



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

**PERPUSTAKAAN MULTIMEDIA
DI KOTA SEMARANG**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik

diajukan oleh :

**ANGGAR LUGASTAMA
NIM. L2B 006 007**

Periode 111
April – Oktober 2010

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Semarang merupakan Ibu Kota Jawa Tengah dan menjadi kota yang sedang berkembang baik dari segi industri, perdagangan, transportasi, telekomunikasi, sistem informasi, dan pendidikan. Terbukti dengan banyaknya fasilitas pendidikan formal dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga SMU di Kota Semarang. Begitu juga dengan fasilitas pendidikan yang berupa perguruan tinggi, dimana terdapat 3 perguruan tinggi negeri dan 24 perguruan tinggi swasta (sumber : BPS, Semarang 2007).

Berdasarkan data di Gramedia, minat baca masyarakat Jateng dan Yogyakarta masih tinggi dibanding daerah lain. Hal ini bisa dilihat dari jumlah buku yang terjual di Gramedia, dari 3.000 pengunjung setiap harinya jumlah buku yang terjual rata-rata lebih dari 1.000 judul, rata-rata pengunjung membeli buku sebesar Rp 65 ribu. Dari 3.000 pengunjung itu, sedikitnya buku yang terjual lebih dari 1.000 judul (Suara Merdeka, 3 Februari 2007).

Jumlah pengunjung Perpustakaan Jateng yang tercatat antara Januari hingga November 2009 mencapai 431.377 orang, sedangkan tahun 2008 hanya sebanyak 429.950 orang dan koleksi Perpustakaan Jateng hingga saat ini mencapai sekitar 267.127 eksemplar, antara lain terdiri dari buku, buletin, majalah, koran, dan peta Perpustakaan yang ada sekarang ini sudah tidak representatif. Perpustakaan yang baru nantinya diharapkan bisa mengoleksi buku lebih banyak dan menjadi pusat pendidikan, riset, taman bacaan, rumah pintar, dan tempat rekreasi (Kepala Badan Arsip dan Perpustakaan Jawa Tengah, Yuliati, 5 Mei 2010).

Masyarakat lebih tertarik dengan televisi sebagai media visual. Oleh karena itu, perpustakaan Kota Semarang menyikapinya dengan menambah fasilitas lain, yaitu ruang audio visual sejak 2008. Ruang itu dapat digunakan untuk menyaksikan film yang disediakan seperti film tentang sejarah Kota Semarang, sejarah kereta api, atau film pengetahuan umum lainnya. Sekarang jumlah pengunjung perpustakaan semakin bertambah. Rata-rata setiap hari ada 200 pengunjung. Sebelum fasilitas baru itu ada, jumlah pengunjung setiap hari rata-rata kurang dari 100 orang. (Kepala Kantor Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Kota Semarang Bimbong Yogatama, 7 November 2008),

Hal diatas menunjukkan kurangnya fasilitas perpustakaan yang sudah ada di Semarang, sedangkan standart perpustakaan harus sesuai dengan Undang-undang

Perpustakaan Nomor : 43 Tahun 2007 Pasal 8 huruf a s/d f yang berbunyi sebagai berikut :

Pemerintah Propinsi dan Pemerintah kabupaten/kota berkewajiban :

- Menjamin penyelenggaraan dan pengembangan perpustakaan di daerah
- Menjamin ketersediaan layanan perpustakaan secara merata di wilayah masing-masing
- Menjamin kelangsungan penyelenggaraan dan pengelolaan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar masyarakat
- Menggalakkan promosi gemar membaca dengan memanfaatkan perpustakaan
- Memfasilitasi penyelenggaraan perpustakaan di daerah ; dan
- Menyelenggarakan dan mengembangkan perpustakaan umum daerah berdasar kekhasan daerah sebagai pusat penelitian dan rujukan tentang kekayaan budaya daerah di wilayahnya.

Dari uraian diatas kita ketahui bahwa peran Pemerintah Daerah sangat besar terhadap perkembangan perpustakaan umum di daerahnya, selain adanya dukungan yang kuat dari masyarakatnya. Hal inilah kiranya yang dapat mendorong perlunya pemikiran oleh masyarakat dan Pemerintah Kota Semarang untuk dikembangkan, agar perpustakaan umum kota Semarang berkembang sesuai dengan Standar Nasional Perpustakaan, yang akhirnya Perpustakaan Umum Kota Semarang dapat berkiprah sebagai wahana pembelajaran sepanjang hayat yang mampu mengembangkan potensi masyarakat serta mampu sebagai pusat pelestarian kekayaan budaya bangsa, khususnya budaya Jawa.

Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dasa warsa terakhir mengalami perkembangan yang sangat *gradual*. Menurut Soedjatmoko (dalam Ahmad, 1999: 1), bahwa kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini terutama meliputi bidang bioteknologi, teknologi bahan (materials technology), bidang mikro-elektronik, dan informatika.

Menghadapi tantangan iptek mengharuskan kita semua berdisiplin menuntut ilmu, belajar, berusaha meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peran pendidikan dalam meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memberikan motivasi agar peserta didik gemar menuntut ilmu pengetahuan, teknologi dan seni secara mandiri.

Sejak satu dasa warsa yang lalu bangsa Indonesia telah meningkatkan upaya pengembangan perpustakaan yang antara lain ditandai dengan berdirinya perpustakaan

nasional pada tahun 1980 dan makin berkembangnya perpustakaan di lingkungan perguruan tinggi, dan sekolah serta pondok-pondok pesantren, di kantor-kantor pemerintah dan swasta, di pusat-pusat studi dan penelitian, bahkan di masjid-masjid dan rumah-rumah ibadah lainnya, baik di pusat maupun di daerah bahkan di desa di seluruh pelosok tanah air.

Perlu disadari bahwa dalam manajemen pembangunan dan tantangan global yang semakin kompleks, informasi amat diperlukan. Maka perpustakaan dapat memberikan jasanya untuk kepentingan perencanaan, pengambilan keputusan, kebijaksanaan, maupun untuk kepentingan yang lebih luas seperti edukasi dan rekreasi. Perpustakaan sebagai suatu sistem informasi berfungsi menyimpan pengetahuan dalam pelbagai bentuk dokumen serta pengaturannya sedemikian rupa sehingga informasi yang diperlukan dapat ditentukan kembali dengan cepat dan tepat

Perpustakaan multimedia memiliki kedudukan yang sangat penting dan memiliki arti yang besar dalam rangka pengembangan sikap senang membaca dan sikap menyenangi buku. Melalui perpustakaan multimedia, dapat dikembangkan pandangan terhadap sains dan teknologi, sosial, budaya, dan alam seisinya.

Bagi anak-anak dan remaja, perpustakaan multimedia sangat penting karena dapat menolong anak-anak dan remaja untuk aktif mencari sendiri apa-apa yang harus dipelajari, dan dapat menolong menghubungkannya. Keaktifan anak-anak dan remaja dalam menggunakan perpustakaan dapat pula membenikan pengembangan jiwa, dan bakat, dan membantu dalam proses pembelajaran secara utuh (Shaleh, 1999: 9).

Menurut Mudjito (1993), perpustakaan multimedia secara umum memiliki 5 (lima) peranan penting, antara lain: media edukasi, pusat informasi, media referensi, pusat dokumentasi, dan media rekreasi.

a. Media Edukasi

Dalam perpustakaan, peserta didik akan mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk menambah dan mengembangkan perbendaharaan serta wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi dan juga cakrawala berpikir dengan beraneka cabang ilmu pengetahuan (interdisiplin ilmu pengetahuan).

Melalui koleksi tersebut peserta didik mendapat informasi dari hal-hal yang belum diketahui sebagai pengetahuan baru (*new knowledge*). Dengan demikian setiap anak didik selalu berusaha agar pengetahuannya selalu *up to date*. Karena itu perpustakaan multimedia dapat membantu mengembangkan pengetahuan bagi diri mereka.

b. Pusat Informasi

Dalam perpustakaan terdapat koleksi-koleksi yang meliputi beraneka ragam pengetahuan, seperti rekaman hasil kebudayaan manusia, perkembangan gerak dunia, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di berbagai belahan bumi bahkan juga ruang angkasa, baik lampau maupun sekarang, serta gambaran masa depan.

Dengan mengingat isi perpustakaan multimedia yang *komprehenship* dan ragam, maka secara otomatis menyediakan informasi luas yang diperlukan oleh anak didik.

c. Media Referensi

Dengan mengingat bahwa perpustakaan berisikan berbagai macam buku pengetahuan, kumpulan buku atau sumber lain dari berbagai disiplin ilmu. Dengan kata lain di perpustakaan tersedia berbagai macam literatur atau referensi penting. Jadi referensi yang diperlukan oleh anak didik tersebut disediakan oleh perpustakaan multimedia.

d. Pusat Dokumentasi

Dalam perpustakaan memuat juga laporan pertanggungjawaban pemerintah, instansi dan juga pidato-pidato kenegaraan, serta peraturan perundang undangan. Sehingga di perpustakaan ini tersimpan dokumen-dokumen Negara pemerintah baik pusat maupun daerah. Selain itu juga terdapat hasil-hasil laporan penelitian yang sangat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dokumen-dokumen penting sebagai isi perpustakaan multimedia tersebut biasanya termuat dalam media cetak maupun yang termuat dalam microform (seperti microchips) dan sangat diperlukan oleh anak didik.

e. Media Rekreasi

Perpustakaan pada dasarnya tidak sekedar menyajikan buku-buku ataupun sumber ilmiah dan ilmu pengetahuan lainnya, tetapi juga berisi aneka ragam sumber (buku) bacaan ringan, buku cerita, dan buku anak-anak (fantasi, horror, humor, petualangan dan lainnya). Dengan kata lain, bahwa dalam perpustakaan multimedia tersedia juga buku-buku, kaset, piringan hitam, majalah, televisi dan juga Internet yang dapat menjadi media hiburan yang bersifat rekreatif

Dari beberapa hal diatas, disimpulkan bahwa perlu adanya suatu fasilitas publik dimana masyarakat dapat lebih mengenal kemajuan dan kemudahan teknologi penyebaran informasi saat ini, Perpustakaan Multimedia di Semarang diharapkan mampu menjawab kebutuhan masyarakat akan banyak informasi dalam berbagai macam bentuk media (multimedia). Selain itu, bangunan ini juga diharapkan akan menjadil *landmark* baru Kota Semarang

1.2 Tujuan dan sasaran

1.2.1 Tujuan

Memperoleh satu usulan judul Tugas Akhir yang Jelas dan layak, dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai dengan originalitas / karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Perpustakaan Multimedia di Semarang berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan (*design guide lines aspect*).

1.3 Manfaat

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan Proposal Tugas Akhir.

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Perencanaan dan perancangan Perpustakaan Multimedia di Semarang, termasuk dalam kategori bangunan tunggal yang berfungsi sebagai fasilitas publik komersil berserta dengan perancangan tapak/lansekapnya.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Secara administratif adalah daerah perencanaan Perpustakaan Multimedia di Semarang yang terletak di Kota Semarang.

1.1 Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengadakan pengumpulan data primer dan sekunder untuk kemudian dianalisa untuk memperoleh dasar-dasar program perencanaan dan perancangan. Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Data Primer

Data primer didapatkan melalui wawancara dan observasi lapangan (Studi kasus dan studi banding).

a. Wawancara

Yaitu mencari informasi dari nara sumber dan pihak-pihak yang terkait mengenai masalah-masalah yang berkaitan dengan perancangan. Nara sumber tersebut meliputi Kepala Badan Arsip dan Perpustakaan Jawa Tengah, beberapa karyawan di bagian Umum dan Perlengkapan, beberapa pengunjung.

b. Observasi lapangan

Melihat fasilitas perpustakaan yang sudah ada di kota Semarang, untuk kemudian dibandingkan dengan standar fasilitas sebuah Perpustakaan multimedia. Hal ini juga termasuk perabot perpustakaan, kebutuhan ruang, sistem organisasi pustakawan dan kegiatannya.

2. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan melalui studi literatur dan referensi yang berkaitan dengan perancangan bangunan perkuliahan.

a. Studi literatur

Literatur yang digunakan dalam proses ini berasal dari buku pedoman yang dipakai yaitu Buku Standar Nasional Indonesia, Data Arsitek edisi ke-3, Arsitektur Ekologis, *Library Media Center Design Consideration and Recommendation* serta buku Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatahan edisi ke-2. Sedangkan materi-materi yang di-*download* dari internet berasal dari wikipedia Indonesia ensiklopedia bebas dan www.google.com.

b. Referensi

Referensi didapat dari pengumpulan data, peta dan peraturan dari kantor instansi terkait serta *browsing* materi-materi dari internet untuk mendukung proses perencanaan Gedung Perpustakaan Multimedia.

Data primer dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta data sekunder dari studi literatur yang telah diperoleh kemudian dianalisa secara kualitatif yaitu menganalisa terhadap aspek pelaku kegiatan, kebutuhan ruang, penataan ruang dan sirkulasi dan dianalisa secara kuantitatif yaitu menganalisa terhadap kapasitas ruang dan besaran ruang serta pendekatan mengenai lokasi dan tapak. Setelah dianalisa secara kualitatif dan kuantitatif kemudian ditarik kesimpulan sebagai dasar perencanaan dan perancangan.

Dalam membahas dan mempersiapkan desain diperlukan alat, bahan dan cara pembahasan, yaitu :

1. Alat Pembahasan

Metode pembahasan ini berdasarkan atas dua faktor utama yaitu :

- a) *Design determinant*, yaitu aspek-aspek yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan meliputi program ruang, tapak, utilitas, struktur dan penekanan desain.
- b) *Design requirement*, yaitu persyaratan-persyaratan desain yang mendasari suatu perancangan agar aspek-aspek yang dibutuhkan dalam perancangan menjadi sesuai.

Kedua faktor yang mempengaruhi perancangan Gedung Perpustakaan Multimedia di Semarang ini diuraikan menjadi lima aspek yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Program Ruang

Dalam menyusun program ruang Gedung Perpustakaan Multimedia di Semarang digunakan data karyawan dan pengunjung Perpustakaan Kota Semarang. Alat yang digunakan untuk menghitung populasi/kapasitas ruang yaitu rumus proyeksi (proyeksi statistik) dengan cara menghitung proyeksi kapasitas 10 tahun mendatang. Pembahasan program ruang tidak lepas dari hubungan ruang di dalamnya yang melibatkan pelaku kegiatannya. *Browsing* internet serta studi literatur untuk membantu dalam penentuan fasilitas dan ruang yang dibutuhkan.

Besaran ruang Gedung Perpustakaan Multimedia di Semarang dihitung berdasarkan standart ruang bangunan perkuliahan dan studi banding yang ada.

b. Tapak

Penentuan lokasi tapak Gedung Perpustakaan Multimedia di Semarang disesuaikan dengan tata guna lahan yaitu pendidikan, kriteria dan pembobotan penilaian tapak menggunakan sistem *scoring*.

c. Struktur

Persyaratan struktur meliputi struktur pondasi, struktur badan bangunan dan struktur atap dengan pertimbangan fungsi ruang, tuntutan citra dan estetika, serta kondisi lingkungan.

d. Utilitas

Utilitas yang direncanakan bertujuan untuk mendukung bangunan Gedung Perpustakaan Multimedia agar dapat berfungsi dengan baik berdasarkan faktor kebutuhan ruang dan kenyamanan bagi pengguna bangunan yaitu para mahasiswa, dosen dan karyawan yang ada di dalamnya. Untuk itu ada sembilan sistem utilitas yang diperlukan dalam bangunan Gedung Fisip Undip ini, yaitu :

- 1) Sistem pencahayaan
- 2) Sistem Akustik
- 3) Sistem Tata Udara
- 4) Sistem Mekanikal Elektrikal
- 5) Sistem Telekomunikasi

- 6) Sistem Pencegahan Bahaya Kebakaran
- 7) Sistem Transportasi Vertikal
- 8) Jaringan Sampah
- 9) Sistem penangkal petir

2. Analisis dan Penampilan Data

Analisa dilakukan sejak berada di lapangan dengan melakukan organisasi data dilanjutkan dengan menghubungkan antara satu dengan yang lain untuk kemudian diidentifikasi.

Dalam rangka mengolah data yang telah dikumpulkan, digunakan teknik analisis logis untuk data yang bersifat kualitatif dalam bentuk uraian sistematis. Untuk mengolah data kuantitatif digunakan teknik analisis statistik dalam bentuk penyajian tabel atau grafik.

Proses dalam melakukan analisis adalah :

- a) Melakukan reduksi data, merupakan proses seleksi, pemfokusan dan penyederhanaan, sehingga didapatkan data yang benar-benar diperlukan dalam proses perencanaan dan perancangan.
- b) Data display, menampilkan data yang penting berupa tabel atau grafik untuk memudahkan analisis.
- c) Pendekatan-pendekatan, yang dilakukukan terhadap lima aspek, yaitu terhadap :
 - 1) Aspek Fungsional
Pendekatan yang dilakukan untuk menentukan pelaku kegiatan, jenis dan kelompok kegiatan, hubungan kelompok ruang dan kapasitas.
 - 2) Aspek Kontekstual
Melihat keterkaitan antara bangunan yang direncanakan terhadap lingkungan atau tapak dimana bangunan tersebut direncanakan.
 - 3) Aspek Kinerja
Pendekatan terhadap bagaimana suatu bangunan dapat menjalankan aktivitas didalamnya dengan baik, meliputi utilitas dan sirkulasi.
 - 4) Aspek Teknis
Pendekatan untuk menjelaskan permasalahan yang berkaitan dengan teknis bangunan yaitu penerapan struktur pada bangunan.
 - 5) Aspek Arsitektural
Pendekatan terhadap aspek arsitektural yang akan menentukan gubahan massa, tampak bangunan serta sistem-sistem penyelesaian desain yang berkaitan dengan penekanan desain arsitektur ekologi.

3. Pengolahan Data
Pengolahan data dilakukan dengan cara mengelompokkan data yang ada berdasarkan fungsi dan kegiatan yang terjadi di Gedung Perpustakaan Multimedia di Semarang tersebut, misalkan aktifitas membaca, aktifitas karyawan dan aktifitas pendukung.
4. Kesimpulan
Kesimpulan didapat dari analisa yang dipakai sebagai dasar untuk membuat *design guidelines* sebagai landasan perancangan.

1.2 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut :

- | | |
|---------|---|
| BAB I | Pendahuluan
Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, metode pembahasan dan sistematika pembahasan serta alur bahasan. |
| BAB II | Tinjauan Pustaka
Menguraikan tentang tinjauan umum mengenai Gedung Perpustakaan Multimedia beserta fasilitas yang ada di dalamnya dengan standar-standar yang berlaku, juga tinjauan khusus mengenai penekanan desain yang dipilih, yakni arsitektur modern. |
| BAB III | Tinjauan Data
Menguraikan tentang tinjauan Kota Semarang beserta peraturan dan kebijakan pemerintah setempat, tinjauan Gedung Perpustakaan Kota Semarang, serta data studi banding yang akan digunakan. |
| BAB IV | Pendekatan Perencanaan dan Perancangan Gedung Perpustakaan Multimedia di Semarang
Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, utilitas dan pencitraan bangunan. |
| BAB V | Konsep dan Program Perencanaan dan Perancangan Gedung Perpustakaan Multimedia di Semarang
Menetapkan mengenai faktor penentu perencanaan dan faktor penentu perancangan serta program perancangan yang berisi program ruang dan kebutuhan luas tapak. |

2. ALUR PIKIR

