BAB II

STUDI BANDING DAN LITERATUR

2.1 PERPUSTAKAAN

Kata dasar dari perpustakaan adalah *'Pustaka'* yang berarti *'buku'* atau *'kitab'*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Perpustakaan didefinisikan sebagai tempat, gedung, atau ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku. Koleksi buku, majalah dan bahan kepustakaan lainnya disimpan untuk dibaca, dipelajari dan dibicarakan atau dengan kata lain berdiskusi. [1] Pengertian perpustakaan berkembang dari waktu ke waktu. Pada abad ke-19 perpustakaan didefinisikan sebagai suatu gedung, ruangan atau sejumlah ruangan yang berisi koleksi buku yang dikelola dengan baik, dapat digunakan oleh masyarakat atau golongan masyarakat tertentu.

Keputusan Presiden RI nomor 11 mengenai perpustakaan menyebutkan bahwa, perpustakaan merupakan salah satu sarana pelestarian bahan pustaka sebagai hasil budaya dan mempunyai fungsi sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menunjang pelaksanaan pembangunan nasional. Untuk mencapai tujuan tersebut maka perpustakaan harus dapat melaksanankan fungsinya dengan baik. Atas dasar itulah sebuah perancangan sebuah perpustakaan ini selain fungsinya yang harus terlaksana dengan baik juga peraturan-peraturan dasar dai pemerintah juga haruslah dapat diterapkan pada rancangan tersebut.

[1] *Perpustakaan Yang Berempati Pada Kaum Difabel, Ivan Danny, 2014*

Sebagai sebuah sistem perpustakaan terdiri dari beberapa unit kerja atau bagian yang terintegrasikan melalui system yang dipakai untuk pengolahan, penyusunan dan pelayanan koleksi yang mendukung berjalannya fungsi-fungsi perpustakaan. Dari fungsi perpustakaan yang dilansir dari Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 17 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perpustakaan terdapat beberapa penjabaran mengenai bagian perpustakaan, yaitu

1. **Pustakawan** adalah seseorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawaan, serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan.
2. **Bahan Perpustakaan** adalah semua hasil karya tulis, karya cetak dan/atau karya rekam.
3. **Gerakan Pembudayaan Gemar Membaca dan Belajar** adalah usaha nyata dan kedaulatan untuk mendorong masyarakat dalam meningkatkan minat baca secara terintegrasi dan berkesinambungan.
4. **Pemustaka** adalah pengguna perpustakaan, secara perseorangan, kelompok orang, masyarakat, atau lembaga yang memanfaatkan fasilitas layanan perpustakaan.
5. **Koleksi Perpustakaan** adalah seluruh informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah dan dilayankan kepada masyarakat.

Perpustakaan memiliki beberapa jenis kategori perpustakaan yang berbeda, dilansir dari Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Jenis-jenis Perpustakaan, bahwa perpustakaan terdiri dari

a. **Perpustakaan Nasional**

Adalah LPND yang melaksanakan tugas pemerintahan dalam bidang perpustakaan dan berkedudukan di ibukota Negara.[2]

b. Perpustakaan Umum

Perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama dan status sosial.[3]

c. Perpustakaan Sekolah/Madrasah

Perpustakaan yang diselenggarakan dan berada pada lembaga pendidikan formal serta bagian integral dari kegiatan sekolah/madrasah bersangkutan yang merupakan pusat sumber pembelajaran untuk mendukung tercapainya tuuan pendidikan.[4]

d. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan yang diselenggarakan dan berada pada suatu perguruan tinggi, badan dibawahnya maupun lembaga yang berafiliasi dengan perguruan tinggi serta merupakan bagian integral dari kegiatan perguruan tinggi yang bersangkutan untuk menunjang tridharma perguruan tinggi dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat.[5]

e. Perpustakaan Khusus

Perpustakaan yang diselenggarakan dan diperuntukkan seara terbatas bagi pemustka di lingkungan OPD, lembaga masyarakat, lembaga pendidikan keagamaan, rumah ibadah atau organisasi lain.[6]

[2] *Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007, pasal 21*

[3] *Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat nomor 17 tahun 2011, pasal 10*

[4] *Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat nomor 17 tahun 2011, pasal 11*

[5] *Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat nomor 17 tahun 2011, pasal 12*

[6] *Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat nomor 17 tahun 2011, pasal 13*

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa perpustakaan dapat diklasifikasikan berdasarkan lembaga, kebutuhan dan lokasi yang ingin dicapainya. Dalam konteks perancangan ini kategori perpustakaan yang dimaksud adalah perpustakaan berskala kota dengan jenis perpustakaan umum. Akan tetapi ada beberapa persyaratan yang mencakupi jenis tersebut, yaitu :

- Dapat diselenggarakan oleh pemerintah atau masyarakat umum
- Jenis koleksi meliputi :
    - Buku teks fiksi dan non fiksi
    - Rujukan
    - Terbitan berskala/ serial
    - Kartografis
    - Muatan lokal
    - Hasil penelitian
    - Naskah kuno
    - Koleksi khusus
    - Informasi terseleksi
    - Informasi mutakhir
    - Pustaka kelabu
    - Akuntas publik
    - Alat permainan edukatif
    - Teknologi komputerisasi
- Jumlah koleksi : ± 50.000 judul / 500.000 eksemplar
- Sarana dan Prasarana :

- Penyimpanan koleksi perpustakaan (rak buku, rak pamer majalah dan surat kabar)
- Pengolahan dan akses informasi bahan perpustakaan (computer, lemari katalog, perangkat lunak perpustakaan dan jaringan informasi, serta sarana temu balik koleksi bahan perpustakaan dan dapat ditambahkan sesuai kebutuhan)
- Pelayanan perpustakaan (meja, kursi, loker dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan)
- Edukasi perpustakaan (ruang diskusi ruang bimbingan pemustaka, ruang pertunjukan, ruang keterampilan, ruang pameran dan dapat ditambahkan sesuai kebutuhan)
- Ruang pemustaka (area pengelola)

2.2 EDUTAINMENT

Edutainment berasal dari kata *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Secara garis besar *Edutainment* diartikan sebagai pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dilihat dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga pembelajaran terasa menyenangkan [7] . Konsep edutainment ini muncul berlandasakan hasil riset cara kerja otak yang telah dilakukan para ahli. *Edutaiment* menciptakan suatu suasana belajar baru yang lebih efektif dimana interaksi antara fisik, berfikir dan bermain menjadi satu kesatuan.

[7] Revolusi Pendidikan di Indonesia, Sutrisno, 1998

Penerapan konsep *edutainment* memberikan sistem pembelajaran yang dirancang secara interaktif, terbuka dan menyenangkan tidak menakutkan dan satu arah. Suatu gambaran sederhana saat seseorang sedang bermain, dimana seseorang tersebut dapat mengalami proses kerja otak dan fisik dalam hal memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran tersebut terus-menerus berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai proses secara emosional[8]. Plato, Arsitoteles Fobel, mengungkapkan bahwa bermain sebagai kegiatan praktis yang artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu terhadap seseorang, maka dari itu proses belajar sambil bermain ini menjadi alternatif yang baik yang dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran yang baru pada kehidupan masyarakat.

Edutainment dalam perjalanannya menjelma dalam berbagai jenis penerapan, seperti :

- ***Humanizing the Classroom***

  Metoda ini dicetuskan oleh Jhon P. Miller *(Humanizing for Education,2002)* yang menjelaskan bahwa metoda ini lebih memfokskan pada proses pengembangan model ‘Pendidikan Efektif’ atau dalam kosa kata sama dengan ‘Pendidikan Kepripadian’ atau ‘pendidikan Nilai’. Tawaran Miller ini bertumpu pada dorongan seseorang untuk

[8] Bermain dan Permainan, Mayke, 2000

- Menyadari diri sebagai suatu proses yang harus berkembang
- Mencari konsep atau identitas diri
- Memadukan keselarasan hati dan fikiran

- ***Active Learning***

  Melvin I Siiberman *(Learning by learning, 2000)*, mengungkapkan bahwa belajar merupakan konsekuensi otomatis dari informasi kepada pembelajarnya. Dalam proses belajar, seseorang akan membutuhkan keterlibatan dalam menggunakan otak mereka, mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar efektif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran secara komprehensif. Belajar efktif ini berlaku bagi siapa saja karena mengajarkan informasi konsep-konsep dan keterampilan teknik dan non teknis.

- ***The Accelerated Learning***

  Pembelajaran yang dipercepat. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Robbi Departe *(Studies for Children, 2011)* mengungkapkan metode ini dapat memungkinkan pembelajar akan belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya: hiburan, permainan, corak, warna, cara berfikir positif, kebugaran fisik dan kesehatan emosional. Dengan kata lain metode ini adalah program pembelajaran yang lebih mudah dipahami dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

- ***Quantum Learning***

  Cara pengubahan berbagai macam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Dr. George Lzanov *(Step by Learning Humanizing, 2012)* dalam penelitiannya tentang 'Sugestology' atau 'Sugestopedi' bahwa sugesti dapat dan pasti mengetahui situasi belajar dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif maupun negatif. Metode ini memiliki aspek penting dalam program Neurolinguisti (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini memiliki hubungan antara Bahasa dan perilaku yang dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara pembelajar dan sumber ilmu pengetahuannya. Metode ini mendukung cara kita dalam cara belajar kita masing-masing.

- ***Quantum Teaching***

  Metode ini mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi. Metode ini lebih memberi kesempatan kepada pembelajarnya untuk dapat ikut serta merasakan atau masuk mengalami, menyentuh, melihat ke dalam dunia ilmu pengetahuan secara langsung.

Secara garis besar, prinsip dasar edutainment adalah pembelajaran langsung menyenangkan, mengasikkan dan cepat, serta hasilnya memuaskan dan mengagumkan. Hal ini menjadikan alasan mengapa belajar menggunakan metode edutainment itu sangatlah penting karena ketika seseorang belajar dalam situasi atau kondisi yang menyenangkan maka seseorang tersebut dapat belajar dengan sebenar-benarnya belajar.

2.3 STUDI LITERATUR

2.3.1 Program Kegiatan

Berdasarkan studi dan pengamatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang berada di sebuah perpustakaan adalah sebagai berikut :

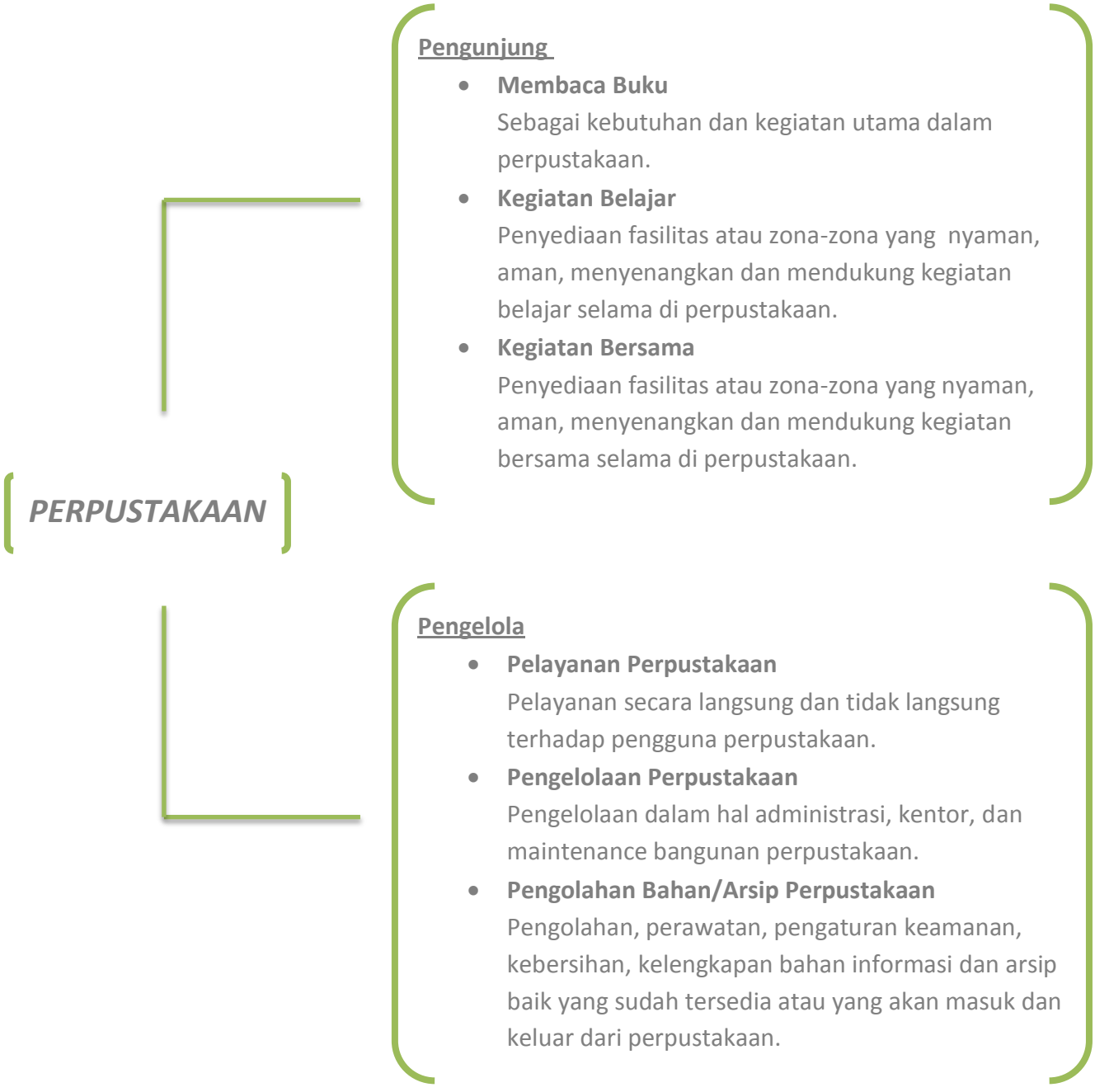
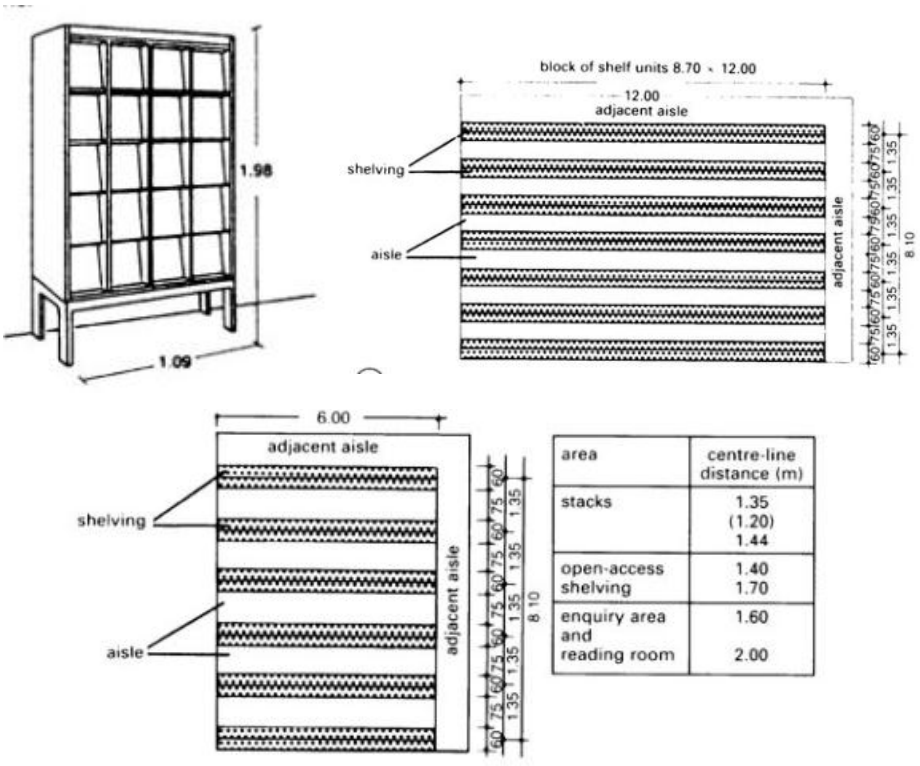


Diagram 2.1. Diagram Program Kegiatan Perpustakaan
Sumber : pribadi

2.3.2 Standar Fasilitas Perpustakaan

Studi literatur ini diambil sebagai acuan dasar dalam perancangan bagunan ini, dengan menggunakan prinsip pendekatan standar-standar tertentu, yaitu :



Gambar 2.1 Ukuran rak dan jarak antar rak.
Sumber : Neuferth – 3rd, 2000. Hal 327

Gambar diatas merupakan standart lemari atau rak yang dapat digunakan diperpustakaan, dengan maksimal panjang sepanjang 6 kaki sampai 12 kaki. Ini memungkinkan untuk para pengunjung dapat dengan nyaman mencari objek didalam rak buku tersebut. Tinggi, lebar dan jarak antar rak buku tersebut haruslah sesuai ketentuan, karna ini juga akan berpengaruh kepada psikologis seseorang dalam kenyamanan saat berada di sebuah perpustakaan.

(Standard stack section 3 ft wide × 7½ ft high with 7 shelves)

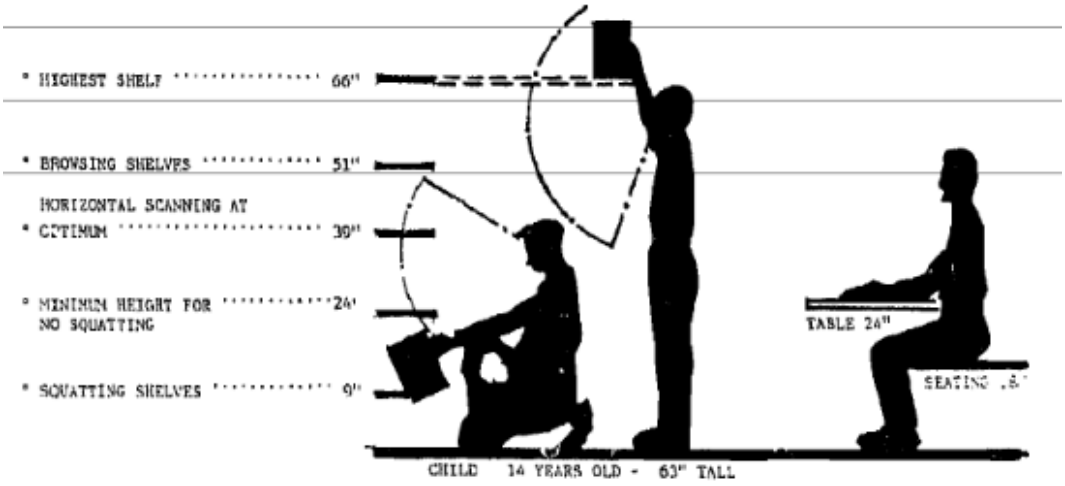
Subject	Volumes per foot of shelf	Volumes per single face section
Art (excluding oversize)	7	147
Nonfiction	8	168
Economics	8	168
Fiction	8	168
General literature	7	147
History	7	147
Law	4	84
Medical	5	105
Periodicals, bound	5	105
Public documents	5	105
Technical and scientific	6	126
Average for overall estimating		125

Gambar 2.2 Standart jarak rak pada objek (ukuran volume)
Sumber : Time Sarver – Standart for Interior

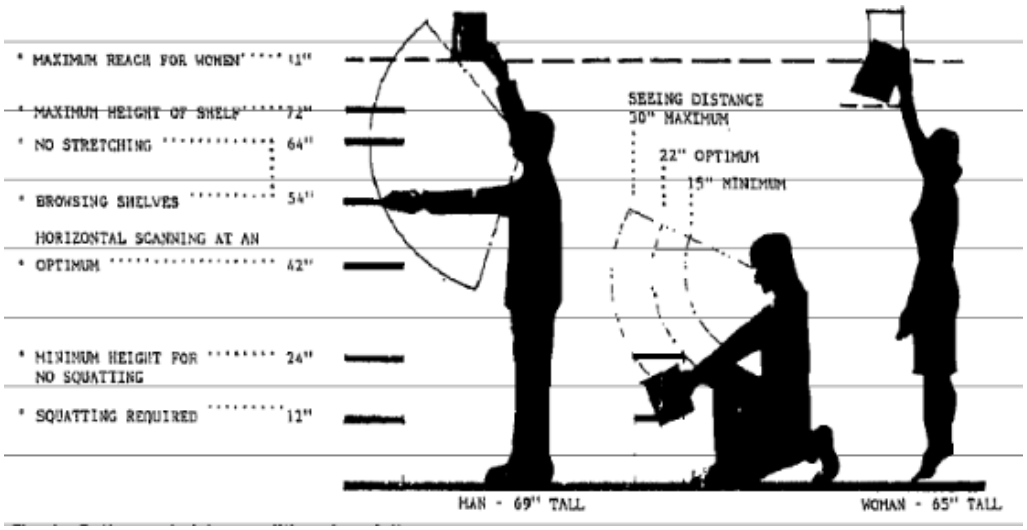
Penggunaan standar ketinggian rak buku juga digolongkan atau dikelompokkan berdasarkan kategori usia yaitu anak-anak, remaja dan dewasa. Untuk ukuran sebuah rak buku untuk anak-anak akan lebih pendek dan kecil dibandingkan kategori usia remaja dan dewasa. Begitu pula untuk kategori rak buku remaja akan lebih besar dari rak buku untuk anak-anak dan akan lebih kecil dibandingkan rak buku ukuran dewasa. Perbedaan ini dibuat dengan bertujuan agar setiap kategori atau golongan usianya dapat dengan nyaman menggunakannya sesuai dengan karakteristik setiap golongan usianya.



Gambar 2.3 Standart jarak rak untuk anak-anak
Sumber : Time Sarver – Standart for Interior

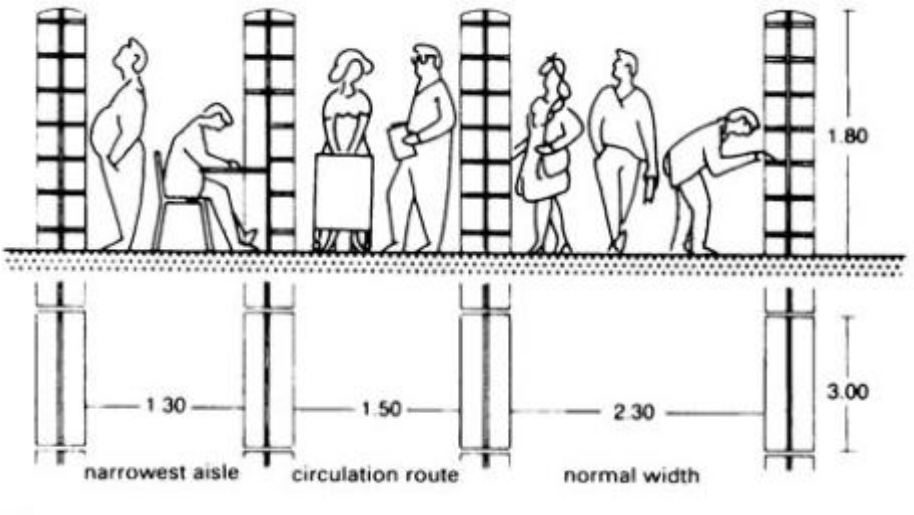


Gambar 2.4 Standart jarak untuk remaja
Sumber : Time Sarver – Standart for Interior



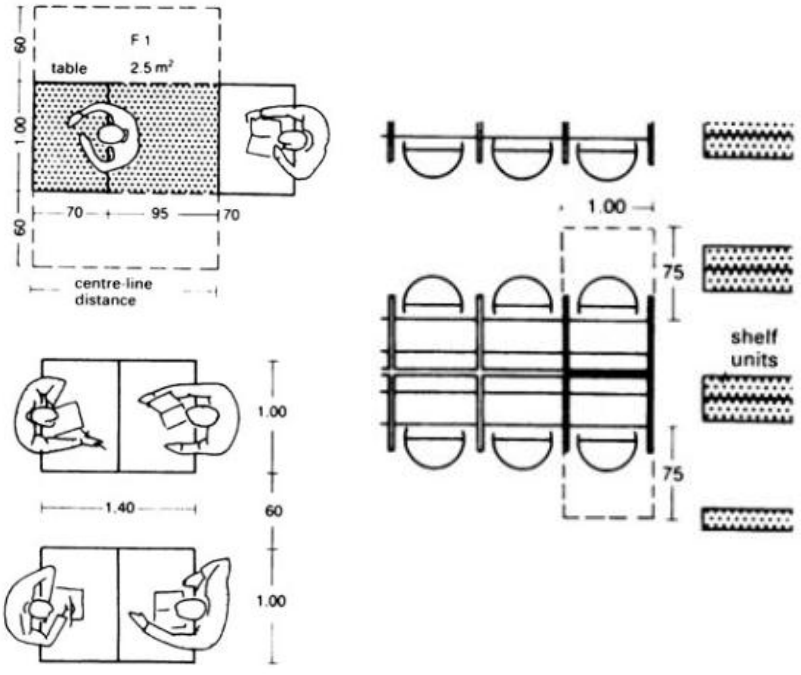
Gambar 2.5 Standart jarak rak untuk dewasa
Sumber : Time Sarver – Standart for Interior

Selain ukuran standar rak buku, jarak antar rak buku juga haruslah diperhatikan. Ini akan berpengaruh besar terhadap kenyamanan dalam bersikulasi didalam sebuah perpustakaan. Untuk standar jarak rak buku sebenarnya dapat disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruang yang akan digunakan. Berikut gambaran standar jarak antar rak buku di dalam sebuah perpustakaan.

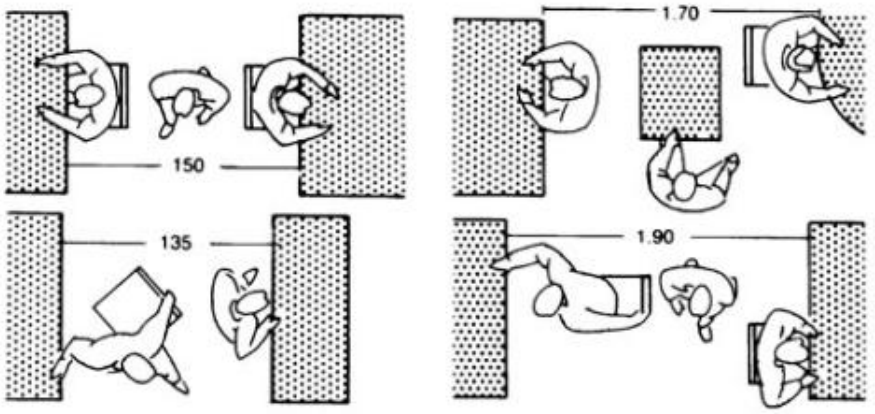


Gambar 2.6 Standart jarak antar rak untuk sirkulasi
Sumber : Neuferth – 3rd, 2000. Hal 329

Selain hal-hal yang berkaitan dengan buku zona belajar pun haruslah diperhatikan. Secara sederhana mengenai standar antar meja dengan meja lainnya. Standar ini juga memngungkapkan mengenai perkiraan sirkulasi minimal yang dapat digunakan pada suatu zona belajar. Berikut gambaran jarak antar kursi dan meja dengan kursi dan meja lainnya.

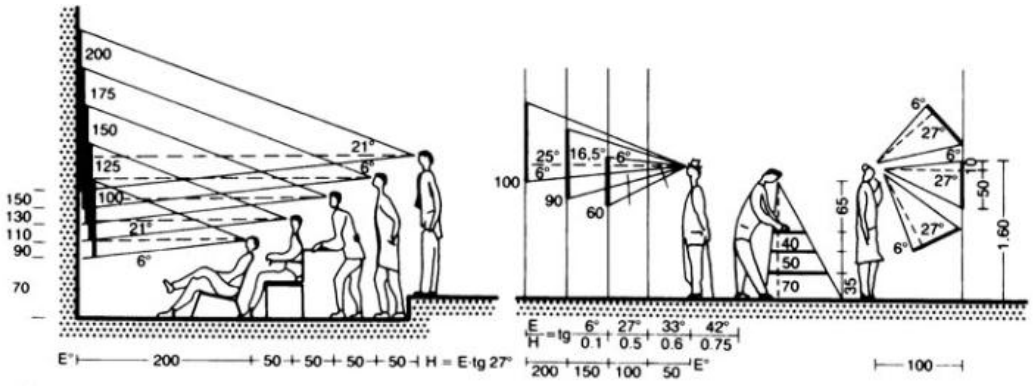


Gambar 2.7 Standart jarak meja dan kursi
Sumber : Neuferth – 3 rd, 2000. Hal 329



Gambar 2.8 Standart jarak meja dan kursi untuk sirkulasi
Sumber : Neuferth – 3 rd, 2000. Hal 330

Jarak pandang seseorang terhadap objek pun harus sangat diperhatikan di dalam sebuah perpustakaan. Kecenderungan penggunaan indra penglihatan akan sangat banyak digunakan di perpustakaan ini. Standar ini memungkinkan agar pengunjung dapat dengan nyaman dalam mencari suatu objek. Berikut gambaran jarak yang dapat digunakan di dalam perpustkaan.



Gambar 2.9 Standart jarak jarak pandang minimum manusi terhadap objek
Sumber : Neuferth – 3 rd, 2000. Hal 334

2.3.3 Studi Fungsi Sejenis

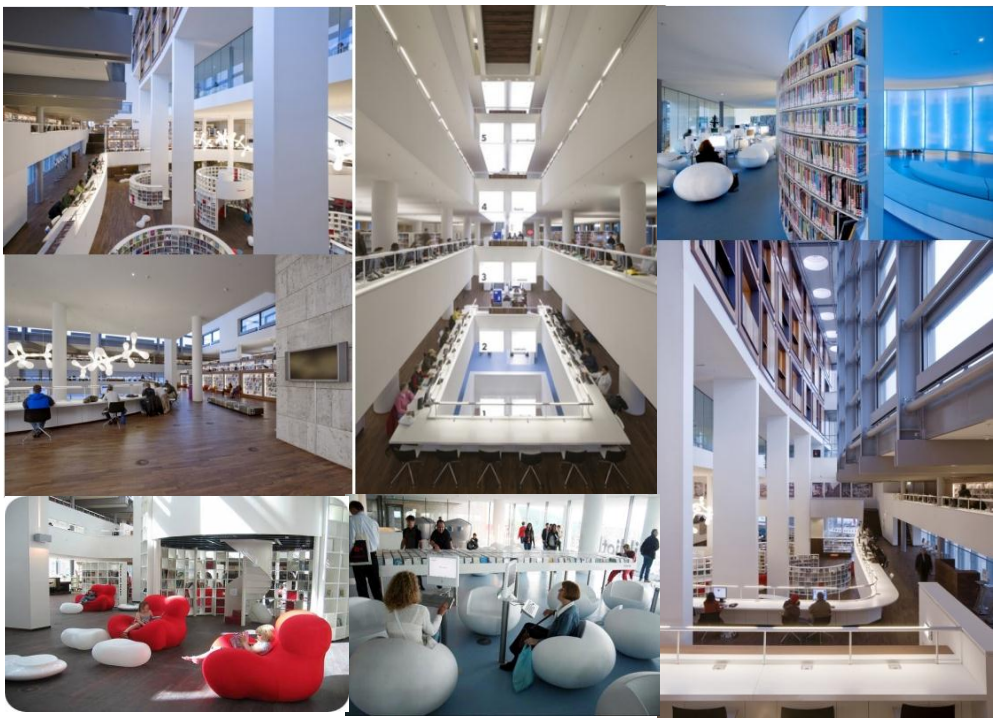
OBA (Openbare Bibliotheek Amsterdam)/ Public Library Amsterdam.



Gambar 2.10 Openbare Bibliotheek Amsterdam
Sumber : http://www.archdaily.com/public-library-amsterdam/ diunduh : 03 April 2015

- Arsitek : Jo Coenen and Co Architekten
- Lokasi : Oosterdokseiland, Amsterdam, the Netherlands
- Area : 28.500 sqm
- Tahun : 2007

Bangunan ini dibangun di lahan berukuran 40 x 120m. Kondisi tapak berdekatan dengan rel kereta api, bangunan-bangunan tinggi dan sebuah dermaga serta perairan kota tua Amsterdam. Konsep bangunan ini memiliki transisi diantara kesadaran arsitek terhadap rancangan kota dan fungsi yang akan diterapkan dan konstribusi skyline bangunan yang seimbang. Bangunan ini memiliki 10 lantai dengan panjang ruangan yang hampir 120m. Ruang-ruang yang berada di bangunan ini didominasi dengan warna-warna terang tanpa motif dan unsur-unsur kayu yang sangat kuat.



Gambar 2.11 Suasana Bagian dalam Perpustakaan
Sumber : http://www.archdaily.com/public-library-amsterdam/ diunduh : 03 April 2015

Bangunan ini walaupun fungsi utamanya sebagai perpustakaan namun OBA memiliki beberapa fungsi lain, seperti Auditorium, Ruang pameran, Museum, Café dan sebagainya.perpustakaan ini dibangun berdasarkan kebutuhan akan warga Belanda dalam belajar. Karakter bangunan ini didesain menyesuaikan karakter dari masyarakat Belanda juga menyesuaikan dengan karakter lingkungan tempat berdirinya bangunan tersebut.

2.4 STUDI BANDING FUNGSI SEJENIS

2.4.1 The Crystal Of Knowledge, UI Depok

Perpustakaan ini terletak di pusat kawasan kampus Universitas Indonesia, dengan keberadaan danau sebagai point yang menonjol pada kawasan membuat bangunan ini menjadi pusat dari segala bagunan kampus yang berada di kawasan tersebut.

Selain itu bentukkan bangunan ini dibuat mencolok dengan bentukkan atraktif sehingga membuat bangunan tersebut semakin menonjol. Bangunan ini berfungsi sebagai perpustakaan pusat kampus Universitas Indonesia.

A. Lokasi



Gambar 2.12. Peta Lokasi Perpustakaan UI Depok,
Sumber : www.wikimapia.com/Depok/Indonesia, Maret 2015, 13:03 wib

- Nama : The Crystal Of Knowledge
- Lokasi : Depok, Jawa Barat, Indonesia
- Jenis : Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia
- Jumlah Lantai : 8 Lantai
- Luas Bangunan : ±2,5 Ha
- Status Kepemilikan : Universitas Indonesia

B. Fasilitas Perpustakaan

- Perpustakaan Khusus
- Perpustakaan Umum
- Area Pameran
- Zona Belajar
- Amphitheater
- Ruang tunggu
- Loker

- Zona Informasi
- Auditorium
- Zona diskusi
- Zona belajar khusus
- Multimedia
- BookDrop
- Mkiosk
- Book Dispenser
- OPAC (Online Public Access Catalog)
- Zona Fotokopi
- Gym
- Retail Buku dan Musik
- Mini Market
- Café and Lounge
- Foodcourt
- Utilitas

C. Gambaran Keadaan Eksisting



Gambar 2.13. Tampak Selatan Perpustakaan UI Depok,
Sumber : http://www.archdaily.com/221155/university-of-indonesia-central-library-denton-corker-marshall/ , Maret 2015, 16:40 wib

Keadaan eksisting pada perpustakaan ini sangatlah menarik. Pada area luar dan dalam bangunan sama-sama di desain atraktif. Bentuk bangunan yang sangat kontras dengan bangunan lainnya, mempermudah seseorang untuk dapat

menemukannya. Pada area dalam bangunan keadaan eksisting bangunan sangatlah baik, ini terlihat dari pembagian zona-zonanya dan beberapa bagian pada bangunan ini yang dibuat mengikuti fungsi atau kebutuhan zona pada sebuah perpstakaan.



Gambar 2.14. Suasana Eksterior dan Interior Perpustakaan,
Sumber : Pribadi, Februari 2015

2.4.2 Little Wings, Bandung

Perpustakaan Little Wings adalah perpustakan dengan konsep read, eat and laugh. Dimana penggabungan antara fungsi perpustakaan dengan sebuah konsep entertainment. Menjadikan suatu kesan perpustakaan yang baru. Perpustakaan ini berada di cigadung bandung, dimana lokasi ini masih sangatlah jarang dilewati kendaraan bahkan belum ada kendaraan umum yang melintasinya namun walaupun begitu keasrian dan ketenangannya menjadi nilai lebih sehingga sangat banyak pengunjung yang berkunjung ke tempat tersebut.

A. Lokasi



Gambar 2.15. Peta Lokasi Little Wings Bandung,
Sumber : www.wikimapia.com/Bandung/Indonesia, Maret 2015, 14:16 wib

- Nama : Little Wings
- Lokasi : Cigadung Raya Barat, Bandung
- Jenis : Library, Store, Café and Lounge
- Jumlah Lantai : 3 Lantai
- Luas Bangunan : ±2,800 m²
- Status Kepemilikan : Swasta

B. Fasilitas Perpustakaan

- Perpustakaan
- Café
- Toko menjual hasil kerajimam tangan, buku terbaru, makanan sampai pada pakaian.
- Joglo
- Guest House
- Mushola
- Area Panjat Tebing
- Utilitas

C. Gambaran Eksisting

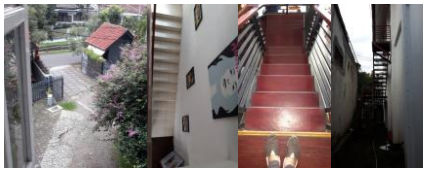


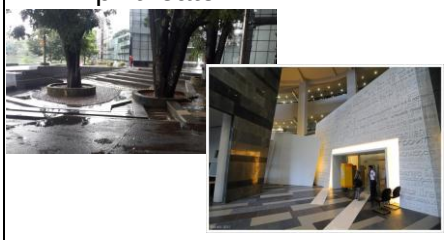
Gambar 2.16. Suasana Interior dan Eksterior Little Wings
Sumber : pribadi , Februari 2015.

Little Wings Bandung, keadaan eksistingnya juga sangat menarik. Berada diantara perumahan warga yang cukup tenang memberikan kesan kenyamanan bagi para pengunjungnya yang memang ingin membaca dalam suasana yang tenang. Walaupun lokasi yang cukup jauh dari jangkauan angkutan umum, perpustakaan ini tidak pernah sepi akan pengunjungnya, bahkan menjadi salah satu perpustakaan berkonsep café yang terkenal di Bandung. Ini didukung dengan konsep bangunan serta keunikan dan lokasi yang sangat nyaman dan berbeda dari perpustakaan lain di Kota Bandung.

2.4.3 Beberapa Point Utama Studi Banding

No	Point	Objek Studi Banding	
		The Crystal Of Knowledge	**Little Wings**
1	Fasade	 Bentukkan fasade bangunan ini dibuat sangat modern dan atraktif, ini menjadikan bangunan tersebut jadi terlihat mencolok di kawasan kampus tersebut.	 Bentuk bangunan dan fasade yang dibuat dengan model rumah Belanda menjadikannya beda dan menarik.
	Tanggapan	Tidak ada klasifikasi khusus mengenai bentuk fasad sebuah perpustakaan, bentuk dan fasad perpustakaan diatas sangatlah berbeda, mereka memiliki konsep dan keunikkannya sendiri tergantung terhadap apa yang ingin mereka tonjolkan, tetapi mengenai fungsi keduanya memiliki fungsi utama yang sama yaitu sebuah perpustakaan.	
2	Entertain-ment	 di lantai dasar terdapat beberapa area entertainment dimana terdapat area komersil, area tunggu, loker, area pameran, gym, amphitheater dan sebagainya.	 area komersil dan pameran pada bangunan ini terdapat di lantai 1,2 dan luar bangunan. Dimana terdapat guest house, joglo, retail kecil, area pameran kecil dan sebagainya.

	Tanggapan	Pada kedua bangunan terdapat area *entertainment* dimana untuk perpustakaan UI penempatan antara area komersil, bersama dengan perpustakaan sangatlah terasa pemisahannya, ini karena area perpustakaan dimulai dari lantai dua ke atas. Sedangkan untuk little wings karena konsep bangunannya yang memang memadukan antara perpustakaan dan *entertainment* jadi pemisah antar perpustakaan dan komersil jadi tidak terasa bahkan akan terasa sangat menyatu.Walaupun dengan fungsi yang sama namun memiliki konsep dan kesan yang berbeda di antara keduanya dan menjadikannya menarik.	
3	Aksesbili-tas	 perpustakaan ini memiliki banyak akses, namun jika ingin memasuki area perpustakaannya hanya bisa dilalui oleh 1 akses untuk umum, dan 1 akses pegawai pada bagian belakang.	 akses gerbang pada tempat ini hanya ada satu yaitu pintu yang langsung berhadapan langsung dengan jalan raya, akses pada lantai 2 sebenarnya memilki 2 akses namun hanya satu yang dibuka untuk umum dan satunya lagi digunakan untuk para pegawai.
	Tanggapan	Dalam hal aksesbilitas perpustakaan UI lebih ketat dan cenderung menyeleksi siapa saja yang dapat masuk ke area perpustakaan, namun untuk perpustakaan little wings tidak ada pengkhususan seperti di UI karna mereka bebas keluar masuk dan meminjam apa saja yang mereka inginkan. Ini terlihat sangat berbeda dikarenakan faktor jenis koleksi dan arsip apa yang berada di perpustakaan tersebut maka dari itu penerapan aksesnya pun berbeda.	

4	Fasilitas	• Perpustakaan  Zona buku dimana buku-buku ini di simpan, terdapat di lantai 2 sampai dengan lantai 5. Pengelompokkan bukunya yang di sesuaikan dengan fakultas sehingga memudahkan para pustakawan atau pengunjung untuk menemukan buku atau materi yang dicarinya.	• Perpustakaan  Karena tempat ini berskala kecil, jadi tidak banyak buku yang terdapat disini, namun mengenai jenis buku yang tersedia disini terbilang cukup lengkap. Namun hanya buku-buku keluaran terbaru saja yang terdapat di sini, dengan rentan 3 tahun tanggal produksi buku tersebut.
		• Amphitheater  Zona ini terletak tepat di samping danau, yang merupakan bagian samping dari bangunan. Tempat ini menjadi tempat favorit untuk berkumpulnya para mahasiswa di karenakan dekat dengan area *lounge* dan *store*.	• Joglo  Joglo ini berada di samping bangunan utama, namun dilihat dari fungsi memiliki fungsi yang sama dengan bangunan utamanya. Joglo ini sangat unik dan skalanya juga tidaklah terlalu besar. Untuk pengunjung yang menyukai gaya klasik tempat ini akan sangat nyaman di tempati.

		• Ruang Tunggu  Ruang tunggu ini terdapat 3 zona berbeda, dan posisinya langsung menghadap pada danau, dimana ruang ini sebagai ruang peralihan dari area luar menuju area dalam perpustakaan.	• Guest House  Tempat ini memiliki satu buah *guesthouse* dengan arsitektur jawa yang senada dengan joglo sebelumnya. Namun bangunan ini lebih terlihat tertutup dan penggunan material yang sudah bisa disebut cukup modern.
		• Area Informasi  Ruang informasi ini cukup besar, dengan 8 pegawai administrasi yang bertugas setiap waktunya. Setiap mahasiswa ataupun umum wajib mengisi data disini sebelum memasuki area perpustakaan.	• Mushola  Tempat ini memiliki satu buah mushola kecil yang berada diantara guesthouse dengan area parkir. Mushola ini memiliki bentuk yang sangatlah unik, dibentuk seperti saung, namun dengan atap genting. Mushola ini berskala sangat kecil hingga hanya dapat menampung 2-3 orang untuk sekali waktu solat.
		• Loker  Loker ini berada tidak jauh dari area informasi, loker ini	

		bertujuan untuk para pengunjung menitipkan tas beserta barang bawaannya, karna untuk memasuki perpustakaan ini hanya diperbolehkan membawa alat-alat tulis atau barang elektronik, dan itu pun diberi tas tangan transparan. • Auditorium  Perpustakaan ini juga dilengkapi oleh ruang auditorium yang berada di bagian samping perpustakaan. • Ruang Diskusi  Ruang baca dan ruang diskusi tersedia di lantai 2, 3, dan 4. Ruang diskusi dilengkapi dengan meja, kursi, dan whiteboard serta akses ke internet.	• Ruang Baca Lantai 1  Pada lantai satu terdapat sebuah sofa dengan boneka dan hiasan dinding yang unik, terdapat toko aksesoris, sebuah mading, dan zona stationer. Semua interior yang terdapat di sana adalah hasil kerajinan anggota klub dan dapat dibeli oleh pengunjung. • Ruang Baca Lantai 2  Pada area lantai dua bisa digunakan bagi pengunjung yang hendak berdiskusi atau hanya sekedar mengerjakan tugas dan pekerjaannya, dengan latar belakang jendela-jendela besar dan pemandangan yang indah, tempat ini menjadi area favorit pengunjung.

		• Ruang Multimedia  Tersedia 180 iMac di ruang internet yang dapat digunakan untuk mengakses internet, serta Hotspot di semua area Perpustakaan UI. Area ini terdapat di setiap lantai, namun ruangan yang lebih besar berada di lantai bawah dekat dengan area Lounge. • Ruang Belajar Khusus  Tersedia 100 ruang belajar khusus (kubikus) di lantai 2 yang diperuntukkan untuk mahasiswa tingkat doktoral, dilengkapi dengan meja, kursi, dan akses internet. Pengguna diperkenankan menggunakan ruangan ini selama 1 bulan. Untuk sampai di area ini, pengunjung di haruskan melalui jembatan penghubung	• Ruang Baca Lantai 3  Pada area lantai 3 terdapat beberapa spot menarik. Sebenarnya lantai ini seakan-akan berada di dalam sebuah atap rumah. Ada beberapa spot menarik yang unik, area balkon, terdapat di area belakang bangunan ini, lalu area bermain, area ini disediakan beberapa permainan anak yang biasa kita mainkan namun harus dilakukan dengan banyak peserta, seperti monopoli dan sebagainya. Lalu terdapat area tepat tidur dan lesehan, dimana spot ini menjadi area paling menyenangkan dan membuat kita merasakan pesaraan berada di rumah sendiri. • Ruang Belajar Luar 

		yang terdapat di area dalam perpustakaan dan koridor perpustakaan.	Tempat ini selain memiliki area pada dalam bangunan, mereka pun memilki tempat membaca pada area luar bangunan, yaitu tepat di hadapan bangunan langsung di bawah pohon rindang, cocok yang menyukai suasana terbuka.
		• Fasilitas Tambahan  Dalam perpustakaan ini memang mempunai beberapa fasilitas yang tidak dimiliki oleh perpustakaan lain, seperti - ***BookDrop*** yaitu Fasilitas untuk mengembalikan buku pinjaman secara mandiri. Dapat digunakan selama 24 jam. - ***MKIOSK*** yaitu Mesin untuk melakukan peminjaman dan pengembalian buku secara mandiri. - ***BOOK DISPENSER*** yaitu Atau dispenser buku, memungkinkan pengguna sivitas UI yang telah menjadi anggota perpustakaan dapat melakukan transaksi pinjam buku dengan kartu mahasiswa yang	• Area Panjat Tebing  Area ini berada pada bagian depan dimana selain berfungsi sebagai area panjat tebing berskala kecil area ini menjadi daya tarik sendiri pada saat akan memasuki bangunan utama.

		sebelumnya telah memesanya melalui katalog online, fasilitas ini terletak di depan layanan komputer dan dibuka selama 24 jam. - ***OPAC (Online Public Access Catalog)*** **yaitu OPAC** adalah sarana untuk mencari informasi mengenai koleksi yang ada di perpustakaan dengan menggunakan terminal komputer. Komputer OPAC tersedia di lantai 1, 2, 3, dan 4. - **Area Fotokopi** yang berada di ujung area perpustakaan.	
	Tanggapan	Hasil pengamatan diatas, perpustakaan UI memiliki teknologi yang lebih tinggi dan modern ini sangatlah baik karena mengikuti perkembangan jaman dunia yang memang sudah modern. Sedangkan untuk Little wings keberadaan fasilitas penunjangnya sudah cukup baik namun jika dibandingkan dengan perpustakan UI dalam hal kecanggihan dan kelengkaannya belum tercapai.	
5	Utilitas	 perpustakaan ini memiliki	 tempat ini memiliki 2 area

		sistem keamanan dan utilitas yang dirasa cukup baik, seperti keberadaan hydran yang terdapat di sekeliling bangunan perpustakaan pada bagian luar juga pada bagian dalam. Toilet yang berada di setiap lantai pun sangat baik dan bersih.	toilet, pada bagian dalam yaitu pada lantai 1 dan bagian luar tepatnya di belakang mushola.
Tanggapan		Untuk utilitas dan keamanan dikedua bangunan perpustakaan ini sudah sangatlah baik, ini terlihat dari kelengkapan dan penempatan setiap pointnya sudah sangat baik.	

2.4.4 Studi Kebutuhan Ruang

Studi kebutuhan ruang ini diambil berdasarkan kesimpulan dari hasil pengamatan kedua objek pengamatan. Dan berikut diagram yang dapat menjelaskan kesimpulan tersebut.

- **Pola Aktivitas**

  Pengunjung

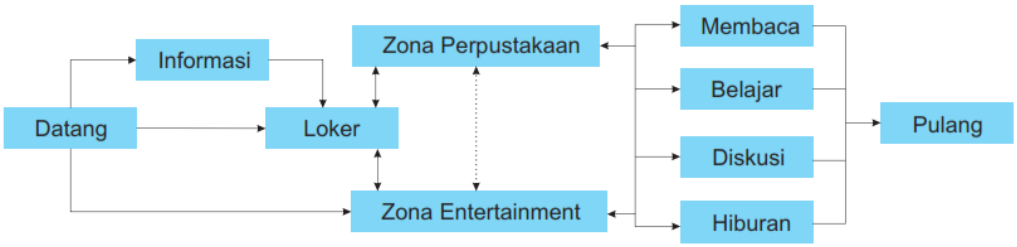


Diagram 2.2 Pola Aktivitas Pengguna Perpustakaan

Pengelola

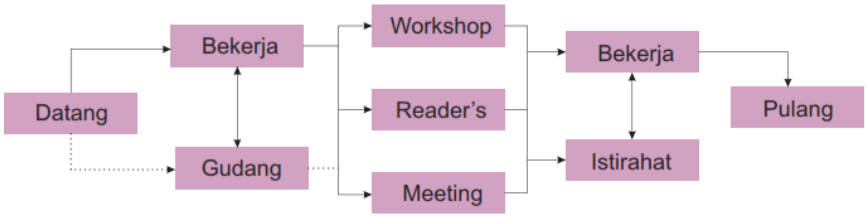


Diagram 2.3 Pola Aktivitas Pengelola Perpustakaan

Kendaraan

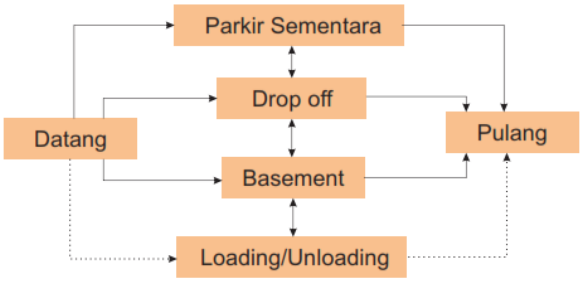


Diagram 2.4 Pola Aktivitas Kendaraan

- **Kedekatan Ruang**

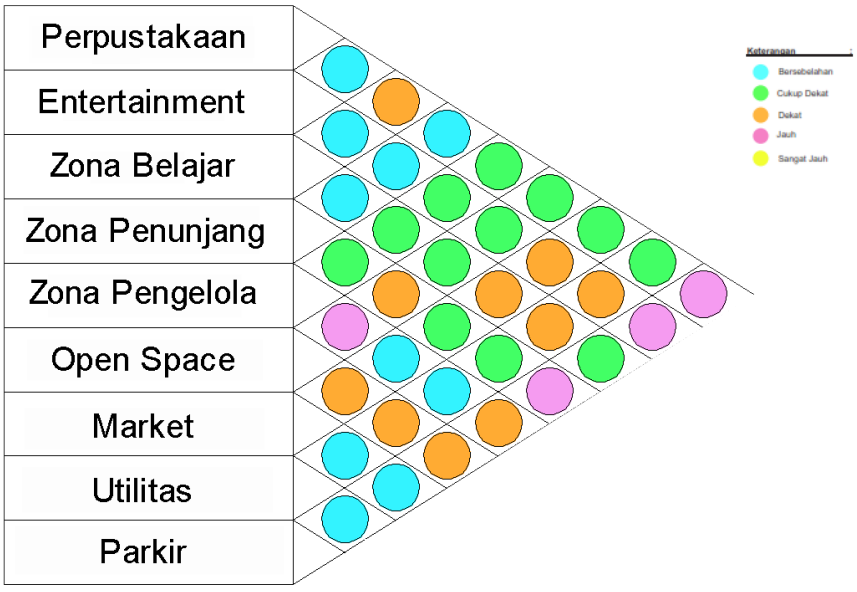


Diagram 2.5 Diagram Kedekatan Ruang
Sumber : Pribadi