangan dan produksi produk permainan, mulai dari permainan video dan digital hingga permainan papan dan kartu. Sub-sektor ini melibatkan peran krusial dari desainer permainan, pengembang perangkat lunak, dan artis grafis dalam upaya menciptakan produk permainan yang memiliki daya tarik dan nilai hiburan yang tinggi.
14.	Seni Rupa	Sektor ini mencakup disiplin Seni Rupa, yang memanfaatkan beragam medium seperti lukisan, patung, seni grafis, dan seni instalasi. Seniman rupa terlibat dalam penciptaan karya visual yang bervariasi untuk tujuan artistik dan estetika.
15.	Desain Interior	Sektor ini meliputi disiplin perancangan ruang dalam (interior), mencakup perencanaan tata letak untuk berbagai jenis bangunan seperti residensial, perkantoran, dan komersial. Para desainer interior bertujuan untuk menghasilkan lingkungan binaan yang memenuhi kriteria estetika sekaligus menjamin kenyamanan fungsional.
16.	Arsitektur	Bidang ini melibatkan proses integral mulai dari konseptualisasi hingga realisasi bangunan fisik dan lingkungan binaan. Peran utama arsitek adalah menciptakan desain yang menggabungkan aspek estetika, kegunaan, dan kelayakan fungsional.
17.	Periklanan	Sektor ini meliputi industri periklanan, yang kegiatannya mencakup perancangan kampanye periklanan, produksi iklan cetak dan digital, serta penyusunan strategi pemasaran yang komprehensif. Profesional di bidang periklanan memiliki tanggung jawab untuk menciptakan narasi persuasif guna mendorong konsumsi produk atau layanan.

Konsep perancangan arsitektur ini secara spesifik mengintegrasikan empat subsektor ekonomi kreatif untuk menciptakan lingkungan yang kaya akan pengalaman.

Arsitektur berfungsi sebagai kerangka struktural yang menampung dan mengorganisir, sementara Seni Rupa memberikan nilai estetika melalui material, tekstur, dan instalasi visual yang menjadi titik fokus ruang. Integrasi Seni Pertunjukan diwujudkan melalui perancangan ruang fleksibel dan akustik yang memadai untuk pementasan langsung. Terakhir, subsektor Kuliner diinterpretasikan melalui penciptaan ruang UMKM yang dirancang secara estetis dan ergonomis, membantu pelaku menjadi bagian integral dari interaksi sosial dalam bangunan.

2. Prinsip Arsitektur Creative Hub

Desain arsitektur creative hub harus mampu mencerminkan prinsip keterbukaan, fleksibilitas, dan partisipasi. Menurut Widjaja (2023), ruang kreatif modern tidak bersifat kaku, tetapi mengutamakan keberagaman fungsi dan aktivitas. Prinsip-prinsip yang dapat diterapkan antara lain:

1) Ruang Fleksibel dan Adaptif

Tata ruang harus mampu berubah sesuai kebutuhan kegiatan dari ruang kerja menjadi area pameran atau diskusi publik.

2) Sirkulasi Terbuka dan Dinamis

Pergerakan pengguna menjadi bagian dari pengalaman ruang itu sendiri. Hal ini sejalan dengan gagasan Bernard Tschumi (1994) tentang movement as narrative, di mana sirkulasi adalah elemen utama dalam menciptakan interaksi sosial dan arsitektural

3) Transparansi Visual

Menggunakan dinding kaca, open layout, dan batas ruang semi-transparan untuk memperkuat rasa kebersamaan dan keterhubungan antar pengguna

4) Integrasi dengan Alam dan Konteks Sosial

Menurut Ibedhyana et al. (2022), pendekatan biofilik dapat meningkatkan kreativitas pengguna melalui pencahayaan alami, ventilasi silang, dan keberadaan ruang hijau.

5) Non-Hierarki Ruang

Tidak ada ruang yang lebih dominan; semua area memiliki peluang menjadi pusat aktivitas. Prinsip ini selaras dengan dekonstruktivisme Bernard Tschumi, yang menolak hirarki ruang dan mengedepankan kebebasan interpretasi aktivitas.

Dengan prinsip-prinsip tersebut, creative hub di dalam *Urban Hybrid Library* Depok diharapkan mampu menciptakan ruang hibrida tempat belajar, bekerja, berekspresi, dan berkolaborasi dalam satu sistem ruang yang saling berhubungan.

2.1.4 Tinjauan Ruang Publik Kota

1. Definisi Ruang Publik Kota

Hakim (2003) mengklasifikasikan ruang publik berdasarkan dua fungsi utama: fungsi sosial dan fungsi ekologis.

- Fungsi Sosial: Ruang publik berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai aktivitas manusia, yang meliputi kegiatan rekreasi (bermain, olahraga), interaksi sosial (komunikasi), serta peranannya dalam menciptakan keserasian, keindahan lingkungan, dan bertindak sebagai pembatas visual antar massa bangunan.
- Fungsi Ekologis: Ruang publik berperan penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan, di antaranya sebagai penyegar udara, area penyerapan air hujan, pemelihara ekosistem alami, dan sebagai elemen pelembut bagi arsitektur kota yang kaku.

Apabila ruang publik dimanfaatkan sesuai dengan fungsi-fungsi tersebut, ia dapat bertransformasi menjadi

elemen estetika yang signifikan dalam konteks ruang kota, yang mana nilai estetikanya berasal dari elemen fisik dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya.

Dalam perspektif perancangan kota, ruang publik dianggap sebagai fokus utama dari proses dan hasil perancangan. Ruang publik memiliki beberapa karakter esensial:

- Wadah Interaksi dan Kegiatan Bersama: Ruang publik berfungsi sebagai tempat di mana masyarakat dapat berinteraksi dan melaksanakan berbagai kegiatan secara berbagi dan bersama-sama. Aktivitas ini mencakup interaksi sosial, ekonomi, dan budaya, dengan penekanan utama diberikan pada aspek sosial.
- Kepemilikan dan Pengelolaan Bersama untuk Kepentingan Publik: Ruang ini disediakan, dikelola, dan dikontrol secara kolektif baik oleh instansi publik maupun pihak swasta dan didedikasikan sepenuhnya untuk memenuhi kepentingan serta kebutuhan masyarakat umum.
- Aksesibilitas Universal: Ruang publik harus bersifat terbuka dan dapat diakses, baik secara visual maupun fisik, oleh semua kalangan tanpa adanya pengecualian.
- Kebebasan Beraktivitas: Ruang publik adalah tempat di mana masyarakat diberikan kebebasan untuk melaksanakan berbagai aktivitas.

2. Definisi Taman

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008, taman merupakan bagian dari ruang terbuka hijau (RTH) yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan ekologis, meningkatkan estetika kota, serta menyediakan area rekreasi dan sosial bagi masyarakat. Dalam konteks arsitektur perkotaan, taman berperan sebagai elemen yang

menyatukan aspek lingkungan, sosial, dan budaya dalam satu wadah ruang publik.

Purwanti (2010) menjelaskan bahwa taman kota berfungsi sebagai “ruang jeda” dalam dinamika urban tempat masyarakat berinteraksi, berekreasi, dan memperoleh keseimbangan psikologis. Oleh karena itu, taman tidak hanya bernilai ekologis, tetapi juga memiliki makna sosial dan kultural.

Dalam rancangan Perpustakaan Umum di Kecamatan Depok, taman diinterpretasikan sebagai “taman literasi kota”, yaitu ruang terbuka yang mendukung kegiatan membaca, diskusi, dan ekspresi kreatif. Konsep ini sejalan dengan gagasan Bernard Tschumi (1994) mengenai event-space, di mana aktivitas sosial menjadi elemen pembentuk arsitektur.

3. Taman Berdasarkan Jenis Elemen

Menurut Cooper (1998), keberhasilan taman sebagai ruang publik sangat ditentukan oleh keseimbangan antara elemen lunak (softscape) dan elemen keras (hardscape).

- **Elemen Softscape**

Meliputi vegetasi seperti pepohonan, semak, rumput, dan tanaman bunga. Elemen ini berfungsi untuk memberikan keteduhan, memperbaiki kualitas udara, serta menciptakan kenyamanan visual.

Dalam taman literasi, vegetasi dapat ditempatkan di sekitar area baca luar ruang atau sepanjang jalur sirkulasi untuk mendukung aktivitas reflektif dan tenang.

- **Elemen Hardscape**

Terdiri atas jalur pejalan kaki, tempat duduk, kanopi, penerangan, dan instalasi seni publik. Elemen keras memberi struktur pada taman dan memperkuat interaksi sosial antar pengguna.

Menurut Nur'aini, Rahmah, & Septiawan (2018), komposisi antara softscape dan hardscape yang seimbang mampu meningkatkan tingkat keterlibatan pengunjung dan memperpanjang durasi aktivitas di ruang publik.

Dengan menggabungkan kedua elemen ini secara harmonis, taman literasi di Depok diharapkan dapat berfungsi sebagai ruang transisi aktif antara perpustakaan dan creative hub, serta menjadi zona rekreasi intelektual yang terbuka bagi masyarakat.

4. Kriteria Ruang Luar

Kriteria desain ruang luar mengacu pada kualitas pengalaman pengguna dalam memanfaatkan ruang publik. Berdasarkan Cooper (1998) dan Purwanti (2010), beberapa kriteria luar ruang taman, yang rinciannya disajikan pada Tabel 2.6.

Tabel 2. 6 Kriteria Ruang Luar Taman

Sumber: Cooper (1998) dan Purwanti (2010)

Kenyamanan (<i>Comfort</i>)	Ruang harus memiliki pencahayaan, vegetasi, dan suhu yang mendukung aktivitas luar ruang.
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	Taman harus mudah dijangkau dari berbagai arah dan terhubung dengan fungsi utama bangunan.
Keamanan (<i>Safety</i>)	Penataan jalur, penerangan, dan visibilitas ruang harus menjamin keamanan pengunjung.
Fleksibilitas Aktivitas (<i>Flexibility</i>)	Taman perlu dirancang multifungsi agar dapat digunakan untuk membaca, berdiskusi, pameran seni, atau kegiatan komunitas.
Keberlanjutan (<i>Sustainability</i>)	Penggunaan material alami, sistem drainase berkelanjutan, dan pemeliharaan vegetasi lokal akan mendukung keseimbangan ekologis kawasan.

Dengan memenuhi kriteria tersebut, taman di sekitar perpustakaan tidak hanya menjadi elemen pendukung, tetapi juga bagian integral dari konsep dekonstruktif yang menolak batas antara ruang dalam dan luar. Ruang terbuka berperan sebagai “perpanjangan peristiwa” dari aktivitas di dalam bangunan, menciptakan kesinambungan antara space–movement–event.

2.2 Pendekatan Desain

1. Filosofi Dekonstruksi

Secara etimologis, konsep dekonstruksi (bahasa Inggris: *deconstruction*) diturunkan dari prefiks 'de-' (menyatakan kebalikan) dan kata 'construction' (konstruksi atau susunan), yang dapat dimaknai sebagai proses "memecah menjadi komponen-komponen penyusun". Meskipun istilahnya muncul pada akhir abad ke-19, penerimaannya meluas setelah tahun 1967, menyusul publikasi karya "Of Grammatology" oleh filsuf Prancis Jacques Derrida. Karya Derrida tersebut diakui sebagai dasar teoritis awal untuk semua kritik yang berlandaskan dekonstruksi.

Dekonstruktivisme dalam arsitektur menganut beberapa prinsip fundamental yang menolak kemutlakan, yaitu:

- 1) Penolakan Absolutisme: Tidak ada gaya arsitektur tunggal (klasik, modern, dsb.) yang dianggap terbaik atau memiliki landasan hakiki; semua gaya memiliki kedudukan dan kesempatan berkembang yang setara.
- 2) Penghapusan Hierarki Tokoh: Tidak ada ontologi atau teologi yang perlu dipertahankan, sehingga tidak ada tokoh atau figur dalam arsitektur yang harus didewakan atau disanjung.
- 3) Mendorong Keragaman: Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus diakhiri, mendorong perkembangan arsitektur menuju keragaman perspektif dan tata nilai.
- 4) Keseimbangan Sensorik (Anti-Visiocentrism): Pengutamaan indera penglihatan (*Visiocentrism*) dalam arsitektur harus diakhiri, dan potensi indera lain harus dimanfaatkan secara seimbang.
- 5) Perluasan Definisi Arsitektur: Arsitektur tidak hanya identik dengan produk fisik bangunan, tetapi juga terkandung dalam

ide, gambar, dan model. Prioritas harus setara di antara semua elemen ini, karena ide, gambar, dan model memiliki fungsi lebih dari sekadar simulasi atau representasi fisik.

2. Dekonstruksi Bentuk Arsitektural

Dekonstruksi bentuk arsitektural dapat dicapai melalui tiga pendekatan utama:

- 1) Pendekatan Intelektual: Dilakukan melalui manipulasi sistem geometri yang kompleks dan pemanfaatan teknologi canggih, seperti yang banyak dipraktikkan oleh Peter Eisenman.
- 2) Pendekatan Pragmatis/Mekanis: Melibatkan metode trial and error (coba-coba), sketsa, dan eksperimen langsung di lapangan. Contoh arsitek yang menggunakan cara ini adalah Bernard Tschumi, Frank Gehry, Zaha Hadid, dan Coop Himmel(b)lau.
- 3) Pendekatan Intuitif: Berdasarkan pada pengembangan respons dan dorongan kreatif yang berasal dari naluri arsitek itu sendiri, seperti yang terlihat pada karya Rem Koolhaas dan OMA.

3. Metode Dekonstruksi Bernard Tschumi

Dekonstruksi Program dalam arsitektur bertujuan untuk membongkar tradisi Modern, terutama konsep-konsep dominan seperti estetika murni dan hubungan linear antara bentuk dan fungsi. Metode ini berusaha mematahkan otonomi Modernisme dengan menggunakan pembalikan kaidah dan konsep yang berasal dari Modernisme itu sendiri, atau dari sumber-sumber lain. Bernard Tschumi dikenal melakukan dekonstruksi program ini melalui beberapa pendekatan, yaitu:

1) *Crossprogramming*

Salah satu pendekatan dekonstruksi program adalah menggunakan konfigurasi spasial (tata ruang) yang spesifik untuk menampung fungsi yang sama sekali berbeda; contohnya, menggunakan struktur rumah ibadah untuk klub malam. Pendekatan kedua adalah menempatkan konfigurasi spasial

tertentu pada lokasi yang tidak relevan; misalnya, menempatkan museum di dalam struktur bangunan parkir.

2) *Transprogramming*

Salah satu strategi dekonstruksi program adalah menyandingkan program yang secara fundamental berbeda dalam hal sifat dan tata ruang. Tujuan utamanya adalah mematahkan konvensi fungsi tunggal, seperti terlihat dalam proposal penggabungan fasilitas edukatif (planetarium atau perpustakaan) dengan fungsi rekreasi berkecepatan tinggi (roller-coaster atau trek balap mobil).

3) *Disprogramming*

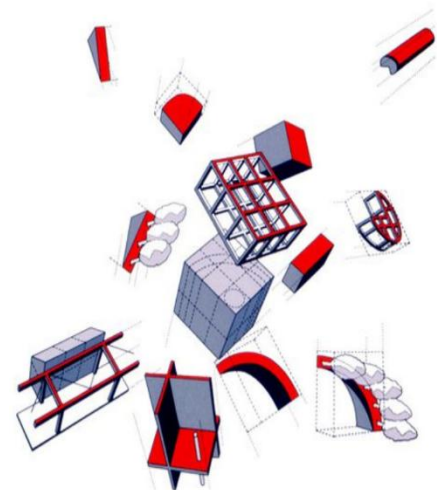
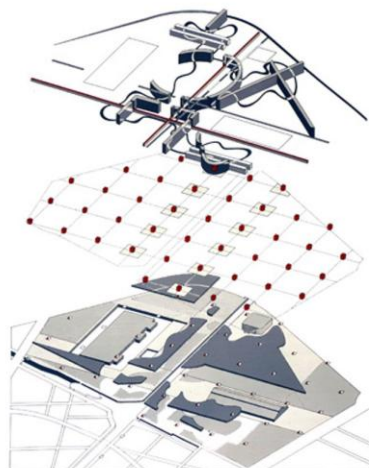
Metode ini adalah dengan mengkombinasikan dua program sehingga konfigurasi spasial program pertama mengkontaminasi (mempengaruhi) program dan tata ruang yang kedua. Contoh klasiknya adalah penggabungan fungsi supermarket dengan perkantoran, di mana karakteristik ruang ritel memengaruhi desain dan fungsi ruang kerja.

4) *Overlapping*

Menuangkan ruang menjadi layer-layer yang saling tumpang tindih, sehingga menciptakan fungsi ruang yang dinamis.

5) *Interlocking*

Metode ini digunakan untuk mengunci 2 ruang yang berbeda, sehingga menciptakan fungsi ruang yang cair dan fleksibel

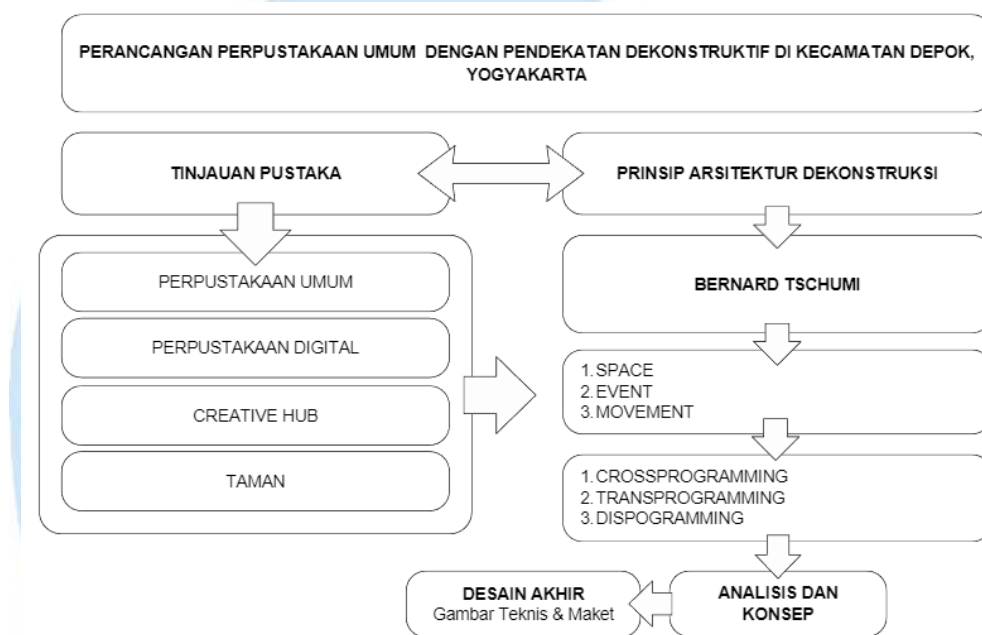


Gambar 2. 5 Metode Desain Bernard Tschumi Park De La Vilette

Sumber: Bernard Tshumi Architect, 1982

2.3 Kerangka Teori

Kerangka teori dalam perancangan ini digunakan untuk menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dalam perancangan, termasuk definisi dan elemen objek lain, untuk membantu memperjelas batasan masalah yang berkaitan dengan fokus penelitian. Fokus penelitian pada *Urban Hybrid Library* di Kapanewon Depok, Yogyakarta. Kerangka teori dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi sesuai dengan kriteria desain.



Gambar 2. 6 Kerangka Teori

Sumber: Analisis Penulis, 2025

2.3.1 Keaslian Penulisan

Tabel 2. 7 Keaslian Penulis

Sumber: Analisis Penulis, 2025

N o	PENELITI	JUDUL	LOKASI	FOKUS	METODE
--------	----------	-------	--------	-------	--------

1.	Bingar Wahyu Utomo (2020)	CO-WORKING DAN CREATIVE PUBLIC SPACE PADA PERPUSTAKAAN KOTA SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	Surakarta, Jawa Tengah	Pembangunan Perpustakaan Kota Surakarta dengan co-working dan creative public space bertujuan untuk memberi stimulus kepada masyarakat agar datang ke perpustakaan kota dan kembali meningkatkan minat literasi dan edukasi masyarakat.	Kualitatif dengan Metode relokasi karena perpustakaan yang ada sekarang memiliki luas tanah yang terbatas dan letak yang kurang strategis. Data dikoleksi menggunakan wawancara dan studi pustaka.
2.	Marta Asnawi (2013)	PERANCANGAN MUSEUM MUSIK INDONESIA DI KOTA MALANG	Malang, Indonesia	Perancangan museum musik Indonesia sebagai wadah untuk menyimpan dan mengumpulkan informasi dan data untuk melestarikan budaya musik di Indonesia dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi.	Kualitatif dengan pengumpulan data primer berupa observasi, survey lapangan, dan dokumentasi, wawancara dan sekunder berupa studi pustaka.
3.	Marco Wijaya (2025)	PERANCANGAN URBAN HYBRID LIBRARY DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI TSCHUMI DI KAPANEWON DEPOK, KABUPATEN SLEMAN	Yogyakarta, Indonesia	Perancangan <i>Urban Hybrid Library</i> Di Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, dengan fasilitas penunjang berupa creative hub dan taman menggunakan pendekatan arsitektur dekonstruksi Tschumi.	Wawancara Kualitatif dengan Pengumpulan data primer dan sekunder.

2.4 Tinjauan Preseden Objek

1. Taman Ismail Marzuki - Jakarta, Indonesia

Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki (TIM) adalah pusat utama kesenian dan kebudayaan yang terletak di Jalan Cikini Raya 73, Jakarta Pusat. Kompleks ini, yang namanya diambil dari nama komposer legendaris Indonesia, merupakan rumah bagi berbagai fasilitas budaya penting, termasuk Institut Kesenian Jakarta dan Planetarium Jakarta. Selain itu, TIM juga dilengkapi dengan enam teater modern, perpustakaan, balai pameran, galeri, dan gedung arsip. Secara rutin, pusat kesenian ini menyelenggarakan beragam acara seni dan budaya, mulai dari pementasan drama, tari, dan wayang, pertunjukan musik,

pembacaan puisi, hingga pameran lukisan dan pemutaran film, mencakup baik kesenian tradisional Indonesia maupun kontemporer dari mancanegara.



Gambar 2. 7 Denah Taman Ismail Marzuki

Sumber: Archimane, 2025

Fasad utama bangunan di Taman Ismail Marzuki (TIM) dirancang dengan penampilan yang khas dan mencolok, menjadikannya ikon arsitektur di tengah lanskap seni dan budaya Jakarta. Andra Matin selaku arsitek utama proyek revitalisasi ini menggunakan pendekatan kreatif untuk melambangkan sosok komponis legendaris Indonesia, Ismail Marzuki, yang namanya diabadikan sebagai nama kompleks kesenian tersebut. Desain ini diwujudkan pada sisi kanan fasad bangunan yang dibangun memanjang dan unik. Inspirasi utama elemen fasad tersebut diambil dari representasi visual not balok lagu ciptaan Ismail Marzuki yang sangat terkenal, yaitu 'Rayuan Pulau Kelapa'.



Gambar 2. 8 Metafora Fasad Taman Ismail Marzuki

Sumber: Archimane, 2025

Massa bangunan merujuk pada volume dan konfigurasi fisik keseluruhan dari sebuah struktur, yang dihasilkan dari pengaturan dan perpaduan elemen arsitektur, sekaligus menentukan kehadiran visualnya. Di kompleks Taman Ismail Marzuki (TIM), massa bangunan sangat beragam, disesuaikan dengan fungsi,

bentuk, dan gaya arsitektur dari setiap fasilitas yang ada (seperti teater, galeri seni, atau gedung konser). Setiap bangunan di TIM menampilkan bentuk geometris atau desain yang unik dan mencolok, memberikan identitas visual yang khas pada masing-masing unit, baik sebagai volume tunggal maupun sebagai bagian-bagian terpisah dari sebuah komposisi. Selain itu, massa bangunan ini juga mencakup aspek proporsi dan skala yang diperbandingkan dengan lingkungan sekitarnya, di mana desain yang tepat harus menciptakan keseimbangan dan keterkaitan harmonis dengan konteks fisik dan ruang di sekelilingnya



Gambar 2. 9 Massa Bangunan Taman Ismail Marzuki

Sumber: Archimane, 2025

2. Gabrielle-Roy Library / Saucier, Canada

Gabrielle-Roy Library merupakan salah satu pusat perpustakaan publik paling penting di Québec City, Kanada, yang berlokasi di kawasan urban Saint-Roch, sebuah lingkungan yang dikenal sebagai pusat kreatif, sosial, dan budaya. Perpustakaan ini berfungsi bukan hanya sebagai tempat penyimpanan literatur, tetapi juga sebagai ruang publik yang menjadi simpul interaksi warga, pusat pembelajaran, serta wadah kegiatan berbasis komunitas. Kompleks bangunan ini menyediakan beragam fasilitas dan layanan, mulai dari area koleksi literatur, ruang baca, zona anak, studio seni, ruang rekaman, hingga ruang komunitas dan galeri. Sebagai bagian dari program revitalisasi besar kota, Gabrielle-Roy Library berperan penting dalam mendukung aktivitas kreatif, pendidikan, dan kehidupan sosial masyarakat melalui penyelenggaraan berbagai kegiatan seperti lokakarya, pameran,

pertunjukan seni kecil, pemutaran film, diskusi publik, dan aktivitas belajar untuk berbagai kalangan usia.



Gambar 2. 10 Denah Gabrielle-Roy Library

Sumber: ArchDaily, 2024

Fasad utama Gabrielle-Roy Library tampil sebagai elemen arsitektural yang sangat khas dan beridentitas kuat, sekaligus menjadi simbol wajah baru ruang publik kontemporer di Québec City. Saucier + Perrotte bersama GLCRM architectes merancang fasad dengan pendekatan desain yang memadukan transparansi, keterbukaan, dan artikulasi material yang kuat. Penggunaan dominan panel kaca berlapis (fritted glass) menciptakan efek visual yang halus, mampu menyaring cahaya alami, dan menampilkan kesan bangunan yang ringan, terbuka, serta inklusif. Ekspresi fasad ini bertujuan memperkuat gagasan bahwa perpustakaan adalah ruang publik yang ramah, dapat diakses siapa saja, dan menjadi bagian integral dari kehidupan sosial kota. Selain itu, permainan pola dan ritme pada bidang kaca memberikan dinamika visual yang mencerminkan aktivitas kreatif di dalam bangunan, menghadirkan dialog antara interior dan eksterior melalui transisi cahaya, bayangan, dan transparansi.



Gambar 2. 11 Fasad Gabrielle-Roy Library

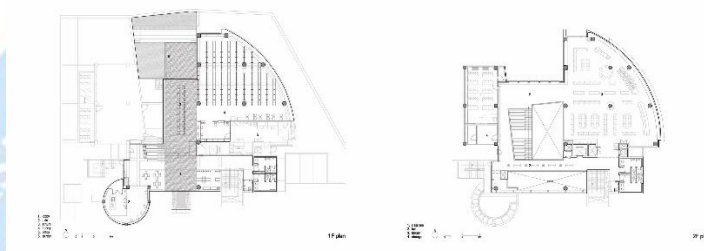
Massa bangunan Gabrielle-Roy Library merujuk pada konfigurasi volumetrik yang terdiri atas beberapa lapisan ruang publik yang saling terhubung secara vertikal maupun horizontal. Massa bangunan dirancang dengan pendekatan yang sederhana namun ekspresif, memberikan kejelasan orientasi sekaligus fleksibilitas dalam pengaturan fungsi. Komposisi massa terdiri dari lantai dasar sebagai ruang komunitas yang paling terbuka meliputi area anak, ruang hidup sipil, dan amfiteater kecil sementara lantai atas menampung ruang baca utama dan koleksi referensi. Lapisan tertingginya menampung studio seni, ruang rekaman, area multimedia, serta ruang galeri dan workshop kreatif. Setiap massa diolah dengan memperhatikan skala manusia, pencahayaan alami, dan kualitas ruang agar menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, inklusif, dan dapat merespon beragam pola penggunaan.

Hubungan massa bangunan dengan lingkungan sekitarnya dirancang melalui pendekatan integrasi ruang publik. Kehadiran plaza luar (parvis) dan teras urban memperkuat kedudukan perpustakaan sebagai ruang kota yang terbuka, mengundang warga untuk berkumpul, beraktivitas, atau sekadar melepas waktu. Proporsi dan skala bangunan juga dipertimbangkan untuk tetap harmonis dengan tatahan fisik kawasan Saint-Roch, menjadikan perpustakaan ini tidak hanya sebagai landmark arsitektur, tetapi juga sebagai katalis sosial dan budaya yang memperkaya struktur kehidupan urban.

3. Doksan Library, Korea

Doksan Library merupakan sebuah perpustakaan komunitas modern yang berlokasi di Seoul, Korea Selatan. Bangunan ini dirancang sebagai ruang publik yang inklusif, menghadirkan lingkungan belajar yang terbuka, ramah, dan mudah diakses oleh masyarakat. Sebagai bagian dari jaringan perpustakaan kota Seoul, Doksan Library tidak hanya berfungsi sebagai tempat

membaca, namun juga sebagai pusat kegiatan komunitas, pembelajaran sepanjang hayat, dan interaksi sosial. Kompleks perpustakaan ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas publik seperti lounge membaca, area belajar kelompok, ruang seminar, ruang anak, ruang pameran kecil, dan ruang serbaguna yang mendukung kegiatan kreatif masyarakat. Selain itu, perpustakaan ini sering menjadi tempat berbagai program edukasi dan budaya seperti lokakarya, pembacaan buku, kegiatan seni anak, serta diskusi komunitas yang mempererat hubungan antarwarga.



Gambar 2. 12 Denah Doksan Library

Sumber: D.LIM Architects, 2025

Fasad utama bangunan Doksan Library menampilkan pendekatan arsitektur modern-minimalis yang menjadi ciri khas D.LIM Architects. Elemen fasad dirancang melalui permainan ritme vertikal, transparansi, dan materialitas berbasis kaca serta beton ekspos. Melalui pendekatan “permeability and openness”, bangunan diharapkan dapat memberikan keterbukaan visual dan hubungan langsung antara interior dan eksterior. Bidang kaca besar pada fasad memungkinkan cahaya alami masuk secara maksimal, menciptakan ruang dalam yang terang, hangat, dan mendorong aktivitas membaca yang lebih nyaman. Tampilan fasad yang bersih, ringan, dan elegan juga mencerminkan karakter perpustakaan sebagai ruang publik yang demokratis dan mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat.



Gambar 2. 13 Konsep Fasad Doksan Library

Sumber: D.LIM Architects, 2025

Massa bangunan Doksan Library dirancang dengan konfigurasi geometris sederhana berbentuk persegi panjang dengan orientasi optimal terhadap pencahayaan alami. D.LIM Architects menerapkan pendekatan “stacked volumes”, di mana setiap lantai berfungsi sebagai volume yang tersusun secara vertikal dan saling terhubung melalui void dan sistem sirkulasi yang jelas. Pendekatan ini memastikan pengorganisasian fungsi ruang yang efisien, meminimalkan hambatan bergerak, dan meningkatkan keterbacaan ruang. Massa bangunan yang kompak dipadukan dengan ruang hijau serta teras luar yang memperkuat integrasi antara bangunan dan lansekap sekitarnya, menjadikan perpustakaan ini sebagai penanda kawasan sekaligus ruang publik yang memperkaya kualitas urban Doksan.



Gambar 2. 14 Interior Doksan Library

Sumber: D.LIM Architects, 2025

Interior Doksan Library dirancang dengan konsep “calm and bright learning environment”, yang menonjolkan suasana tenang, terang, dan nyaman bagi pengunjung. Ruang dalam memanfaatkan material alami seperti kayu pada lantai dan furnitur untuk menciptakan kehangatan visual dan psikologis. Pencahayaan alami menjadi elemen utama, mengalir melalui bukaan besar dan void tengah yang menghubungkan lantai-lantai

perpustakaan secara vertikal. Ruang baca dirancang dengan pendekatan fleksibel, menggabungkan area individual, area kelompok, dan kantong-kantong ruang yang lebih privat bagi pengguna yang membutuhkan fokus. Elemen interior juga menonjolkan penyimpanan buku yang terintegrasi dengan struktur bangunan, lengkap dengan desain shelving yang ringan dan ritmis, memberikan karakter visual sekaligus fungsi yang optimal. Lingkungan interior yang dinamis namun tetap tenang menjadikan perpustakaan ini sebagai ruang yang ideal untuk membaca, belajar, berdiskusi, dan berkegiatan kreatif.

Berdasarkan data preseden yang sudah didapatkan, dilakukan komparasi terhadap Permasalahan Desain, Pendekatan Desain, Fasilitas utama dan pendukung, Konsep desain, dan Tata Ruang Luar dan Dalam. Pada akhir komparasi dilakukan penarikan sintesis atau kesimpulan.

Tabel 2. 8 Tinjauan Preseden Objek

Sumber: Archdaily diolah Penulis, 2025

ASPEK	TAMAN ISMAIL MARZUKI	GABRIELLE-ROY LIBRARY	DOKSAN LIBRARY	KESIMPULAN
ARSITEK	Andra Matin	GLCRM Architects	D.LIM architects	-
PERMASALAHAN DESAIN	Merevitalisasi Taman Ismail Marzuki menjadi area publik yang baru dan kolaboratif	Mendesain ulang dan memperluas Gabrielle-Roy Library dengan tujuan mengubah “perpustakaan tradisional” menjadi “pusat publik dan sosial” yang aktif dalam masyarakat sekitar	Permasalahan pada fungsionalitas, daya tahan, dan kenyamanan pengguna	Ketiga desain memprioritaskan nilai, fungsi, dan juga estetika desain
FASILITAS UTAMA DAN FASILITAS PENDUKUNG	Perpustakaan, pusat seni, ruang komunitas, taman kota dan museum	Perpustakaan, ruang komunitas, taman <i>rooftop</i> , ruang kreatif	Perpustakaan, ruang komunitas, dan <i>cafe</i>	Semua fasilitas menyediakan ruang untuk interaksi sosial dan peran seni
KONSEP DESAIN	Arsitektur Brutalisme	<i>Adaptive reuse</i>	<i>Human Centered Design</i>	Masing-masing perpustakaan memiliki cara

				penyelesaian arsitektur yang berbeda
TATA RUANG LUAR DAN DALAM	Ruang luar terintegrasi dengan alam, tata ruang dalam yang kompleks	Ruang dalam kompleks dengan suasana yang berbeda-beda	Ruang dalam kompleks, namun tetap harmonis	Program ruang ketiga desain kompleks

2.5 Kriteria Desain Arsitektur Arsitektur dekonstruksi

Perancangan dengan menggunakan kaidah dekonstruksi menurut Bernard Tschumi dijalankan melalui 3 proses fundamental:

1. Crossprogramming
2. Transprogramming
3. Disprogramming

Identitas transformatif ini mengandung makna intrinsik yang bertugas mengartikulasikan kekacauan (*chaos*) dan ketidakteraturan (*disorder*) yang terimplikasikan.

Dekonstruktivisme dalam arsitektur tidak termasuk dalam kategori langgam, melainkan berfungsi sebagai metode untuk melahirkan strategi transformatif yang menghasilkan ide-ide desain yang beragam, berakar pada konsep dan pola pemikiran arsitek. Metode ini dapat didasarkan pada nilai-nilai filosofis (dekonstruksi derridean) atau berasal dari proses empiris dan pragmatis (dekonstruksi non-derridean). Namun, baik sebagai instrumen simbolik dalam ekspresi desain arsitektur maupun sebagai metode filsafat, dekonstruksi secara fundamental tetap tidak dapat didefinisikan secara mutlak, karena berdasarkan konsep hakiki yang mendasarinya, jika ia berhasil didefinisikan, ia akan kehilangan esensi arsitektur dekonstruksinya.

Menurut Ashadi (2019), beberapa kriteria yang terdapat pada arsitektur dekonstruksi, yang rinciannya akan dijelaskan pada tabel 2.9.

Tabel 2. 9 Kriteria Arsitektur dekonstruksi

Sumber: Ashadi, 2019

Kriteria	Keterangan
Instability	Bertolak belakang dengan Arsitektur Modern yang menuntut bentuk-bentuk geometri dasar (kubus, bola, silinder, kerucut, piramida) berada dalam keadaan stabil, Dekonstruktivisme justru secara sengaja menampilkan semua bentuk geometri tersebut dalam kondisi tidak stabil (goyah atau tampak miring).
Disorder	Salah satu ciri utama Dekonstruktivisme adalah ketidakteraturan. Prinsip ini dicapai dengan menolak kaidah-kaidah komposisi tradisional yang menghasilkan keteraturan, seperti Repetisi, Simetri, Keseimbangan, Proporsi, dan Hirarki.
Disharmony	Bertentangan dengan prinsip keserasian atau harmoni yang mensyaratkan tatanan yang seimbang, padu, dan utuh dalam sebuah desain. Arsitektur Dekonstruktivis menolak kesatuan untuk menciptakan disonansi.
Fragmentation	Konsep ini mengacu pada hasil dari proses dekonstruksi, yaitu bentuk-bentuk arsitektural yang terlihat terbelah-belah atau terpecah-pecah dari bentuk asalnya yang murni.
Conflict	Dapat diartikan sebagai kekacauan yang disengaja, di mana desain tidak mencapai keseimbangan, keharmonisan, atau kesatuan struktural dan visual.
Fluid	Merupakan sifat yang mengindikasikan sesuatu yang bergerak atau dinamis dan cenderung cair, menolak kekakuan atau statisitas bentuk geometris.
Metaphor	Dalam arsitektur, diartikan sebagai kiasan atau ungkapan bentuk yang bertujuan membangkitkan imajinasi pengamat, sehingga pesan atau ide yang ingin disampaikan oleh perancang dapat diterima secara konotatif.
Distortion	Merujuk pada penyimpangan bentuk dari komposisi aslinya yang murni. Penyimpangan ini dapat dilakukan ke arah vertikal maupun horizontal.
Contrast	Prinsip yang digunakan untuk menciptakan elemen atau bentuk yang memiliki karakter berbeda dari keseluruhan desain, sehingga elemen tersebut tampil menonjol dan menarik perhatian.