

**PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DI KOTA GRESIK DENGAN
PENERAPAN ARSITEKTUR REKREATIF**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

CANDY APRILIA RAHMA SARYOAN

H73219018

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Candy Aprilia Rahma Saryoan

NIM : H73219018

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya berjudul "PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DI KOTA GRESIK DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR REKREATIF". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 9 Juli 2023

Yang menyatakan,



Candy Aprilia Rahma

Saryoan

NIM H73219018

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : Candy Aprilia Rahma Saryoan

NIM : H73219018

JUDUL : PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DI KOTA GRESIK
DENGAN PENFRAPAN ARSITEKTUR REKREATIF

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Oktavi Elok Hapsari, M.T.
NIP. 198510042014032004

Dosen Pembimbing II



Noverma, M. Eng
NIP. 198111182014032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Candy Aprilia Rahma Saryoan ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 11 Juli 2023

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Dosen Penguji I



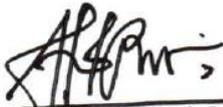
Oktavi Elok Hapsari, M.T
NIP. 198510042014032004

Dosen Penguji II



Noverma, M. Eng
NIP. 198111182014032002

Dosen Penguji III



Dr. Rita Ernawati, M.T.
NIP. 198008032014032001

Dosen Penguji IV



Efa Suriani, M.Eng., CCMs
NIP. 197902242014032003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UN Sunan Ampel Surabaya



Dr. A. Saepul Hamdani, M.Pd.
NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

PERPUSTAKAAN

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Candy Aprilia Rahma Saryoan

NIM : H73219018

Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Arsitektur

E-mail address :

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain

(.....) yang berjudul :

Perancangan Perpustakaan di Kota Gresik Dengan Penerapan Arsitektur Kreatif

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 juli 2023

Penulis

(Candy Aprilia R.S)

ABSTRAK
PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DI KOTA GRESIK
DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR REKREATIF

Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Sementara UNESCO menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca.

Perpustakaan merupakan suatu tempat/gedung/ruangan yang berisi kumpulan informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, dan rekreasi yang merupakan kebutuhan manusia. sesuai dengan yang tertera di dalam UU No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, perpustakaan kini seharusnya tidak hanya memberikan layanan yang konvensional. UU No. 43 Tahun 2007 pasal 3 menyatakan bahwa sudah seharusnya sebuah perpustakaan memiliki fungsi rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Dengan begitu penerapan arsitektur rekreatif dalam perancangan di kota Gresik ini selain untuk memberikan layanan konvensional juga untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa serta meningkatkan literasi masyarakat dengan penyajian yang dapat memberikan penyegaran kembali fisik dan fikiran.

Kata Kunci : Perpustakaan, Rekreatif, Gresik, Pendidikan, Meningkatkan Kecerdasan dan Keberdayaan, Penyegaran Fisik dan Fikiran.

ABSTRACT

PUBLIC LIBRARY DESIGN IN GRESIK CITY USING RECREATIVE ARCHITECTURE

The Program for International Student Assessment (PISA) released by the Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) in 2019, Indonesia is ranked 62 out of 70 countries, or is in the bottom 10 countries with low literacy levels. Meanwhile, UNESCO stated that the reading interest of the Indonesian people was only 0.001%. This means that out of 1,000 Indonesians, only 1 person likes to read.

The library is a place/building/room that contains a collection of scientific, entertainment and recreational information which is a human need. according to what is stated in Law no. 43 of 2007 concerning libraries, libraries should now not only provide conventional services. UU no. 43 of 2007 article 3 states that a library should have a recreational function to increase the intelligence and empowerment of the nation. That way the application of recreational architecture in design in the city of Gresik, besides providing conventional services, is also to increase the intelligence and empowerment of the nation and increase community literacy with presentations that can provide physical and mental refreshment.

Keywords: Library, Recreation, Gresik, Education, Increasing Intelligence and Empowerment, Physical and Mind

DAFTAR ISI

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DI KOTA GRESIK DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR REKREATIF	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Error! Bookmark not defined.
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	2
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	7
BAB 1	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan.....	11
1.3 Batasan Rancangan	11
BAB II.....	12
2.1 Tinjauan Objek.....	12
2.1.1 Pengertian.....	12
2.1.2 Fungsi Perpustakaan	13
2.1.3 Jenis-jenis Perpustakaan.....	13
2.1.4 Tipe-tipe perpustakaan.....	14
2.1.5 Sarana dan Prasarana Perpustakaan	15
2.1.6 Sistem Pelayanan Perpustakaan.....	16
2.1.7 Struktur Organisasi Perpustakaan Umum/Daerah	17
2.1.8 Aktifitas & Fungsi Ruang.....	17
2.1.9 Kapasitas & Besaran Ruang	20
2.2 Lokasi Rancangan.....	21
2.2.1. Gambaran Umum Tapak	21
2.2.2 Kondisi Eksisting Site	22
2.2.3 Akseibilitas Site	23
BAB III.....	24

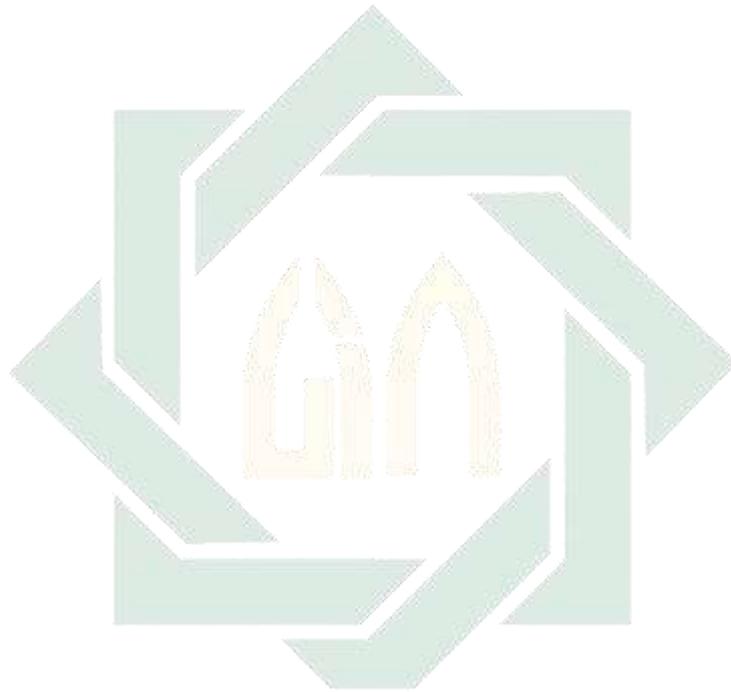
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Perpustakaan Umum/Daerah.....	17
Gambar 2. 2 Lokasi Tapak	22
Gambar 2. 3 Batas Fisik Tapak	22
Gambar 2. 4 Akseibilitas Site	23
Gambar 4. 1 Konsep Pola Tata Masa	28
Gambar 4. 2 Konsep Sirkulasi Tapak.....	29
Gambar 4. 3 Konsep Vegetasi	30
Gambar 4. 4 Ruang Baca Anak.....	31
Gambar 4. 5 Ruang Baca Umum	31
Gambar 4. 6 Area Baca Khusus	31
Gambar 4. 7 Transformasi Bentuk.....	32
Gambar 4. 8 Konsep Bangunan.....	32
Gambar 4. 9 Konsep Struktur.....	33
Gambar 4. 10 Utilitas Air Bersih.....	34
Gambar 4. 11 Utilitas Air Kotor.....	34
Gambar 4. 12 Utilitas Mekanika Elektrikal.....	35
Gambar 4. 13 Utilitas Kebakaran	35
Gambar 4. 14 Utilitas Penangkal Petir	36
Gambar 4. 15 Sirkulasi Vertikal.....	36

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Ruang	19
Tabel 2. 2 Kapasitas dan Besaran Ruang.....	20



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi melingkupi kebolehan mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, dan menggunakan informasi tertulis dalam berbagai situasi. Kemampuan literasi memungkinkan seseorang mencapai tujuan, memperluas pengetahuan, dan menggali potensi pribadi. Salah satu bentuk literasi adalah kegiatan membaca, yang memungkinkan individu untuk memperoleh informasi dari teks tertulis. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk membaca, semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh, bahkan terkadang secara tidak langsung (Armeinda Nur Aini, 2017).

Walaupun demikian, data survei yang dirilis oleh Program for International Student Assessment (PISA) dari Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada tahun 2019 mengungkapkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-62 dari 70 negara, menunjukkan bahwa negara ini termasuk dalam 10 negara dengan tingkat literasi yang rendah. Menurut laporan UNESCO, hanya 0,001% penduduk Indonesia yang menunjukkan minat membaca. Dengan kata lain, dari seribu orang Indonesia, hanya satu orang yang menunjukkan minat dalam membaca. Sebuah penelitian lain yang diterbitkan pada Maret 2016 oleh Central Connecticut State University, dengan judul "Peringkat Negara-negara Paling Literat di Dunia," menempatkan Indonesia pada peringkat ke-60 dari 61 negara dengan minat membaca yang rendah.

Penggunaan perpustakaan oleh masyarakat yang belum optimal mencerminkan rendahnya minat membaca. Lebih banyak orang cenderung memilih aktivitas seperti mendengarkan, berbicara, dan bertanya daripada membaca. Menurut Kepala Perpustakaan Nasional RI, Bapak Dady P., kunjungan ke perpustakaan di seluruh Indonesia, baik itu Perpustakaan Nasional maupun Perpustakaan Daerah, memiliki tingkat yang relatif rendah,

di mana hanya sekitar 10% hingga 20% pengunjung yang benar-benar meminjam buku (Siahaan, 2007 dalam Welya Sunajaya, 2017).

Terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya minat baca, di antaranya adalah persepsi negatif terhadap perpustakaan sebagai tempat yang membosankan. Selain itu, perkembangan teknologi dan ketersediaan internet juga berdampak pada pergeseran preferensi masyarakat dalam mencari dan mengakses informasi. Masyarakat lebih cenderung mengandalkan sumber informasi online yang lebih praktis dan instan, sehingga mengurangi kunjungan ke perpustakaan (Muhammad Fifky, 2018).

Di Kota Gresik, terdapat hanya satu perpustakaan umum yang menghadapi tantangan rendahnya minat baca. Penyebab utamanya adalah karena perpustakaan umum di Kota Gresik kurang memiliki fasilitas yang memadai. (Dinas Perpustakaan Kearsipan Kabupaten Gresik, 2021). Menurut data Pada tahun 2021/2022, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencatat bahwa terdapat 456 Sekolah Dasar (SD) di daerah tersebut. dengan total siswa sebanyak 74.280, 116 sekolah menengah pertama (SMP) dengan 35.106 siswa, 52 sekolah menengah atas (SMA) dengan 19.984 siswa, dan 60 sekolah menengah kejuruan (SMK) dengan total 23.246 siswa di Kabupaten Gresik (Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik, 2022).

Sebagai upaya menghadapi situasi tersebut, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Gresik telah menyusun sebuah Rencana Strategis sebagai roadmap lima tahun yang merupakan implementasi dari RPJMD Kabupaten Gresik Tahun 2021-2022. Dokumen perencanaan ini mencakup strategi, kebijakan, program, dan kegiatan pembangunan yang relevan, visi, misi, tujuan, sasaran. dengan peran dan tanggung jawab mereka untuk mendukung visi serta misi Wakil Bupati dan Bupati Gresik (sumber: Dinas Perpustakaan Kearsipan Kabupaten Gresik, 2021).

Diperlukan transformasi agar perpustakaan dapat memenuhi perannya sesuai dengan Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 mengenai perpustakaan, yang melampaui batasan layanan konvensional. Menurut Pasal 3 UU tersebut,

perpustakaan harus memiliki fungsi rekreasi yang berkontribusi pada peningkatan kecerdasan dan pemberdayaan masyarakat.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, ada usulan untuk mengubah desain perpustakaan umum di Kota Gresik agar dapat mengatasi masalah terkait literasi dan minat baca. Rencana pembangunan perpustakaan ini akan menerapkan konsep Arsitektur rekreatif. Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan kedepannya perpustakaan dapat menjadi tempat yang lebih menarik dan mengundang minat masyarakat untuk mengunjunginya dan menikmati fasilitas yang telah disediakan. Selain menyediakan koleksi buku dan layanan konvensional, perpustakaan juga akan menawarkan fasilitas rekreasi yang akan meningkatkan daya tarik dan aktivitas literasi, sehingga dapat mencapai tujuan yang telah dicantumkan dalam Undang-Undang No. 43 Tahun 2007.

Untuk merespons tujuan perancangan, digunakan desain arsitektur rekreatif yang mengintegrasikan elemen-elemen rekreasi ke dalamnya. Pendekatan desain ini menciptakan bangunan yang memberikan pengalaman menyenangkan bagi para pengunjung yang menghargai keindahan arsitektur (Kautsar, 2010). Penerapan konsep arsitektur rekreatif bertujuan untuk menarik pengunjung lebih banyak, menciptakan suasana nyaman, mengubah persepsi bahwa perpustakaan adalah tempat yang membosankan dan kurang menarik, serta memberikan kepuasan bagi pengunjung yang menghabiskan waktu di dalamnya. Dengan menerapkan desain arsitektur rekreatif dalam pembangunan perpustakaan, diharapkan perpustakaan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat yang tinggal, bekerja, atau belajar di sekitarnya. Perpustakaan bukan sekadar tempat belajar, tetapi juga menjadi tempat yang menarik, menyenangkan, dan ramah bagi semua orang (Arina Hayati, 2017).

Perpustakaan ini direncanakan untuk menjadi tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Selain sebagai sarana pendidikan, perpustakaan juga bertujuan untuk menjadi lokasi yang menarik, menyenangkan, dan ramah bagi semua individu yang ingin berkumpul.

1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan

Setelah menguraikan latar belakang, timbul pertanyaan utama yang harus dijawab, yakni Bagaimana cara merancang perpustakaan di Kota Gresik dengan menerapkan desain arsitektur rekreatif?

Adapun tujuan tugas akhir ini yaitu untuk menghasilkan rencana perancangan perpustakaan di Kota Gresik dengan penerapan arsitektur rekreatif, serta menghasilkan desain yang dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan literasi dan minat baca.

1.3 Batasan Rancangan

Perancangan perpustakaan di Kota Gresik akan melibatkan pembangunan sebuah bangunan umum dengan konsep Perpustakaan Hibrida (Hybrid Library), yang menggabungkan perpustakaan berbasis informasi elektronik dan cetak. Para pengguna akan memiliki kebebasan untuk memilih langsung koleksi dari rak menggunakan sistem pelayanan terbuka (Open Access). Peran petugas akan terbatas pada mencatat peminjaman dan pengembalian koleksi saja. Selain itu, perpustakaan ini juga akan menerapkan Arsitektur Rekreatif untuk menciptakan suasana yang menarik dan menginspirasi. Tujuan perpustakaan ini adalah menjadi pusat informasi modern yang menarik bagi masyarakat di Kota Gresik.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

TINJAUAN OBJEK & LOKASI PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Objek

Rancangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah perpustakaan, yang umumnya dikenal sebagai lembaga yang menyediakan koleksi buku yang besar dan dioperasikan oleh pemerintah kota atau institusi lainnya. Perpustakaan ini dapat diakses oleh masyarakat umum yang mungkin tidak mampu secara finansial untuk membeli banyak buku sendiri. Tujuan utama perpustakaan adalah memberikan akses ke koleksi buku dan sumber informasi secara gratis atau dengan biaya yang terjangkau bagi masyarakat (Perpustakaan Badan Pengawasan Keuangan Pembangunan, 2012).

2.1.1 Pengertian

Dalam pandangan Sutarno (2003), berpendapat bahwa perpustakaan merupakan suatu ruangan, bagian dari bangunan, atau bahkan sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pengaturan koleksi buku. Perancangan perpustakaan dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa koleksi tersebut mudah ditemukan dan digunakan oleh para pembaca ketika mereka membutuhkannya.

Dalam ketentuan Undang-Undang Perpustakaan, terdapat penjelasan di Bab I Pasal 1 yang menyatakan bahwa perpustakaan merupakan suatu lembaga yang khususnya mengumpulkan pengetahuan dalam bentuk cetak dan rekaman, serta mengelolanya guna memenuhi kebutuhan sisi intelektual pengguna melalui berbagai interaksi pengetahuan yang beragam.

Menurut UU No. 43 Tahun 2007 yang mengatur tentang Perpustakaan, di dalamnya perpustakaan didefinisikan sebagai institusi yang secara profesional mengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dengan menggunakan sistem yang telah ditetapkan. Peran perpustakaan ini adalah untuk memenuhi kebutuhan dalam bidang informasi, pelestarian, penelitian, hiburan, dan pendidikan bagi para pengguna layanannya.

Berdasarkan definisi ini, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah suatu tempat atau gedung yang menyimpan berbagai koleksi data dari berbagai

bidang ilmu pengetahuan, hiburan, dan rekreasi yang semuanya penting bagi manusia.

Perpustakaan yang akan dibangun di Kota Gresik akan mengadopsi tema rekreatif dengan tujuan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi para pengunjung.

2.1.2 Fungsi Perpustakaan

Menurut Ir. Sri Hartinah, M.Si. (2005), perpustakaan memiliki berbagai fungsi penting yang meliputi:

1. Sarana kultural.
2. Pusat informasi.
3. Sarana pendidikan (pusat kegiatan belajar mengajar).
4. Pusat kerja sama antar perpustakaan.
5. Pusat penelitian.
6. Tempat Preservasi (Sebagai pengumpulan, perbaikan, pengawetan, penyimpanan naskah kuno).
7. Pusat layanan referensi.

Dalam perencanaan perpustakaan umum, akan terjadi penggabungan fungsi-fungsi tersebut dengan tujuan untuk memberikan dan membagikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam berbagai bidang, baik dalam konteks pendidikan, informasi, riset, budaya, maupun rekreasi.

2.1.3 Jenis-jenis Perpustakaan

Dalam UU Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, terdapat beberapa jenis perpustakaan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a. Perpustakaan Khusus

Jenis perpustakaan ini menyediakan bahan perpustakaan yang relevan dengan kebutuhan pengguna di lingkungan sekitarnya.

b. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Setiap perguruan tinggi juga memiliki kewajiban untuk memiliki perpustakaan yang memenuhi standar nasional perpustakaan dan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan.

c. Perpustakaan Umum

Dikelola oleh pemerintah, baik di tingkat provinsi, kabupaten/kota, kecamatan, desa/kelurahan, maupun oleh masyarakat.

d. Perpustakaan Sekolah Madrasah

Setiap sekolah/madrasah diwajibkan untuk memiliki perpustakaan yang memenuhi standar nasional perpustakaan dan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan.

e. Perpustakaan Nasional

Merupakan institusi yang bertanggung jawab dalam tugas pemerintahan di bidang perpustakaan dan berlokasi di ibu kota negara.

Dalam rencana perpustakaan tersebut, akan dibangun perpustakaan umum. Perpustakaan umum bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat, di mana setiap orang memiliki akses ke berbagai sumber daya yang tersedia di perpustakaan tanpa memandang faktor seperti latar belakang, etnis, agama, pendidikan, dan sebagainya (Referensi: Wiji Suwarno, 2007 dalam Rahmat, 2021).

2.1.4 Tipe-tipe perpustakaan

Menurut Drs. Purwono, M.Si, perpustakaan dapat dibagi menjadi beberapa tipe berdasarkan teknologi yang digunakan, antara lain:

a. Perpustakaan Kertas (*Paper Library*)

Jenis perpustakaan ini bekerja dengan operasi berbasis kertas, seperti pembelian, pengolahan, pengkatalogan, dan sirkulasi. Bahan pustaka yang digunakan juga berupa teks dalam bentuk kertas. Tipe ini sering disebut sebagai perpustakaan konvensional.

b. Perpustakaan Terotomatisasi (*Automated Library*)

Jenis perpustakaan ini mulai mengaplikasikan teknologi komputer untuk operasional perpustakaan, tetapi bahan pustakanya masih dalam bentuk kertas.

c. Perpustakaan Elektronik/Digital (*Electronic/Digital Library*)

Perpustakaan jenis ini menggunakan teknologi elektronik baik untuk operasional perpustakaan ataupun bahan pustakanya. Bahan pustaka tersedia dalam bentuk yang dapat dibaca oleh mesin. Perpustakaan ini sering disebut sebagai perpustakaan digital.

d. Perpustakaan Hibrida (*Hybird Library*)

Perpustakaan hibrida adalah kombinasi dari perpustakaan berbasis informasi cetak dan berbasis informasi elektronik. Dalam perpustakaan hibrida, terjadi penyatuan teknologi dari dua sumber yang berbeda, yaitu sumber elektronik dan sumber tercetak. Perancangan perpustakaan ini bertujuan untuk mengatur sistem dan pelayanan yang terintegrasi dalam lingkungan elektronik maupun cetak.

Dalam perencanaan perpustakaan, direncanakan pembangunan perpustakaan hibrida yang merupakan hasil penggabungan dari perpustakaan berbasis informasi elektronik dan perpustakaan berbasis informasi cetak. Dalam perpustakaan hibrida ini, akan diadopsi sistem yang mengintegrasikan koleksi buku tercetak dan digital, serta memberikan layanan yang sesuai dengan keduanya.

2.1.5 Sarana dan Prasarana Perpustakaan

Dalam perjalanan perkembangan perpustakaan, terjadi perubahan dari perpustakaan dengan pendekatan tradisional yang berfokus pada koleksi buku cetak menuju perpustakaan yang mengadopsi teknologi informasi elektronik. Perpustakaan yang berada dalam fase transisi ini dikenal sebagai Perpustakaan Hibrida (*Hybrid Library*).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2014 yang mengatur pelaksanaan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, terdapat persyaratan mengenai fasilitas dan infrastruktur perpustakaan yang mencakup beberapa aspek yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. sarana dan prasarana mencakup kriteria minimal terkait dengan lahan, bangunan, ruangan, perabot, dan peralatan.
- b. Sarana dan prasarana harus memenuhi aspek teknologi, konstruksi, ergonomis, lingkungan, kecukupan, efisiensi, dan efektivitas.
- c. Setiap perpustakaan wajib memiliki sarana penyimpanan koleksi, sarana akses informasi, dan sarana pelayanan perpustakaan.

- d. Sarana penyimpanan koleksi minimal berupa perabot yang sesuai dengan jenis bahan perpustakaan yang dimiliki.
- e. Sarana akses informasi minimal berupa perabot, peralatan, dan sarana temu kembali bahan perpustakaan dan informasi.
- f. Sarana pelayanan perpustakaan minimal berupa perabot dan peralatan yang sesuai dengan jenis layanan perpustakaan.
- g. Perpustakaan yang telah memiliki sarana dapat melengkapi sarana teknologi informasi dan komunikasi untuk keperluan pengelolaan koleksi, penyelenggaraan pelayanan, pengembangan perpustakaan, dan kerja sama perpustakaan.
- h. Sarana teknologi informasi dan komunikasi harus disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang ada.

Dengan demikian, perpustakaan diwajibkan untuk memenuhi persyaratan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Dalam merancang perpustakaan umum di Kota Gresik, akan mengikuti ketentuan mengenai fasilitas dan infrastruktur perpustakaan yang telah ditetapkan oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2014 sebagai implementasi dari Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007.

2.1.6 Sistem Pelayanan Perpustakaan

Sesuai dengan UU Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan UU Nomor 43 Tahun 2007, terdapat dua sistem pelayanan perpustakaan, yaitu:

- a. Sistem pelayanan terbuka (*Open Access*)

Pada sistem ini, perpustakaan membolehkan pemustaka untuk secara mandiri mengakses area rak dan memilih koleksi yang mereka inginkan. Tugas petugas perpustakaan hanya terbatas pada pencatatan peminjaman dan pengembalian koleksi yang dipilih oleh pengguna.

- b. Sistem pelayanan tertutup (*Close Access*)

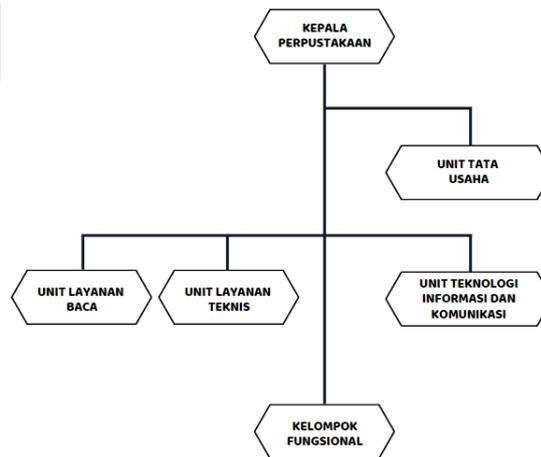
Dengan sistem ini, pemustaka tidak diizinkan untuk langsung memasuki ruang koleksi, melainkan perlu meminta bantuan dari petugas untuk mengambil koleksi yang dibutuhkan. Pengunjung akan melakukan

pencarian koleksi melalui katalog, dan petugas akan membantu dalam pengambilan dan pengembalian koleksi ke rak.

Dalam perencanaan perpustakaan ini, akan diterapkan sistem layanan terbuka (Open Access), di mana pengunjung memiliki kebebasan untuk mengakses rak dan memilih koleksi yang diinginkan secara mandiri. Tugas petugas perpustakaan hanya berkaitan dengan pencatatan peminjaman dan pengembalian koleksi yang dipilih oleh pengunjung.

2.1.7 Struktur Organisasi Perpustakaan Umum/Daerah

Sesuai yang tercantum pada Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/Kota dalam SNP 003: 2011, struktur organisasi dalam Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota mencakup elemen-elemen dibawah ini :



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Perpustakaan Umum/Daerah
Sumber : Standar Nasional Perpustakaan, 2011

2.1.8 Aktifitas & Fungsi Ruang

Dalam konteks fungsi-fungsi dalam perpustakaan, terdapat aktivitas dan ruang yang dibutuhkan. Berikut adalah aktivitas dan ruang yang terkait dengan masing-masing fungsi.

a. Fungsi Edukatif

Perpustakaan umum ini memiliki peran sebagai tempat pembelajaran publik seumur hidup yang menyediakan pendidikan bagi berbagai kelompok usia.

1. Tempat Belajar (Baca).
2. Ruang/Kelas Seni

3. Ruang Seminar

b. Fungsi informatif

Perpustakaan bertujuan untuk memberikan pengguna layanan perpustakaan dengan informasi yang mereka butuhkan. Informasi tersebut disesuaikan dengan minat dan kebutuhan pengguna.

1. Ruang Informasi
2. Ruang Administrasi

c. Rekreatif

Perpustakaan adalah sebuah lingkungan yang menarik dan nyaman, menyediakan informasi yang menghibur. Selain itu, perpustakaan juga merupakan sumber inspirasi untuk menciptakan karya-karya baru yang didasarkan pada karya orang lain yang sudah diterbitkan. Seperti:

1. Movie Theater
2. Playground.
3. Cafeteria.
4. Ruang Pameran/Gallery

d. Kultural

Perpustakaan memiliki peran penting dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya masyarakat atau bangsa di lokasi perpustakaan, serta meningkatkan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya masyarakat sekitarnya melalui penyediaan koleksi bahan bacaan.

1. Koleksi khusus & budaya
2. Ruang komunal

e. Penelitian

Perpustakaan memiliki fungsi utama dalam menyediakan koleksi buku untuk keperluan riset. Riset ini dapat mencakup berbagai tingkat kompleksitas, mulai dari riset yang sederhana hingga riset yang lebih kompleks dan canggih.

Selain itu, riset juga dilakukan untuk menemukan data dan sumber informasi yang harus disimpan dan dijaga.

1. Digital Library
2. Co-Working

2.2.3 Akseibilitas Site

Lokasi tapak berjarak sekitar 180 meter dari jalan utama JL. Jawa. Akses ke tapak tersebut sangat mudah dijangkau dari berbagai wilayah di Kabupaten Gresik. Baik menggunakan transportasi umum, kendaraan pribadi, maupun berjalan kaki. Hal ini disebabkan oleh keberadaannya di pusat kota dan dekat dengan berbagai fasilitas kota yang mendukung.



Gambar 2. 4 Akseibilitas Site
Sumber : Hasil Analisis,2023

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 PENDEKATAN PERANCANGAN

3.1.1 Arsitektur Kreatif

Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, rekreasi merupakan proses untuk menyegarkan kembali tubuh dan pikiran, dengan tujuan memberikan kegembiraan dan kesegaran. Dalam sebuah penelitian oleh Zuastika (2010), rekreasi dijelaskan sebagai aktivitas yang dilakukan pada waktu luang untuk memulihkan keseimbangan fisik, mental, dan psikologis, baik secara individu maupun dalam kelompok. Tujuan dari rekreasi adalah untuk mencari kesenangan, hiburan, dan berbagai aktivitas yang beragam guna memberikan kepuasan dan kegembiraan, baik secara fisik maupun emosional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rekreasi memiliki tujuan untuk menyegarkan tubuh dan pikiran dengan memberikan kegembiraan. Fokusnya adalah memulihkan keseimbangan fisik, mental, dan kreativitas yang mungkin terganggu oleh rutinitas sehari-hari. Rekreasi dilakukan dengan mencari kegiatan yang menyenangkan, menghibur, dan berbeda, dengan harapan mencapai kepuasan dan kegembiraan yang memenuhi kebutuhan fisik dan emosional seseorang (Zuastika, 2010).

3.1.2 Pengertian Arsitektur Kreatif

Perancangan arsitektur yang memasukkan elemen kreatif adalah hasil dari tujuan perencanaan yang mengintegrasikan aspek rekreasi di dalamnya. Ini berarti pendekatan desain bangunan yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmati (Kautsar, 2010).

Perpustakaan ini direncanakan dengan menerapkan pendekatan kreatif yang bertujuan untuk menciptakan kesan menarik, nyaman, dan memberikan kegembiraan kepada pengunjung. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengubah persepsi masyarakat terhadap perpustakaan menjadi lebih positif. Pemilihan tema ini didasarkan pada pemahaman terhadap

tantangan yang ada dan diharapkan dapat memberikan solusi dalam perancangan perpustakaan dengan elemen rekreatif..

3.1.3 Perpustakaan Rekreatif

Perpustakaan Rekreatif merupakan perpustakaan yang direncanakan dengan tujuan menarik minat masyarakat untuk datang dan menikmati fasilitas serta layanan yang disediakan. Hal ini bertujuan supaya pengunjung merasa betah dan nyaman berada di dalam perpustakaan (Nabila Rulianti, 2019).

Perancangan perpustakaan ini bertujuan menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan memberikan kenyamanan kepada pengunjung agar mereka dapat tinggal lebih lama di dalam perpustakaan. Tujuan ini juga mencakup perubahan persepsi masyarakat terhadap perpustakaan menjadi lebih positif. Pemilihan tema ini didasarkan pada pemahaman terhadap masalah yang ada dan pertimbangan yang diharapkan dapat memberikan solusi dalam perancangan perpustakaan dengan pendekatan rekreatif.

3.1.4 Kriteria Desain Arsitektur Rekreatif

Menurut Kautsar (2010) dan Zuastika (2010), karakteristik dari desain arsitektur yang rekreatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Menurut Kautsar (2010) dan Zuastika (2010), karakteristik dari desain arsitektur yang rekreatif dapat dijelaskan sebagai berikut:
- b. Desain tersebut menciptakan keindahan serta suasana santai dan menyenangkan melalui penataan dalam interior bangunan.
- c. Desain arsitektur yang rekreatif mengacu pada tujuan perancangan yang mengintegrasikan elemen rekreasi, sehingga dapat menciptakan bangunan yang dapat menghilangkan kepenatan bagi pengunjungnya.
- d. Desain tersebut menciptakan keindahan serta suasana santai dan menyenangkan melalui penataan dalam interior bangunan.
- e. Desain arsitektur rekreatif menggunakan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik, dan eksplorasi dilakukan sesuai dengan kebutuhan desain.
- f. Arsitektur rekreatif mencerminkan kejenuhan terhadap desain yang kosong, minim permainan warna, dan penekanan fungsionalitas yang tidak memperhatikan kebutuhan psikologis masyarakat.

- g. Desain arsitektur yang rekreatif memiliki karakteristik fleksibel, santai, nyaman, menyenangkan, dan menarik bagi pengunjung.
- h. Seymour M. Gold mengungkapkan beberapa hal yang dapat menciptakan suasana rekreatif, seperti dikutip oleh Zuastika (2010) dalam Rifa Faisyah (2019):
 - i.
 - j. Menggunakan unsur alam (rekreasi alam) dan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam bangunan, seperti tanaman dan air.
 - k. Menampilkan pergerakan manusia dan aktivitas pergerakan yang menarik untuk dilihat, baik melalui rute lalu lintas horizontal maupun vertikal.
 - l. Menciptakan ruang yang digunakan bersama, seperti plaza, yang dapat digunakan tanpa batas sehingga memungkinkan interaksi antara orang-orang.
 - m. Memungkinkan orang untuk saling melihat satu sama lain, mengakomodasi kebutuhan manusia akan bersosialisasi dan interaksi visual.
 - n. Menciptakan pengalaman eksploratif dengan mengajak pengunjung untuk mengapresiasi, merasakan, dan berinteraksi dengan berbagai elemen dalam bangunan.
 - o. Menciptakan suasana informal yang menarik, berbeda dengan kehidupan sehari-hari yang cenderung formal dan teratur.
 - p. Menampilkan keberdinamisan melalui penggunaan bentukan ruang, sirkulasi yang mengalir, dan pola lantai yang menarik.
 - q. Menggunakan unsur cahaya, baik pencahayaan buatan maupun alami, untuk menciptakan suasana yang diinginkan.
 - r. Menggunakan variasi bentuk bangunan yang beragam dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan yang menyajikan suasana yang berbeda dan dinamis.
 - s. Menata ruang secara tidak monoton dengan pengelompokan berdasarkan fungsi yang mencolok untuk memberikan pengalaman ruang yang berbeda.
 - t. Mengatur sekuens ruang yang berbeda dalam desain perpustakaan untuk memberikan pengalaman ruang yang menarik.

- u. Menciptakan triangulasi, yaitu menciptakan kegiatan atau atraksi yang menarik perhatian dan menyatukan orang-orang yang tidak saling mengenal.
- v. Dengan demikian, desain arsitektur rekreatif mengutamakan aspek kenyamanan, keindahan, fleksibilitas, dan pengalaman yang menarik bagi pengunjung.

3.2 Konsep Perancangan

Perancangan perpustakaan di Kota Gresik mengadopsi tema rekreatif sebagai dasar konsepnya. Tujuan dari konsep ini adalah untuk mengundang minat pengunjung agar tertarik dan mau mengunjungi perpustakaan, serta meningkatkan minat baca. Konsep rekreatif ini akan diaplikasikan dalam tapak, bangunan, dan ruang perpustakaan.

Dalam perancangan perpustakaan di Kota Gresik, digunakan tagline "**Ekskursi Literasi**" yang menggambarkan perjalanan yang menyenangkan dan piknik dalam dunia literasi. Literasi merupakan kemampuan berbahasa dan pemahaman konten secara visual yang melibatkan kegiatan berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, dan memahami ide-ide. Aktivitas literasi ini menjadi inti dari kegiatan di perpustakaan. Dengan mengadopsi konsep rekreatif dan tagline "Ekskursi Literasi", diharapkan perpustakaan di Kota Gresik menjadi tempat yang menarik, menghibur, dan memberikan pengalaman yang terbuka dan menyenangkan bagi pengunjung dalam memperluas pemahaman literasi mereka.

BAB IV

ANALISIS MASALAH PERANCANGAN

4.1 Konsep Tapak

Konsep tapak pada perancangan Perpustakaan Umum di Kota Gresik ini mengimplementasikan dari beberapa kriteria dari Arsitektur Rekreatif.

4.1.1 Tata Massa (Zoning)

Konsep tata massa pada perancangan perpustakaan ini yaitu dengan memberikan unsur alam berupa area hijau (Taman), dilengkapi dengan kolam dan playground yang dapat digunakan sebagai area bermain, bersosialisasi, bersantai, serta dapat digunakan sebagai area baca luar, selain itu juga digunakan sebagai area resapan pada tapak. Shelter di letakkan pada beberapa area yaitu pada area taman dan area depan bangunan yang digunakan sebagai tempat beristirahat dan menunggu jemputan.

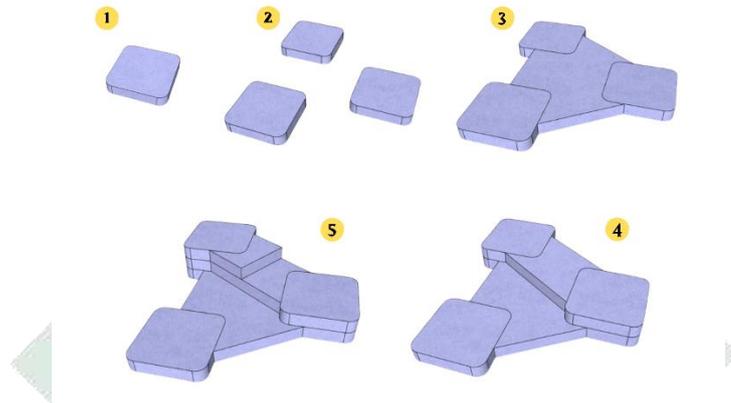


Gambar 4. 1 Konsep Pola Tata Masa
Sumber : Hasil Analisis, 2023

4.1.2 Konsep Sirkulasi Tapak

Konsep sirkulasi tapak bangunan ini didesain untuk memudahkan akses alur pengunjung. Tapak memiliki 3 entrance yang dibedakan menjadi 3 yaitu akses kendaraan servis, akses masuk pengunjung dan akses keluar tapak bangunan. Konsep sirkulasi pada perancangan ini juga dilengkapi dengan area

menampilkan sesuatu yang bergerak, dan yang kedua jendela di desain dengan motif segitiga tak beraturan, dengan memberikan beraneka ragam bentuk pada bangunan akan menciptakan kesan yang rekreatif. Bangunan ini juga menggunakan banyak material kaca untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan juga untuk memberikan kesan yang lebih terbuka pada perpustakaan.



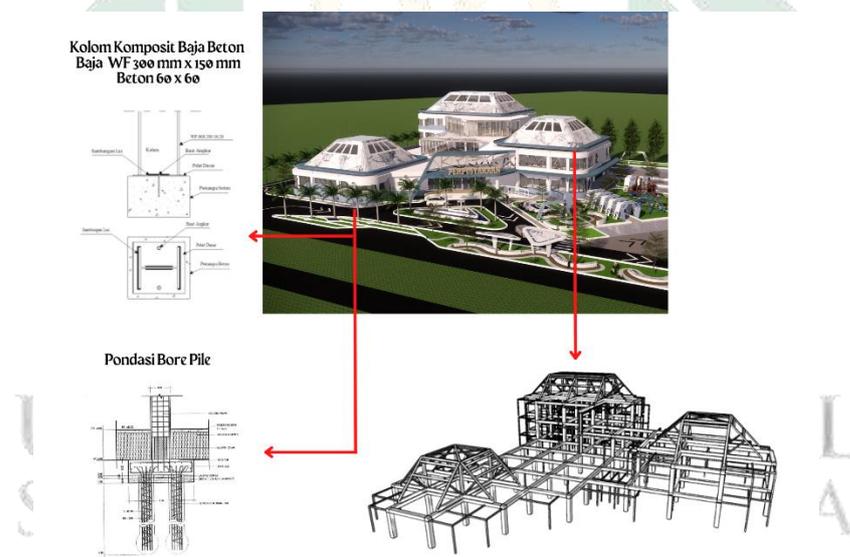
Gambar 4. 7 Transformasi Bentuk
Sumber : Hasil Analisis, 2023



Gambar 4. 8 Konsep Bangunan
Sumber : Hasil Analisis, 2023

4.4 Konsep Struktur

Sesuai dengan hasil analisis yang ada pada bab 4. Struktur pada bangunan dibedakan menjadi 2 yaitu Sub Struktur yaitu bagian bawah bangunan yang menggunakan pondasi Bore pile dan Super Struktur atau bagian selubung yang menggunakan kolom komposit beton dan baja WF, serta material beton dan dinding kaca double glassing untuk menghindari panas dan kebisingan. Pada bagian atap bangunan menggunakan Rangka Baja Wf, lalu untuk penutup atap menggunakan gabungan dari kaca tempered dan laminated serta material acp untuk meminimalisir masuknya cahaya berlebihan pada bangunan dengan mempertimbangkan pencahayaan alami pada area dalam perpustakaan serta menggunakan atap dag pada bangunan. Bangunan terdiri dari 3 lantai dengan ketinggian per lantai 4 meter dan atap 5 meter.



Gambar 4. 9 Konsep Struktur
Sumber : Hasil Analisis, 2023

4.5 Konsep Utilitas

Konsep utilitas pada perancangan perpustakaan di kota Gresik.

1. Utilitas Air Bersih

Pada utilitas atau sistem air bersih ini air didapat dari PDAM yang akan dipompa dan ditampung tandon atas yang ada pada bangunan untuk disalurkan ke setiap ruangan.

untuk memberikan perlindungan area dengan jangkauan yang lebih luas, sehingga dapat menjangkau bagian - bagian terjauh dari area atau bangunan yang ada.



Gambar 4. 14 Utilitas Penangkal Petir

Sumber : Hasil Analisis, 2023

6. Sirkulasi Vertikal

Dalam Perancangan Perpustakaan ini terdapat 3 lantai sehingga diperlukan adanya utilitas vertikal untuk memindahkan atau mengangkut barang dan pengunjung ke arah vertikal, utilitas ini berupa lift, tangga dan tangga darurat. Lift dan tangga darurat akan diletakkan pada 2 sisi yang berlawanan dengan mempertimbangkan keselamatan dan kebutuhan pengunjung serta tangga baca yang terletak di area tengah bangunan.



Gambar 4. 15 Sirkulasi Vertikal

Sumber : Hasil Analisis, 2023

BAB V

KESIMPULAN

Literasi adalah kemampuan untuk mengenali, memahami, menafsirkan, membuat, berkomunikasi, dan menghitung menggunakan media cetak dan tertulis dalam berbagai konteks. Sayangnya, minat baca masyarakat Indonesia masih rendah. Menurut UNESCO, hanya 0,001% dari penduduk Indonesia yang gemar membaca. Hal ini dapat dilihat dari pemanfaatan perpustakaan yang belum optimal. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca, seperti persepsi bahwa perpustakaan membosankan. Selain itu, perkembangan teknologi dan ketersediaan internet membuat orang lebih bergantung pada sumber informasi online yang mudah diakses dan instan.

Di Kota Gresik, hanya terdapat satu perpustakaan umum yang juga menghadapi tantangan rendahnya minat baca. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai di perpustakaan tersebut. Konsep perancangan perpustakaan umum di Kota Gresik mengadopsi Arsitektur Rekreatif. Dalam perancangan ini, bangunan perpustakaan terdiri dari tiga massa tunggal yang terhubung membentuk satu massa tunggal yang dinamis.

Perancangan perpustakaan dengan konsep rekreatif ini rapkan dapat memberikan kesan rekreatif kepada pengunjung dan juga dapat menarik minat pengunjung serta memberikan pandangan yang berbeda pada masyarakat terhadap perpustakaan. Dengan menerapkan Arsitektur Rekreatif, diharapkan pengunjung tidak akan merasa jenuh atau bosan saat berada dalam perpustakaan dalam kurun waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- A.T, D. R. (2017). Air Minum Kabupaten Gresik. 1-131. Retrieved 2022
- Aini, A. N., & Hayati, A. (2017). Perancangan Perpustakaan Umum dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 140-143. Retrieved 2022
- Akromusyuhada, A. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Islam Pada Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Jurnal Tahdzibi*, 42-47. Retrieved 2022
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik. (2022). Kabupaten Gresik Dalam Rangka Gresik Regency In Figures 2022. 3-368. Retrieved 2022
- Crismonica. (2022, Juli 11). *Mengintip Perpustakaan Jakarta di Taman Ismail Marzuki yang Desainnya Estetik*. Retrieved 2022, from Orami.co.id: <https://www.orami.co.id/magazine/perpustakaan-jakarta>
- D.E.P, P., A, S., & M.F, R. (2018). Konsep Site Plan Perancangan Perpustakaan Bioklimatik di Palembang. *Jurnal Penelitian dan Kajian Bidang Teknik Sipil*, 25-31. Retrieved 2022
- Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan, A. (2013, November 4). *Kabupaten Gresik*. Retrieved 2022, from Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Provinsi Jawa Timur: <https://pertanian.jatimprov.go.id/kab-gresik/>
- Drs.Purnomo,M.Si. (n.d.). Perpustakaan Sebagai Sarana Mencerdaskan Bangsa. 3-58. Retrieved 2022
- Eko. (2020, Agustus 3). *Tanaman Peneduh Berbunga Indah Seperti Melati, Kopsia Arborea*. Retrieved 2022, from Planter And Forester: <https://www.planterandforester.com/2020/08/tanaman-peneduh-berbunga-indah-seperti.html>
- Faisyah, R. (2019). Konsep Arsitektur Rekreatif Dalam Perancangan Perpustakaan Di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Arsitektur terracotta*, 1-9. Retrieved 2022
- Gresik, B. (2017). Peraturan Daerah Kabupaten Gresik. 1-57. Retrieved 2022
- Harbani, R. I. (2021, Desember 23). *Hadist Menuntut Ilmu*. Retrieved 2022, from Detikedu: [https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5866155/10-hadits-menuntut-ilmu-untuk-memudahkan-jalan-ke-surga#:~:text=Artinya%3A%20%22Siapa%20yang%20menempuh%20jalan,Muslim%2C%20no.%202699\).&text=Artinya%3A%20%22Barangsiapa%20yang%20keluar%20untuk,%2C%22%20\(HR%2](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5866155/10-hadits-menuntut-ilmu-untuk-memudahkan-jalan-ke-surga#:~:text=Artinya%3A%20%22Siapa%20yang%20menempuh%20jalan,Muslim%2C%20no.%202699).&text=Artinya%3A%20%22Barangsiapa%20yang%20keluar%20untuk,%2C%22%20(HR%2)
- Ilham, B. U. (2022, Mei 16). *Literasi Indonesia Peringkat Ke 62 Dari 70 Negara*. Retrieved 2022, from BisnisKUMKM: <https://bisniskumkm.com/harbuknas-2022-literasi-indonesia-peringkat-ke-62-dari-70-negara/>
- Koeswanto, A. (2022, Juli 13). *Mengenal Perpustakaan Jakarta Cikini dan Pusat Dokumentasi Sastra HB Jassin di ITM*. Retrieved 2022, from Nusantarapedia Journals: <https://nusantarapedia.net/mengenal-perpustakaan-jakarta-cikini-dan-pusat-dokumentasi-sastra-hb-jassin-di-tim/>
- Kompas.com, A. (2017, September 14). *Jokowi Resmikan Gedung Perpustakaan Nasional Tertinggi di Dunia*. Retrieved 2022, from kompas.com:

- <https://nasional.kompas.com/read/2017/09/14/11221951/jokowi-resmikan-gedung-perpustakaan-nasional-tertinggi-di-dunia>
- Laksono, M. Y. (2022, April 8). *Wajah Baru Perpustakaan di Gedung Not Balok Lagu Taman Ismail Marzuki*. (H. B. Alexander, Editor) Retrieved 2022, from Kompas.com: <https://www.kompas.com/properti/read/2022/04/08/080000021/wajah-baru-perpustakaan-di-gedung-not-balok-lagu-taman-ismail-marzuki>
- Lestari, I. D. (2019). Upaya Kafe Perpustakaan Untuk Meningkatkan Minat Baca Pengunjung di Morethana Mini Library and Cafe. 1-66. Retrieved 2022
- Maulana, A. A. (2019). Penerapan Konsep Dinamis Dalam Fasad dan Lanskap Pada The Foitites Dynamic Apartment. *Repository Jurnal Tugas Akhir Arsitektur*, 2-11. Retrieved 2022
- Menteri Negara Pekerjaan Umum Republik Indonesia. (2000). Ketentuan Teknis Pengamanan Terhadap Bahaya Kebakaran Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan. 1-166. Retrieved 2022
- Mutiah, D. (2022, Juli 14). *Perpustakaan Jakarta di Kawasan Taman Ismail Marzuki Menjelma Jadi Destinasi Baru Ibu Kota*. Retrieved 2022, from Liputan6: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5013532/perpustakaan-jakarta-di-kawasan-taman-ismail-marzuki-menjelma-jadi-destinasi-baru-ibu-kota>
- Nabila, A. R., Rachmawati, S.Ds, R., & Ismoyo, S.T., M.Se, A. C. (2020). Perancangan Ulang Interior Perpustakaan Umum DKI Jakarta (Cikini). *e-Proceeding of Art & Design*, 1-17. Retrieved 2022
- Nurpratama, M. R. (2018). Menjawab Kendala Perpustakaan Dengan Implementasi Knowledge Management. *Jurnal Publis*, 16-24. Retrieved 2022
- Pemerintah Kabupaten Gresik. (2021). Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Gresik. 1-1015. Retrieved 2022
- Perpusnas, A. (2022). *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*. Retrieved 2022, from Perpusnas Republik Indonesia: <https://www.perpusnas.go.id/news%20detail.php/berita>
- Perpustakaan BPKP, A. (2022). *Pengertian Tujuan dan Peran Perpustakaan*. Retrieved 2022, from Perpustakaan BPKP: <https://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=sejarah%20perpustakaan>
- Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Gresik, K. (2021). Rencana Strategis Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Gresik. 1-44. Retrieved 2022
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2018). Pedoman Teknis Pusat Jasa Perpustakaan dan Informasi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. 1-62. Retrieved 2022
- Perpustakaan Nasional RI. (2011). Standar Nasional Indonesia Bidang Perpustakaan dan Kepustakawanan. 7-50. Retrieved 2022
- Rachmadyanti, R. (2019). Perancangan Perpustakaan Umum Kota Gorontalo Dengan Pendekatan Smart Building. 1-41. Retrieved 2022
- Rahmatika, E. (2022, Oktober 16). *Contoh Tanaman Hias Outdoor*. Retrieved 2022, from Berita99.co: <https://berita.99.co/tanaman-hias-outdoor/>
- Reza, M. R. (2020). Perancangan Perpustakaan Umum di Meulaboh Aceh Barat. 1-205. Retrieved 2022

- Rezhivani, R. (2019). Perancangan Perpustakaan Umum di Kota Pasuruan Dengan Pendekatan Smart Building. 1-160. Retrieved 2022
- Rulianti, N., Ariatsyah, A., & Nasution, B. (2019). Penerapan Tema Friendly and Natural Pada Perancangan Perpustakaan Rekreatif di Kota Banda Aceh. 64-68. Retrieved 2022
- S, A. H. (2022, Juli 15). *Taman Ismail Marzuki*. Retrieved 2022, from iNewsTV: <https://www.inews.id/news/megapolitan/taman-ismail-marzuki-sejarah-fasilitas-revitalisasi-cara-berkunjung>
- Sahroni, A. F. (2016). Peranan Perpustakaan Hibrida (Hybird Library) Dalam Menunjang Sistem Perkuliahan Online di Universitas Terbuka. 1-116. Retrieved 2022
- Sampouw, I. E., Sondakh, J. A., & Supardjo, S. (2020). Redesain Perpustakaan Daerah di Manado Penelusuran Makna Edukatif dan Rekreatif Dalam Arsitektur. 103-116. Retrieved 2022
- Sunajaya, W. (2017). Perencanaan dan Perancangan Perpustakaan Umum Yang Sesuai Dengan Gaya Hidup Urban di Surabaya. 1-9. Retrieved 2022
- Syukriyah, S. (2022). *Arsitektur Tematik*. Retrieved 2022, from SCRIBD: <https://id.scribd.com/document/391271477/Arsitektur-Tematik>
- V, J., E, A., & S, C. (2020). Perpustakaan Umum Di Tondano High Tech Arsitektur. *Jurnal Arsitektur Daseng*, 465-475. Retrieved 2022
- Wendri, R., Dharma, M., & Hidayat, W. (2021). Perancangan Perpustakaan Umum di Sawahlunto Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual. *Journal Of Architecutre and Urbanism Research*, 149-157. Retrieved 2022
- Wijaya, S.T., M.Sc., K. M. (2021). Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 4. 1-54. Retrieved 2022

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A