

DESAIN PERPUSTAKAAN MULTIFUNGSI SEBAGAI SARANA LITERASI DAN BERMAIN ANAK

Sintia Dewi Wulanningrum

Dosen S1 Arsitektur, Fak. Teknik, Universitas Tarumanaga
e-mail: sintiaw@ft.untar.ac.id

ABSTRAK

Membaca menjadi salah satu parameter kemajuan suatu bangsa. Bangsa yang maju memiliki tingkat budaya membaca yang lebih tinggi. Akan tetapi, minat baca di Indonesia masih sangat kurang. Berdasarkan data UNESCO (2018) tentang minat baca di Indonesia berada di urutan kedua terendah yaitu dari 1.000 masyarakat Indonesia hanya satu orang yang rajin membaca buku. Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya membaca, diperlukan kebiasaan membaca dimulai sejak dini. Kegiatan membaca dapat dilakukan di rumah, di sekolah, di perpustakaan, atau fasilitas membaca yang disediakan. Tempat membaca yang atraktif diharapkan mampu mendorong anak untuk menyukai aktivitas membaca. Oleh sebab itu diperlukan tempat membaca yang bisa digunakan anak, sebagai ruang membaca sekaligus bermain, supaya kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Perpustakaan multifungsi merupakan solusi untuk meningkatkan minat baca, khususnya pada anak, karena dapat menambah edukasi dan sebagai tempat bermain anak. Tujuan penelitian yaitu merancang perpustakaan multifungsi di jalan alun-alun Utara Blora sebagai sarana literasi dan bermain anak, serta untuk meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik dan afektik pada anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif untuk merumuskan konsep perpustakaan multifungsi yang mampu mewadahi aspek psikomotorik, kognitif dan afektif pada anak.

Kata kunci: bermain, desain, literasi, perpustakaan, multifungsi

ABSTRACT

Reading is one of the parameters of a nation's progress. Developed nations have a higher level of reading culture. However, reading in Indonesia is still very minimal. Based on UNESCO (2018) data, interest in reading in Indonesia is in second lowest, namely that out of 1,000 Indonesians, only one person diligently reads books. To increase public awareness of the importance of reading needed to start early. Reading activities can be done at home, at school, in the library, or provided reading facilities. An attractive place to read is expected to be able to encourage children to like reading activities. Therefore, we need a place to read that can be used by children as a reading room as well as playing, so that reading activities

become more interesting and fun. A multifunctional library is a solution to increase interest in reading, especially in children, because it can add to education and as a place for children to play. The aim of the research is to design a multifunctional library on Jalan Alun Utara Blora as a means of literacy and children's play, as well as to improve cognitive, psychomotor and affective aspects in children. The research method used is descriptive qualitative to create the concept of a multifunctional library that is able to accommodate psychomotor, cognitive and affective aspects in children.

Keywords: design, library, literacy, multifunction, play

1. PENDAHULUAN

Membaca menjadi salah satu parameter kemajuan suatu bangsa. Kemampuan (budaya) baca suatu masyarakat dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan pembangunan dan kualitas suatu bangsa. *United Nations Development Programme* (UNDP) menyatakan bahwa angka buta huruf dewasa (*adult illiteracy rate*) digunakan sebagai standar dalam mengukur kualitas bangsa. Melalui kegiatan membaca diperoleh banyak manfaat antara lain: menambah informasi dan pengetahuan, meningkatkan pemahaman, serta melalui kegiatan membaca dapat membangun budaya (Komalasari, 2023).

Kegiatan membaca dapat dilakukan dimana saja, salah satu tempat untuk membaca yaitu perpustakaan. Akan tetapi, pemanfaatan Perpustakaan yang belum maksimal dapat dilihat dari rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dari rendahnya jumlah pengunjung Perpustakaan Nasional dan Perpustakaan Daerah yang relative rendah dan hanya ada 10% hingga 20% yang meminjam buku di Perpustakaan (Siahaan, 2007). Rendahnya minat membaca di Indonesia dipengaruhi oleh; kurangnya sarana pendidikan, terbatasnya koleksi buku, kemajuan teknologi (Nurhaidah, 2016); serta mahalnnya harga buku dan dipengaruhi faktor keluarga serta lingkungan (Pradana, 2020). Saat ini, masyarakat modern lebih menyukai belajar, membaca dan berkumpul ditempat-tempat hiburan daripada harus pergi ke perpustakaan.

Salah satu kota yang memiliki tingkat literasi yang rendah yaitu Kota Blora. Berdasarkan hasil asesmen siswa pada jenjang SD dan SMP di Blora, kemampuan literasi siswa masih di bawah kompetensi minimum (Radar Bojonegoro). Kepala Disdik Blora Aunur Rofiq melalui Kepala Bidang (Kabid) Pembinaan Pendidikan Dasar Titik Umiyati menjelaskan, *rendahnya kemampuan literasi dan numerasi diduga budaya membaca anak-anak masih minim*. Rerata kemampuan literasi SD berdasar asesmen nasional tahun lalu berada di angka 1,77. Angka itu berada di bawah rata-rata Provinsi Jawa Tengah mencapai 1,83. Tapi, berada di atas rata-rata nasional nilainya sekitar 1,68. Oleh sebab itu diperlukan tempat yang bisa

digunakan anak untuk membaca sekaligus bermain, supaya kegiatan membaca menjadi lebih atraktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat membaca dan menciptakan ruang yang menyenangkan.

Tujuan penelitian yaitu untuk merumuskan konsep perpustakaan multifungsi yang atraktif, serta merancang perpustakaan sebagai sarana literasi dan bermain yang mampu meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik dan afektik pada anak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Perpustakaan sebagai tempat untuk menyimpan koleksi dan informasi dan bertujuan untuk memberikan layanan informasi bagi pembaca (Iztizana, 2020). Berdasarkan asal usul kata, perpustakaan berasal dari kata Pustaka yang berarti buku-buku atau kitab (Alwi, 2007). Dalam Bahasa Inggris dikenal dengan library, dalam Bahasa Belanda bibliotheca, di Jerman bibliothek, di Prancis dikenal dengan bibliotheque, dan dalam Bahasa Spanyol disebut dengan bibliotheca.

Definisi perpustakaan menurut Darmono (2001) merupakan tempat untuk menyimpan, mengumpulkan dan mengelola secara sistematis yang dapat dimanfaatkan bagi pemustaka sebagai sumber informasi serta sarana belajar. Sedangkan multifungsi berarti memiliki lebih dari satu fungsi lebih dari satu fungsi yang dirancang menjadi satu kesatuan (Kiswara, 2015). Selain itu, perpustakaan berfungsi sebagai sarana penunjang Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana diatur dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu, perpustakaan merupakan bagian dari masyarakat dunia untuk menciptakan masyarakat yang tanggap terhadap teknologi informasi dan komunikasi.

Wisata literasi merupakan sarana rekreasi berupa informasi dan edukasi terkait pustaka. Tujuan wisata literasi yaitu untuk meningkatkan gairah dalam membaca, dimana perpustakaan tidak hanya sebagai tempat membaca tetapi sekaligus sebagai tempat rekreatif (Hidayati, 2020). Sedangkan Atraktif artinya mempunyai daya tarik dan bersifat menyenangkan.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Metode kualitatif berfokus pada pengamatan fenomena dan menekankan pada substansi atau isi makna, serta pada prosesnya (Basri, 2014). Pada penelitian kualitatif ditujukan pada elemen manusia, objek, serta interaksi di

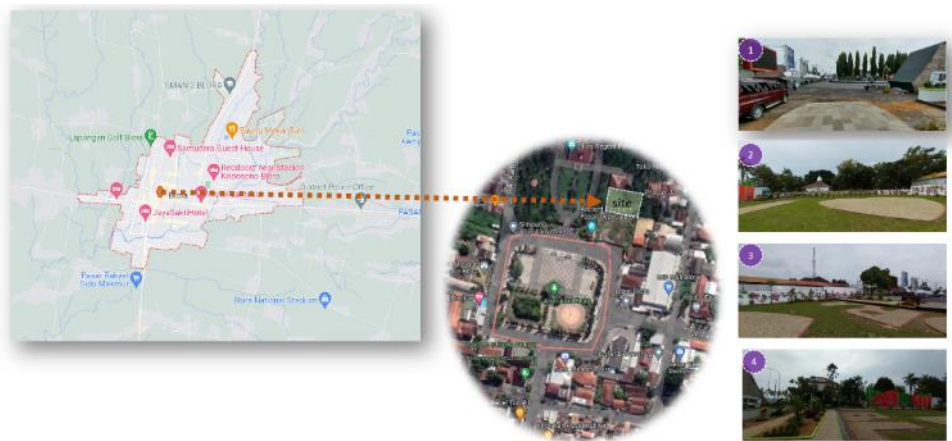
antara elemen-elemen tersebut untuk memahami suatu peristiwa, perilaku, atau fenomena (Mohamed, Abdul & Ahmad, 2010).

Metode pengumpulan data terbagi dua, yaitu metode pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data primer diperoleh secara langsung yaitu melalui survei dan observasi ke site penelitian. Hasil observasi berupa dokumentasi site (luas, kelebihan, kekurangan, batas-batas dan kondisi eksisting site). Sedangkan metode sekunder diperoleh melalui jurnal online, buku serta peraturan pemerintah terkait Perpustakaan (standart, kriteria desain dan ergonomi). Pengumpulan data melalui observasi digunakan sebagai bahan untuk memperkuat analisa dan analisa digunakan untuk merumuskan konsep desain perpustakaan multifungsi.

Metode kualitatif digunakan untuk menganalisis dan merumuskan konsep perpustakaan multifungsi yang mampu meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik dan afektik pada anak. Setelah dilakukan tahap pengumpulan data, dilakukan analisis data yang diperoleh dari survey serta studi literatur sehingga diperoleh konsep utama yang dijadikan sebagai landasan dalam merancang perpustakaan multifungsi. Analisis deskriptif bertujuan untuk membuat penjabaran, gambaran secara sistematis, konkret dan akurat mengenai fakta-fakta, serta hubungannya dengan fenomena yang terjadi (Sugiyono dalam Wulannigrum, 2023).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi site (gambar 1) berada di jalan Alun-alun Blora dan merupakan bekas Gedung Sasana Bakti Blora. Dahulunya Gedung Sasana Bakti merupakan Gedung serbaguna yang digunakan unruk acara pernikahan, pertemuan, acara besar keagamaan dan acara lainnya. Saat ini, lokasi site digunakan sebagai taman pada bagian selatan site. Pada sebelah utara site yaitu mushola dan berbatasan dengan area rumah Dinas Bupati, pada sisi selatan berbatasan dengan Alun-Alun Blora, pada sisi timur berbatasan dengan sisi samping area pertokoan dan pada sisi barat berbatasan dengan Museum Replika Gajah serta area Rumah Dinas Bupati Blora.



Gambar 1 . Lokasi site

Sumber : Google maps dan dokumentasi peneliti, 2023

Site berbentuk persegi panjang dengan luas sekitar 705,34 m² dan berada di lahan datar tidak memiliki kontur.



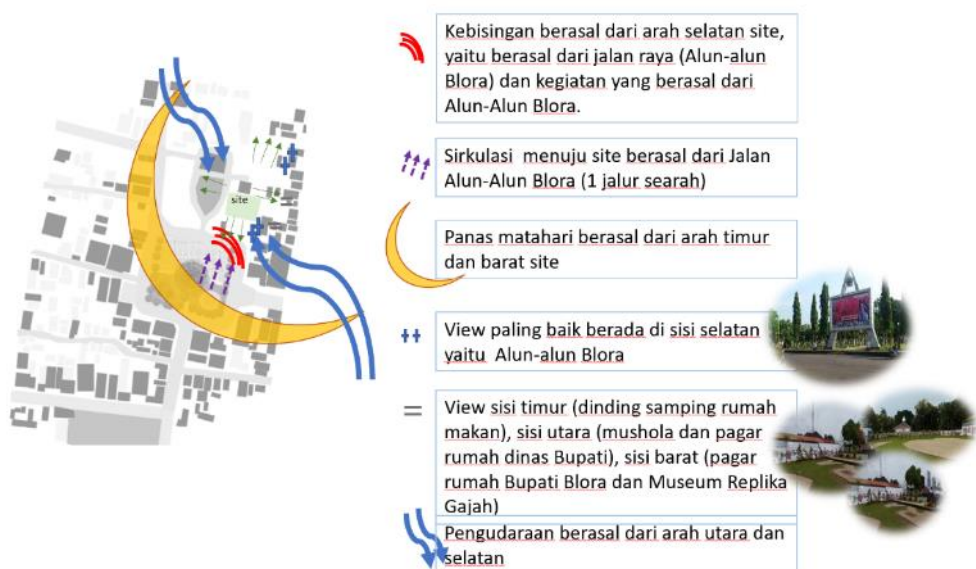
Gambar 2 . Bangunan di sekitar site

Sumber : Google maps dan olahan peneliti, 2023

Site berada di lokasi yang strategis yaitu di area kota Blora, dimana terdapat bangunan-bangunan penting (gambar 2) yang jaraknya kurang dari 1 Kilometer di sekitar site, seperti : Fungsi Pendidikan (SMP – SMA Ma'Arif Blora), Alun-alun Blora, Rumah Dinas Bupati, Fungsi Peribadatan (Majid

Agung Blora -Masjid Baiturohman), Fungsi Perdagangan dan jasa (Ex Pasar Blora, MD Mall, Komplek Koplakan (Area Kuliner dengan menu utama sate khas Blora), Fungsi Religi (Komplek Makam Sunan Pojok yang sering dikunjungi orang untuk ziarah kubur dan sebagai destinasi wisata religi), Hotel Almadina, area perbankan (Bank Mandiri, Bank Bri, Bank Danamon), Polsek Blora dan lain-lain. Letak yang strategis dan dekat berada di pusat kota Blora menjadikan site mudah dijangkau oleh masyarakat setempat.

Berdasarkan analisis site (gambar 3) terkait sirkulasi site, sirkulasi utama dari jalan Alun-Alun Blora yang merupakan jalur searah dan view paling baik terletak disisi selatan site yaitu Alun-Alun Blora.



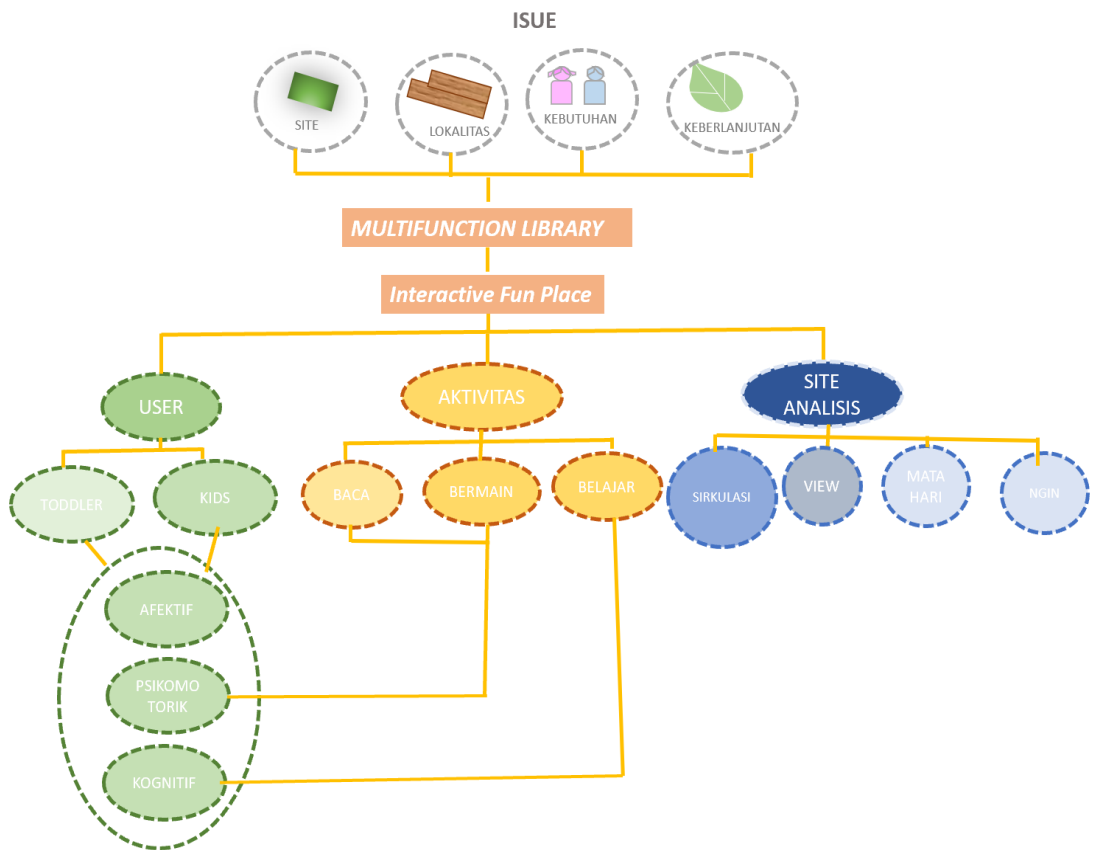
Gambar 3 . Analisa Site

Sumber : Peneliti, 2023



Gambar 4 . Respon Site (sirkulasi utama)
Sumber : Peneliti, 2023

Pencapaian dan sirkulasi, sirkulasi utama di bagian selatan site (gambar 4) karena mudah diakses dan fasad menghadap ke arah selatan karena untuk menarik pengunjung, bukaan menghadap ke arah selatan untuk memaksimalkan *view*, sedangkan respond terhadap cahaya matahari yaitu dengan menambah material yang tidak panas. Desain bukaan (jendela) dioptimalkan untuk memaksimalkan pencahayaan alami untuk menjaga koleksi buku supaya tidak mudah rusak, serta melalui pencahayaan alami berguna untuk menjaga kelembaban ruang (Lasa, 2005).

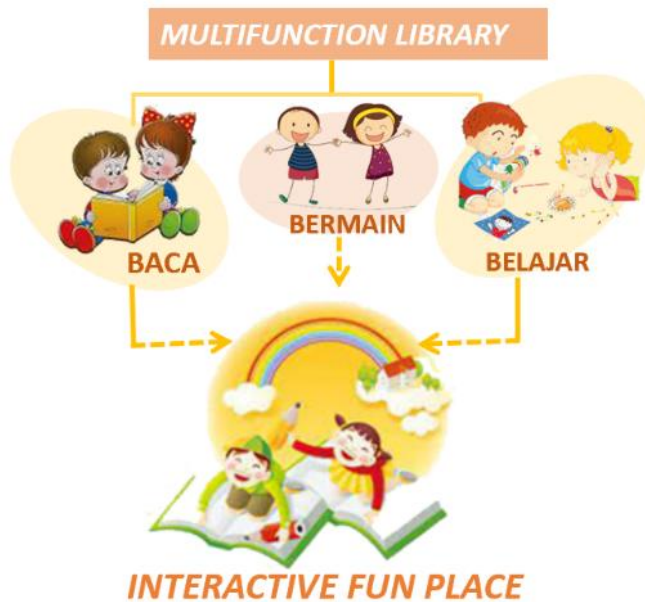


Gambar 5 . Diagram Konsep Perancangan

Sumber : Peneliti, 2023

Isue yang berada di site yaitu terkait site eksisting yang belum dimanfaatkan secara optimal (masih beralih fungsi dan belum dimanfaatkan secara tepat sasaran, pembangunan yang kurang memperhatikan aspek lokalitas (ciri khas dari Blora) juga masih banyak ditemui, seperti tidak adanya desain kota yang kurang menunjukkan identitas kabupaten Blora dan fungsi baru yang tidak memperhatikan kebutuhan bagi masyarakat saat ini, khususnya literasi bagi anak. Disisi lain ruang baca menjadi sarana yang penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, minimnya minat baca sangat berpengaruh terhadap kualitas bangsa nantinya serta tidak adanya prasarana yang membaca yang mampu menarik masyarakat, khususnya anak untuk berkunjung ke perpustakaan. Selain itu, pembangunan yang berkelanjutan yang bermanfaat untuk masa kini dan masa depan, dengan memperhatikan aspek masa lalu juga masih kurang, oleh sebab itu diperlukan usulan desain yang mampu mewedahi fenomena yang sedang terjadi saat ini. Konsep “*Multifunction Library* “(gambar 5) merupakan konsep yang mampu mewedahi aktivitas anak dalam membaca sekaligus bermain, dimana ruangan yang dirancang akan membuat anak menjadi

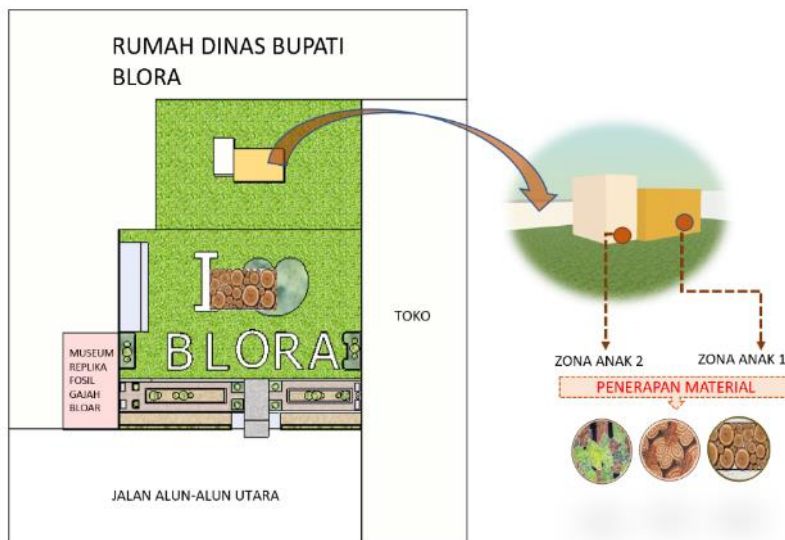
tidak mudah bosan ketika membaca, pendekatan yang digunakan yaitu “*Interactive Place*”, dimana anak dapat belajar sekaligus bermain melalui desain ruang yang *interactive* dengan memperhatikan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif anak (gambar 6).



Gambar 6 . Diagram Konsep Perancangan

Sumber : Peneliti, 2023

Multifuntion library yang menyediakan fasilitas membaca, bermain dan belajar diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak melalui perancangan desain yang mengajak anak untuk membaca sekaligus bermain di dalam satu tempat yang menyenangkan.

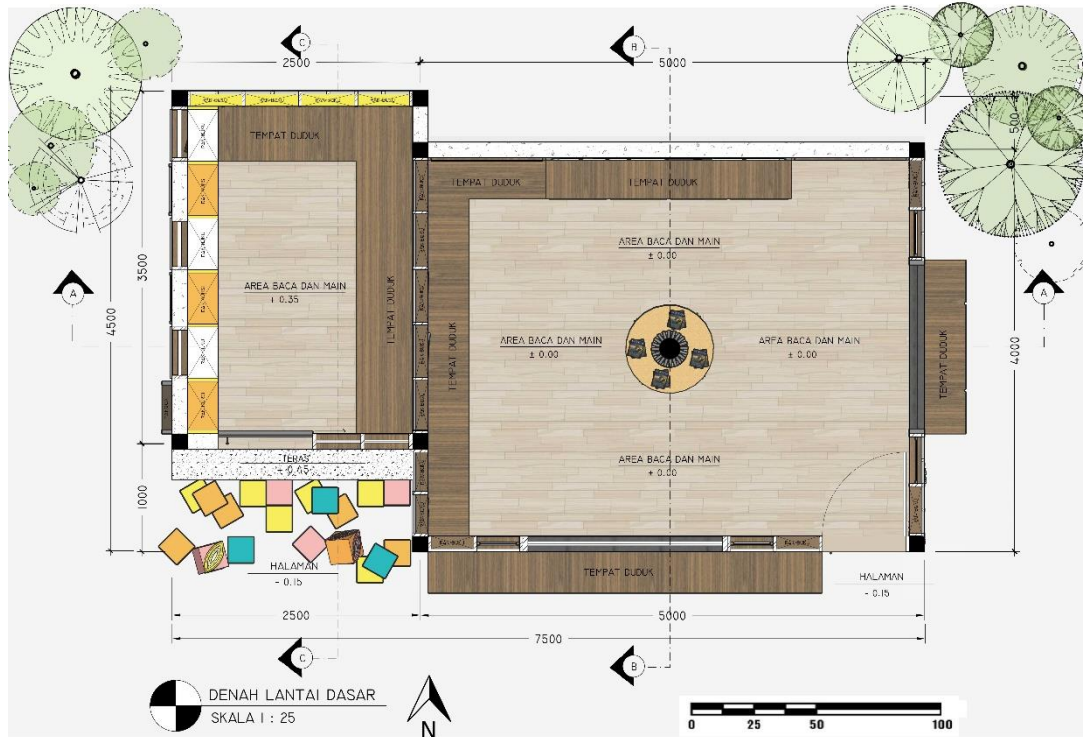


Gambar 7 . Zoning dan Konsep Desain

Sumber : Peneliti, 2023

Zoning pada ruang baca terdiri dari zona anak 1 dan zona anak 2 (gambar 7). Zona 1 merupakan ruang baca utama yang menerapkan konsep 'Interactive Place' (terdapat area membaca, bermain, belajar, bereksplorasi). Pada bagian fasad dibuat kesan terbuka dengan material kaca untuk memberikan kesan terbuka dan tidak tertutup, serta dikombinasikan dengan penerapan unsur lokalitas yaitu kayu yang merupakan sumber daya alam serta motif daun jati. Selain itu, Perpustakaan multifungsi dengan pendekatan *Interactive Place* berfungsi untuk meningkatkan psikomotorik, kognitif dan afektif pada anak. Kognitif diperoleh dari kegiatan membaca anak serta kegiatan menulis dan berhitung yang bisa dilakukan melalui *exploration wall*, psikomotorik diperoleh dari kegiatan bermain anak dan menggambar, sedangkan afektif diperoleh dengan kegiatan berkumpul dan bersosialisasi anak di perpustakaan. Selain itu pada sisi timur zona 1 terdapat informasi terkait kebudayaan khas Blora seperti Barongan, Tayupan, wayang dan lain-lain, serta terdapat informasi terkait permainan anak tradisional seperti: engklek, loncatan, mul-mulan, gobak sodor dan lain-lain yang dikemas secara menarik. Permainan tradisional mulai tersingkir dengan adanya perkembangan teknologi (Jumiatmoko, 2022), oleh sebab itu diperlukan perpaduan antara teknologi modern dengan permainan tradisional supaya permainan tradisional menjadi lebih menarik dan lebih digemari anak.

Pada Zona 2 merupakan area membaca dan bermain anak, dimana terdapat rak buku dan rak bermain anak.



Gambar 8. Denah Lantai Dasar

Sumber : penulis, 2023

Ukuran perpustakaan multifungsi yaitu 5x4 meter pada zona 1 dan 2,5 x 3,5 meter pada zona 2 (gambar 8). Pada zona 1 terdapat ruang baca dan zona eksplorasi "Painting Exploration" dimana terdapat papan Panjang untuk anak menempelkan hasil karya mereka serta terdapat area untuk anak menulis dan berhitung. Sedangkan pada zona 2 berfungsi untuk kegiatan membaca dan bermain anak.



Gambar 9. Interior Ruang Baca Multifungsi

Sumber : penulis, 2023

Pada interior ruang baca multifungsi terdapat bangku yang dapat digunakan sebagai meja serta rak penyimpanan, serta terdapat rak berbentuk pohon sebagai rak buku sekaligus menambah estetika pada ruangan dan sebagai *point of interest* pada ruang (gambar 9).



Gambar 10. Interior Zona 2

Sumber : penulis, 2023

Pada interior ruang baca 2 atau zona 2 terdapat dua tipe rak buku yaitu rak buku yang berisi buku dan rak buku yang berisi buku dan bangku dengan motif daun jati dengan warna yang kontras yang berfungsi untuk tempat duduk anak dan anak bebas memilih warna bangku yang disukai serta terdapat pula bangku dari kayu (gambar 10).



Gambar 11. Fasad (Tampak Selatan)

Sumber : penulis, 2023

Pada material fasad bangunan (gambar 11) terdiri dari material kayu jati (batang bulat), kaca dan dinding tembok serta terdapat rak penyimpanan buku sekaligus bangku dengan motif daun jati. Pada bagian fasad terdapat difungsikan sebagai tempat display hasil gambar terbaik anak-anak.



Gambar 12. Tampak Barat

Sumber : penulis, 2023

Pada tampak barat (gambar 12) terlihat area baca 2 yang memiliki model panggung dan untuk menuju ke area baca 2 anak harus Menyusun box motif batik, serta pada area barat terdapat juga kaca display hasil karya anak. selain itu untuk menuju lantai 2 (bagian atap) dengan menggunakan tangga besi pada sisi barat.



Gambar 13. Tampak Timur
Sumber : penulis, 2023

Pada tampak timur (gambar 13) terdapat area display permainan tradisional anak di Blora seperti: gobak sodor, lompatan, mul-mulan, engklek dan lain-lain, serta kesenian khas Blora seperti: Barongan, wayang, ludhruk, karawitan yang dikemas secara kekinian supaya anak menjadi lebih tertarik dan mengikutiperkembangan zaman. Dengan adanya area display kebudayaan khas Blora diharapkan anak-anak lebih mengenal kebudayaan khas serta permainan tradisonal anak. Selain itu, terdapat rak penyimpanan yang berisi alat-alat permainan tradisional untuk mendukung anak bermain.

5. KESIMPULAN

Perpustakaan multifungsi merupakan konsep yang mampu mewadahi aktivitas anak dalam membaca sekaligus bermain, dimana ruangan yang dirancang akan membuat anak menjadi tidak mudah bosan ketika membaca dan kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan yang digunakan yaitu "*Interactive Place*", dimana anak dapat belajar sekaligus bermain melalui desain ruang yang interactive dengan memperhatikan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif anak). Aspek Kognitif diperoleh dari

kegiatan membaca anak serta kegiatan menulis dan berhitung yang bisa dilakukan melalui dinding eksplorasi, psikomotorik diperoleh dari kegiatan bermain anak dan menggambar, sedangkan afektif diperoleh dengan kegiatan berkumpul dan bersosialisasi anak di perpustakaan melalui permainan yang disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Basri, H. 2014. Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda. *Journal of US-China Public Administration*, October 2014, Vol.11, No.10, 831-838. DOI: 10.17265/1548-6591/2014.10.003
- Hidayati, I.W., Usman, N., 2020. "Peningkatan Minat Baca Masyarakat Melalui Wisata Literasi". *Jurnal BERDIKARI* Vol.8 No.1 Februari 2020 pp. 59-64.
- Iztihana, A, 2020. Peran Pustakawan MTs N 1 Jepara Dalam Upaya Mengembangkan Minat Kunjungan Siswa Pada Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan* Vol.9 No.1 Januari .
- Jumiatmoko et al. 2022. Traditional Games in Early Childhood : Contribution for 21st Century Skills and Moral Development. *Jurnal Audi*, Vol. 1. UNISRI
- Kiswara . I.C., Wibowo, Mariana .2015. Perancangan Mebel Compact Multifungsi untuk Tempat Tinggal Berukuran Kecil. *Jurnal Intra* Vol. 3, No. 2.
- Komalasari, A.S. 2023. Edukasi Manfaat Literasi Membaca dan Menulis di Smk PGRI 3 Bogor. *SINKRON: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT UIKA JAYA*. Volume 1, No 2, Juni 2023. Hal 82-92.
- Lasa. 2005. Manajemen Perpustakaan. Yogyakarta : Gramedia
- Mohamed, Z. M., Abdul Majid, A. H., & Ahmad, N. 2010. Tapping new possibility in accounting research, in qualitative research in accounting, Malaysian case.
- Nurhaidah, and M. Insya Musa. 2016. "Dampak Rendahnya Minat Baca Dikalangan Mahasiswa Pgsd Lampeuneurut Banda Aceh Serta Cara Meningkatkan." *Jurnal Pesona Dasar* 3(4).
- Pradana, F. A. P. 2020. Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Terhadap Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1(2).
- Radar Bojonegoro (Jawa Pos). Literasi membaca anak rendah. Kamis 20 Juni 2024. <https://radarbojonegoro.jawapos.com/blora/711324073/literasi-membaca-siswa-rendah>
- Siahaan, H. (2007). Manajemen risiko: konsep, kasus & implementasi. Jakarta: PT. Elex Media
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wulanningrum, S.D. 2023. Studi Kelayakan Ruang Terbuka Hijau sebagai Fungsi Intrinsik dan Ekstrinsik. Pawon : *Jurnal Arsitektur*. Vol 7 No 02, Juli Desember 2023. Hal 237-246