

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DAERAH DI KOTA MATARAM DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Regional Library in Mataram City Design with a Behavioral Architectural Approach

| Received November 3rd 2023 | Accepted December 29th 2023 | Available online January 30th 2024 |

| DOI 10.56444/sarga.v18i2.1346 | Page 93 - 102 |

Apri Yuda Andrian¹, Isna Pratiwi², Didik Nopianto³, Teguh Prihanto^{4*}

apriyudaandrian66@students.unnes.ac.id; Universitas Negeri Semarang; Semarang, Indonesia¹

isnap@mail.unnes.ac.id; Universitas Negeri Semarang; Semarang, Indonesia²

didiknop@mail.unnes.ac.id; Universitas Negeri Semarang; Semarang, Indonesia³

teguh.prihanto@mail.unnes.ac.id*; Universitas Negeri Semarang; Semarang, Indonesia⁴

ABSTRAK

Kota Mataram merupakan salah satu kota yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat yang mempunyai luas wilayah yang relatif kecil dengan jumlah penduduk yang cukup padat. Begitu pula jumlah pelajar dan masyarakat umum yang tergolong banyak. Banyaknya pelajar dan masyarakat umum di Kota Mataram tidak menjamin tingginya minat baca di Kota Mataram. Kota Mataram tergolong memiliki pelajar dan masyarakat umum dengan minat baca yang relatif rendah. Hal ini dikarenakan belum tersedianya fasilitas untuk menunjangnya dan mencari informasi. Kota Mataram sebelumnya telah memiliki perpustakaan umum dan arsip yang masih aktif, namun perpustakaan umum tersebut sudah jarang adanya pengunjung. Seiring berkembangnya zaman, maka berkembang pula kebutuhan informasi untuk masyarakat yang terus bertambah seiring berjalannya waktu. Perencanaan dan perancangan perpustakaan umum di Kota Mataram merupakan salah satu solusi dari pemerintah daerah dalam membangun Kota Mataram dalam berbagai aspek, terutama aspek pendidikan. Adapula fungsi dari perpustakaan ini adalah sebagai tempat yang menyediakan informasi dan ruang baca. Pendekatan yang diusung adalah pendekatan perilaku dimana bentuk dan desain bangunan mengutamakan kenyamanan pengguna maupun pengunjung disesuaikan dengan misi pengembangan di Kota Mataram, dengan meningkatkan infrastruktur kota, sarana, dan prasarana dasar serta pemanfaatan tata ruang yang berwawasan lingkungan.

Kata Kunci: Perpustakaan Daerah, Arsitektur Perilaku, Kota Mataram

ABSTRACT

Mataram City is one of the cities in West Nusa Tenggara Province which has a relatively small area with a fairly dense population. Likewise, the number of students and the general public is quite large. The large number of students and the general public in Mataram City does not guarantee a high interest in reading in Mataram City. The city of Mataram is classified as having students and the general public with relatively low interest in reading. This is because there are no facilities to support it and search for information. The city of Mataram previously had a public library and archives that were still active, but the public library rarely had visitors. As time progresses, the information needs of society continue to increase as time goes by. Planning and designing a public library in the City of Mataram is one of the solutions from the local government in developing the City of Mataram in various aspects, especially the educational aspect. There is also a function of this library as a place that provides information and a reading room. The approach promoted is a behavioral approach where the shape and design of buildings prioritize the comfort of users and visitors adapted to the development mission in the City of Mataram, by improving city infrastructure, basic facilities and infrastructure as well as utilizing environmentally sound spatial planning.

Key words: Regional library, Behavioral Architectural, Mataram City

PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan pusat pengelola informasi dan memberikan layanan informasi bagi para pengunanya itu perpustakaan diharapkan mampu melaksanakan fungsinya sebagai pusat informasi secara umum. Perpustakaan mempunyai arti sebagai sesuatu tempat didalamnya terdapat kegiatan penghimpunan pengelolaan, penyebarluasan segala informasi macam informasi, baik tercetak maupun terekam dalam berbagai media seperti buku, majalah, surat kabar, film, kaset, tape recorder, komputer dan lain-lain. Perpustakaan adalah unit kerja yang berbentuk wadah penyimpanan koleksi perpustakaan, disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh pengguna sebagai sumber informasi khususnya di perpustakaan umum (Ismail & Darwis, 2016; Saggaf et al, 2014). Seiring berjalannya waktu, minat baca masyarakat menurun (Jaya et al, 2021;Walgermo et al, 2018). Menurut data UNESCO tahun 2020, minat baca masyarakat Indonesia menempati peringkat kedua dari bawah, dengan tingkat persentase hanya 0,001% (Rahmawati, 2020; Retno, 2021). Artinya, dari 1000 orang Indonesia, Cuma 1 orang yang memiliki minat baca. Terbatasnya akses terhadap bahan bacaan, infrastruktur, rendahnya minat dan daya beli buku, serta rendahnya perilaku membaca menjadi faktor penyebab rendahnya minat baca di Indonesia (Kemendikbud, 2019).

Perpustakaan memiliki kemampuan untuk memikat dan menginspirasi pembaca, menumbuhkan kecintaan pada buku-buku yang melampaui waktu. Inti dari perpustakaan yang sukses tidak hanya terletak pada koleksi buku-bukunya yang luas tetapi juga pada kemampuannya untuk menyalakan dan memelihara api minat baca. Perpustakaan yang dirancang dengan baik menjadi daya tarik bagi pengunjungnya melalui keunikan arsitekturnya. Elemen arsitektur memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman membaca secara keseluruhan. Perpustakaan yang merangkul aksesibilitas dan inklusivitas semakin memperkuat dampaknya terhadap minat baca. Desain yang bijaksana memastikan bahwa perpustakaan menjadi ruang yang ramah bagi semua, melampaui usia, latar belakang, dan kemampuan. Perpustakaan yang dirancang dengan baik tidak hanya menampung pengetahuan tetapi juga menjadi katalisator untuk hubungan personal antara pembaca dan koleksi didalamnya.

Hubungan personal antara pembaca dan perpustakaan memiliki dampak yang signifikan terhadap pengalaman membaca dan konsep arsitektur perilaku memainkan peran penting dalam membentuk dinamika. Arsitektur Perilaku merupakan jalan alternatif bagi pendekatan desain yang akan dibutuhkan dalam membangun sebuah perpustakaan daerah. Arsitektur Perilaku digunakan dalam perpustakaan karena adanya sebuah pertimbangan perilaku manusia terhadap proses perancangannya, sehingga menghasilkan perpustakaan yang nyaman dan aman untuk fisik maupun psikis penggunanya. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mendesain gedung Perpustakaan Daerah di Kota Mataram untuk meningkatkan minat masyarakat untuk mencari berbagai informasi dengan tempat yang nyaman.

TINJAUAN ARSITEKTURAL BANGUNAN PERPUSTAKAAN

Desain perpustakaan umum adalah ranah penting di mana peran dan filosofi perpustakaan umum sebagai ruang publik dikomunikasikan. Makalah ini menganalisis berbagai bacaan desain perpustakaan umum dan menganalisis lebih lanjut topik dengan mempertimbangkan penggunaan ruang yang dibangun ini oleh pelanggan perpustakaan. Interaksi antara pengguna perpustakaan dan desain perpustakaan mengungkapkan sifat kontradiktif ruang publik dan

cara-cara di mana perpustakaan dipahami dan ditata ulang. Interpretasi publik dari prinsip-prinsip yang dikomunikasikan melalui desain perpustakaan mengungkapkan nilai ruang publik kontemporer, yang saat ini sedang ditantang oleh peran perambahan perusahaan komersial (Clark, 2012).

Desain dan Interaksi di Perpustakaan Umum

Hubungan seseorang dengan suatu tempat tidak hanya ditentukan oleh arsitekturnya atau sifat tempat tersebut sebagai tempat umum. Meskipun kedua faktor ini memengaruhi bagaimana suatu tempat diinterpretasikan dan digunakan, keduanya tidak secara tunggal menentukan signifikansinya bagi seseorang. Menariknya, prinsip-prinsip arsitektur dan tujuan dapat terkadang menyimpang dari tujuan yang dimaksudkan dari perpustakaan, sebagaimana beberapa bangunan terkenal dijelaskan oleh para pustakawan dan pengguna sebagai "tidak manusiawi," "steril," atau "sederhana tidak nyaman" (Cohen, 1979). Sebaliknya, "tempat memperoleh makna melalui partisipasi kita dengan mereka" (Lyndon, 1987). Bahkan desain perpustakaan yang sederhana pun dapat memiliki dampak yang berkesan pada pemahaman pengguna terhadap perpustakaan. Sebagai contoh, saat mengingat perpustakaan masa kecilnya, Ewald (2011) menjelaskan "*labyrinth* berwarna bata yang terhubung dengan baik dan dipenuhi dengan koleksi yang lengkap". Desain berhubungan erat dengan rasa kagum koleksi yang menyimpan kenangan tentang representasi fisik dari pengalamannya dengan koleksi perpustakaan. Interaksi semacam ini dengan perpustakaan umum menentukan bagaimana perpustakaan tersebut dipahami oleh masyarakat yang dilayaninya. Baik elemen arsitektur maupun desain interior mempengaruhi interaksi pengguna dan dapat diciptakan untuk menyampaikan nilai dan fungsi tertentu. Namun, keberhasilannya bergantung pada bentuk-bentuk interaksi yang kadang-kadang tidak terduga yang dihasilkan oleh masyarakat. Oleh karena itu, desain merupakan bentuk interpretasi, harapan, dan pengalaman mereka sendiri.

Wayfinding pada Perpustakaan

Pertimbangan penting lain dalam desain perpustakaan adalah konsep *wayfinding*. *Wayfinding* merujuk pada cara individu bergerak di dalam ruang bangunan untuk menemukan lokasi tertentu (Mandel, 2010). Memahami pola pergerakan di dalam sebuah bangunan memiliki dampak yang signifikan pada desain. Jika sebuah perpustakaan tidak mempertimbangkan *wayfinding* pengunjung, maka perpustakaan tersebut berisiko menyediakan layanan dan materi yang menjadi tidak berguna karena pengunjung kesulitan menemukannya (Mandel, 2010). Desain perpustakaan yang memperhatikan pola pergerakan akan menekankan tata letak yang terasa alami atau intuitif. Hal ini dapat mencakup pemasangan tanda-tanda yang jelas dan mudah diakses oleh staf. Desain yang intuitif dan tanda-tanda yang bermanfaat tidak hanya praktis tetapi juga melayani untuk menyampaikan prioritas perpustakaan dalam meningkatkan akses dan menghilangkan hambatan terhadap informasi (Mason, 1975).

Hubungan Arsitektur dan Perilaku

Manusia menciptakan struktur bangunan, yang pada gilirannya membentuk cara manusia berperilaku. Setelah pola perilaku manusia terbentuk karena pengaruh arsitektur yang telah dibangun, manusia kembali mempengaruhi arsitektur yang sudah ada dengan merespons perilaku yang telah terbentuk sebelumnya, dan seterusnya. Setiap arsitektur yang dibuat sebagai tanggapan terhadap kebutuhan manusia memiliki dampak perilaku yang berbeda pada

arsitektur itu sendiri. Hal ini mencakup proses pembangunan ulang arsitektur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perilaku manusia, yang pada gilirannya berpengaruh pada psikologi individu (Halim, 2005). Manusia mendirikan struktur bangunan untuk memenuhi kebutuhan penghuninya. Bangunan tersebut selanjutnya membentuk perilaku penghuninya yang berada di dalamnya, mengawasi pembatasan terhadap gerakan, perilaku, dan gaya hidup sosial manusia. Keseimbangan antara arsitektur dan aspek sosial menjadi krusial, di mana keduanya eksis secara bersamaan dalam harmoni lingkungan. Pembentukan perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek desain fisik ruang, termasuk ukuran dan bentuk ruangan, penataan perabot, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan (Marcella, 2004).

METODE

Metode yang digunakan dalam merancang strategi dan menganalisis adalah SWOT singkatan dari *Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*. Analisis SWOT adalah metode untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threats*) suatu perencanaan dan perancangan. Analisis SWOT dilakukan melalui proses identifikasi sejumlah faktor yang mempengaruhi perancangan dan perencanaan, yaitu:

- Kekuatan: ditentukan berdasarkan faktor internal dengan memanfaatkan keunggulan wilayah sekitar site perancangan
- Kelemahan: ditentukan berdasarkan faktor internal yang membuat site perancangan kurang unggul
- Peluang: ditentukan dari faktor eksternal yang dapat diambil untuk meningkatkan site perancangan
- Ancaman: ditentukan berdasarkan faktor eksternal yang mengancam site perancangan

Analisis SWOT diperlukan dalam perencanaan Perpustakaan Daerah di Kota Mataram guna mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, hingga ancaman yang kemungkinan dihadapi saat merancang Perpustakaan Daerah Di Kota Mataram maupun saat bangunan beroperasi. Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan desain Perpustakaan Daerah Di Kota Mataram dengan melakukan pendekatan terhadap kebutuhan kawasan yang telah dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti. Pendekatan analisis SWOT membutuhkan informasi keadaan eksisting kawasan serta analisis lanjutan pada informasi tersebut. Pada awal pelaksanaan, dibutuhkan informasi lapangan kemudian dilanjutkan dengan informasi dan analisis. Selanjutnya akan menghasilkan kesimpulan yang menjadi dasar untuk melakukan proses desain.

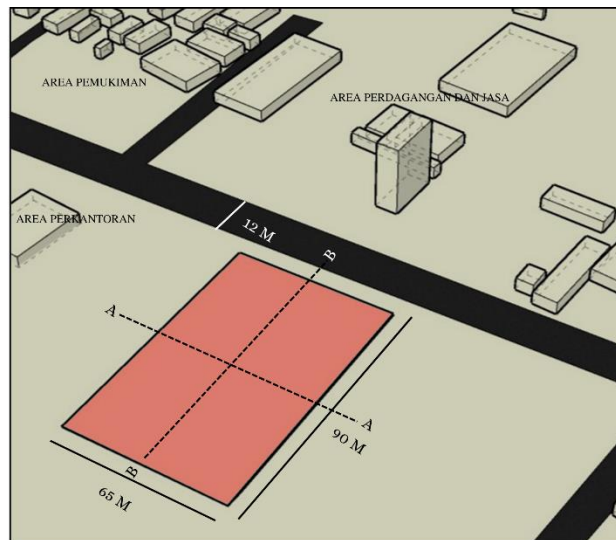
HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kondisi Kota Mataram

Kota Mataram merupakan kota yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Barat khususnya Pulau Lombok. Kota Mataram juga menjadi ibu kota di Provinsi Nusa Tenggara Barat, Kota Mataram berpotensi menjadi destinasi wisata kelas dunia, Kota Mataram memiliki batas – batas wilayah sebagai berikut. Sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Gunungsari dan Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat. Sebelah timur berbatasan dengan kecamatan Narmada dan Kecamatan Lingsar. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Utara. Sebelah barat berbatasan dengan Selat Lombok. Sedangkan bentuk topologi Kota Mataram bervariasi dari datar sampai agak curam dengan klasifikasi sebagai berikut:

- Lereng 0-2% bentuk wilayah datar, seluas 4.652,057 Ha (75,9%)
- Lereng 2-8% bentuk wilayah agak landau, seluas 1.299,147 Ha (21,20%)
- Lereng 8-15% bentuk wilayah bergelombang, seluas 174,283 Ha (2,84%)
- Lereng 15-25% bentuk wilayah curam, seluas 4,568 Ha(0,07%)

Kondisi diatas menunjukkan bahwa sebagian besar wilayah Kota Mataram merupakan hamparan datar. Sementara ketinggian tanah bervariasi yaitu kecamatan Cakranegara mencapai kurang lebih 25 meter diatas permukaan laut (dpl), Kecamatan Mataram kurang lebih 15 meter dpl dan Kecamatan Ampenan kurang lebih 5 meter dpl termasuk daerah pantai. Kota Mataram sebagaimana kota-kota lain di Indonesia merupakan wilayah yang memiliki iklim tropis, sehingga secara umum tidak ada perbedaan iklim yang terjadi di setiap tahunnya. Pola guna lahan di Kota Mataram dalam kurun waktu 10 tahun terakhir berkembang secara linier, konsentrik, dan parsial. Perkembangan pola linier terjadi karena tata guna lahan mengikuti pola jaringan jalan seperti pada koridor utama Kota Mataram di Jalan Yos Sudarso – Jalan Langko – Jalan Pejanggik – Jalan Selaparang – Jalan Sandubaya. Perkembangan lahan secara konsentrik yang berbentuk *grid* (mengelompok) tersebar di Kawasan Cakranegara dan sekitarnya. Pola guna lahan yang berkembang secara parsial terjadi di Kelurahan Rembige, Sayang-Sayang di bagian utara, Kelurahan Jempong Baru, Pagutan, dan pusat permukiman di Kawasan Bertais. Pada pola linier, konsentrik, dan parsial tersebut terjadi penyatuan guna lahan, sehingga terbentuklah Kawasan terbangun yang telah berkembang seperti saat ini. Dalam perkembangannya konversi lahan sebagian besar untuk fungsi perumahan, perkantoran, Pendidikan serta pertokoan. Hal ini tentunya terjadi dengan semakin pesatnya dinamika perkembangan dan pertumbuhan Kota yang berimplikasi pada penyesuaian terhadap kebutuhan lahan untuk pengembangannya.



Gambar 1. Data Site
Sumber : Analisis Peneliti, 2024

Desa Rembige, yang terletak di pusat Kecamatan Selaparang, di wilayah Kota Mataram, memiliki topografi datar yang menjadi landasan potensi pengembangan. Lokasi tersebut, yang strategis di Jl. Jend. Sudirman, Rembige, Kec. Selaparang, Kota Mataram, mencakup luas tanah seluas 5.820 meter persegi. Penggunaan lahan tersebut ditujukan untuk berbagai keperluan, termasuk permukiman, perdagangan, jasa, dan pendidikan. Lokasi ini juga dilengkapi dengan jalan

selebar 12 meter, memudahkan aksesibilitas dan konektivitas di sekitar wilayah tersebut. Regulasi bangunan menetapkan cakupan lahan maksimum (KDB) sebesar 70%, memastikan keseimbangan yang harmonis antara konstruksi dan ruang terbuka. Selain itu, rasio lantai bangunan (KLB) ditetapkan sebesar 4,20, berkontribusi pada pemanfaatan lahan yang terencana dengan baik dan efisien. Penting untuk dicatat bahwa Tingkat Permukaan Tanah (GSB) diharuskan memiliki ketinggian minimum 4 meter. Batas-batas geografis lokasi ini dijelaskan oleh landmark yang mencolok, dengan Hotel SAME Lombok di bagian utara, lahan kosong dan perumahan di bagian selatan, lahan kosong dan BPS Kota Mataram di bagian barat, dan lahan kosong di bagian timur. Gambaran komprehensif ini memberikan dasar untuk membayangkan potensi pengembangan dan fungsionalitas Desa Rembiga, menekankan pentingnya perencanaan perkotaan yang strategis dalam konteks dinamisnya.

Analisa SWOT Perancangan Perpustakaan

Analisis SWOT menghasilkan rumusan variabel faktor internal Desain Perpustakaan Daerah Di Kota Mataram yaitu berupa Kekuatan (*Strength*) dan peluang (*Opportunities*) dan faktor eksternal berupa variable Kelemahan (*Weakness*), dan ancaman (*Threats*).

Tabel 1. Analisa SWOT

<p>Kekuatan (<i>Strength</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya potensi pendidikan yang kuat • Kunjungan Kota Mataram yang tinggi • Potensi Kota Mataram • Potensi sumber daya manusia • Sarana dan prasarana yang memadai 	<p>Kelemahan (<i>Weakness</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelayanan transportasi umum yang kurang memadai • Keterbatasan aksesibilitas jalan menuju site lokasi perpustakaan • Minimnya minat baca masyarakat
<p>Peluang (<i>Opportunities</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wisata Kota Mataram • Kemudahan untuk akses informasi • Potensi pengembangan kawasan menjadi kawasan pendidikan Mataram • Akses yang layak memudahkan pengunjung menuju site 	<p>Ancaman (<i>Threats</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potensi kepadatan pengunjung mengakibatkan kemacetan lalu lintas • Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya membaca atau "sadar literasi"

Sumber: Analisa Penyusun, 2023

Desain Perpustakaan Daerah Kota Mataram

Desain arsitektur perpustakaan dapat mempengaruhi daya tarik visual dan estetika ruang. Keindahan dan keteraturan ruang dapat meningkatkan kepuasan pembaca, menciptakan lingkungan yang menyenangkan yang mendorong kunjungan berulang. Perpustakaan yang dirancang dengan baik dapat menjadi destinasi yang menarik, membangun hubungan positif antara pengguna dan bangunan.

Area parkir

Area parkir didesain dengan mengamati perilaku masyarakat sekitar dimana area parkir memiliki luasan yang cukup dan memuat untuk kaum difabel sehingga semua kalangan masyarakat maupun pendatang dapat menikmati Perpustakaan Daerah Kota Mataram. Area parkir disediakan bagi kendaraan bermotor roda dua dan empat yang terletak disebelah timur dan barat pada tapak yang direncanakan.



Gambar 2. Siteplan
 Sumber : Analisis Peneliti, 2023

Bangunan

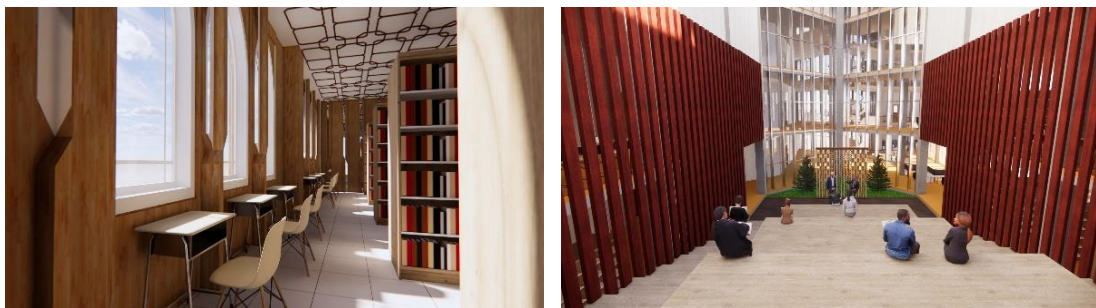
Bangunan utama akan diletakkan dtengah site untuk mempermudah sirkulasi dengan menerapkan sirkulasi meumutar. Bangunan didesain dengan mengamati bangunan sekitar yang mana banyak mempertahankan bentuk atap lumbung baik untuk atap maupun fasad bangunan, bangunan akan dilapisi *secondary skin* dengan material Aluminium Composite Panel (ACP) dengan motif songket khas pulau Lombok sehingga bangunan mudah dikenali. Pada perspektif eksterior bangunan utama memperlihatkan sisi kawasan sekitar bangunan. Dinding bangunan utama sendiri tersusun oleh *Sandwich* dengan aksen garis serta pemakaian *aluminium composite panel* (ACP) sebagai *secondary layer*. Untuk mencapai bangunan sendiri, pengunjung dapat melalui pintu yang ditujukan untuk pejalan kaki dan pintu utama samping yang ditujukan untuk pengunjung yang menggunakan kendaraan pribadi yang berada pada bagian utara site. Pemilihan warna hijau pada ekserior dimaksud untuk menyegarkan pengguna bangunan sehingga bangunan dapat menghidupkan suasana melalui warna. Penyediaan area terbuka hijau disini dimaksudkan untuk ruang komunal dimana seluruh pengunjung dapat memaksimalkan area komunal tersebut. Selain itu, area terbuka hijau ini juga dilengkapi dengan kusi dan meja sehingga memudahkan pengunjung untuk bersosialisasi disekitar area, penambahan unsur air dengan meambahkan *sculture* pada area sekitar site dimaksudkan dapat menenangkan susana sekitar.



Gambar 3. Fasad Bangunan
 Sumber : Analisis Peneliti, 2024

Interior Perpustakaan

Perpustakaan didesain dengan mengutamakan kenyamanan pelaku pembaca dengan memperbanyak bukaan untuk melihat *view* sekitar *site* guna menarik peminat untuk membaca selain itu juga banyaknya bukaan dapat menjadi sumber pencahayaan alami dengan begitu akan menghemat energi, untuk rak buku kan disusun berbaris bertujuan untuk menjadi pemisah antar ruang. Pemilihan interior dengan unsur kayu untuk menciptakan tampilan dan kesan hangat sehingga menciptakan suasana yang nyaman di dalam bangunan perpustakaan. Warna coklat merupakan warna yang memiliki kemampuan menampilkan kehangatan pada setiap ruang. Dengan desain open space pada konsep pezoningan maka tidak memiliki batasan antar ruang satu dengan ruang yang lainnya. Pada area tersebut menonjolkan sentuhan kayu melalui sekat yang memisahkan ruang *noisy* dan *silent* sehingga perpustakaan memiliki kesan lapang dan terang dengan banyaknya kaca bukaan. Ruang koleksi akan dibagi menjadi beberapa ruang berdasarkan umur pembacanya.



Gambar 4. Ruang Baca
Sumber : Analisis Peneliti, 2024



Gambar 5. Ruang Koleksi
Sumber : Analisis Peneliti, 2024

Pemilihan furnitur yang nyaman seperti kursi ergonomis, meja dengan pencahayaan yang baik, dan bantal atau furnitur pelengkap lainnya yang mendukung kenyamanan pengguna selama membaca. Selain itu penyediaan ruang baca tematik untuk memfasilitasi minat khusus, seperti ruang baca untuk anak-anak, buku-buku lokal, atau koleksi tertentu untuk meningkatkan minat dan keterlibatan pengguna. Lebih lanjut, perlu disediakan area studi mandiri dengan meja dan kursi yang nyaman untuk pembaca yang lebih suka membaca atau belajar secara individu. Selain itu area pameran disediakan untuk menampilkan buku baru, karya lokal, atau pameran sementara hal ini dapat meningkatkan dimensi artistik dan edukatif pada pengalaman pengunjung. Siapkan ruangan baca bersama untuk mendukung kegiatan membaca kelompok atau klub buku. Furnitur yang dapat dipindahkan atau disusun ulang dapat meningkatkan fleksibilitas ruang ini.

Mendukung UMKM

Dibukanya cafe pada area perpustakaan tentu akan meningkatkan UMKM Kota Mataram. Cafe akan di letakan di lantai 4 dengan begitu akan memaksimalkan view sekitar hal ini dilakukan untuk menarik pengunjung selain itu café juga menjadi fasilitas pembaca buku. Interior cafe sendiri didominasi oleh material kayu dengan pemilihan cat dinding bernuansa pastel dengan menonjolkan aspek minimalis pada desainnya.



Gambar 6. Cafe

Sumber: Analisis Peneliti, 2023

Pengembangan area komersial pada bangunan perpustakaan daerah melalui pendekatan arsitektur perilaku dapat melibatkan berbagai strategi untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pengunjung. Beberapa prinsip pengembangan area komersial meliputi penempatan yang strategis, desain ruang yang ramah dan nyaman, dan fleksibilitas ruang. Diperlukan peletakkan area komersial di lokasi yang mudah diakses dan terlihat bagi pengunjung serta pemahaman pola pergerakan pengunjung dan tempatkan area komersial di titik-titik strategis. Area komersial didesain yang ramah dan mengundang, menciptakan atmosfer yang nyaman dengan mempertimbangkan elemen arsitektur dan tata cahaya yang mendukung pengalaman positif. Area komersial didesain dengan fleksibilitas sehingga dapat diubah-ubah untuk mengakomodasi berbagai jenis kegiatan.

Taman

Taman akan didesain dengan banyak dudukan untuk pengunjung hal ini bertujuan untuk memudahkan segala aktifitas terutama aktifitas membaca. Dengan memanfaatkan pendekatan arsitektur perilaku, ruang terbuka dan taman pada perpustakaan daerah dapat menjadi pusat kegiatan yang ramah, mengundang partisipasi masyarakat, dan menciptakan pengalaman yang positif bagi pengunjung.



Gambar 7. Taman

Sumber : Analisis Peneliti, 2024

KESIMPULAN

Pendekatan Arsitektur Perilaku dalam perancangan Perpustakaan Daerah Kota Mataram merujuk pada penggunaan prinsip-prinsip perilaku manusia untuk membentuk dan meningkatkan desain perpustakaan. Pendekatan ini mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai panduan utama dalam menciptakan lingkungan perpustakaan yang lebih responsif dan sesuai dengan pola perilaku masyarakat di Kota Mataram. Desain arsitektur perpustakaan dapat mempengaruhi daya tarik visual dan estetika ruang. Keindahan dan keteraturan ruang dapat meningkatkan kepuasan pembaca, menciptakan lingkungan yang menyenangkan yang mendorong kunjungan berulang. Perpustakaan yang dirancang dengan baik dapat menjadi destinasi yang menarik, membangun hubungan positif antara pengguna dan bangunan. Melalui pengaturan rencana tapak, pengaturan interior, fasilitas komersial yang mendukung UMKM, taman dan ruang terbuka pada area perpustakaan perpustakaan daerah Kota Mataram diharapkan mampu mawadahi kebutuhan masyarakat akan ruang baca.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Mataram. 2018. "Kecamatan Selaparang dalam Data 2018". Mataram: Diskominfo Kota Mataram.
- Clark, M. (2012). Becoming public: how architecture, interior design, and public use define the public library as a public place.. *Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management*, 8(1). <https://doi.org/10.5931/djim.v8i1.220>
- Cohen, J., & Leeson, K. W. (1979). Sources and uses of funds of academic libraries.
- Halim, Deddy. (2005) Psikologi Arsitektur Pengantar Kajian Lintas Disiplin. Jakarta: Grasindo.
- Ismail, I., & Darwis, M. (2016). Efektivitas Pelayanan Perpustakaan Sekolah bagi Siswa di SMK Negeri 1 Pare-Pare. *Jurnal Office*, 2(2), 215– 220.
- Lyndon, R. (1987, January). Problems in combinatorial group theory. In *Combinatorial group theory and topology* (pp. 3-33). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Mandel, Lauren H. "Toward an understanding of library patron wayfinding: Observing patrons' entry routes in a public library." *Library & Information Science Research* 32.2 (2010): 116-130.
- Marcella, Laurens Joyce. (2004) Arsitektur dan Perilaku Manusia. Jakarta: Grasindo
- Neufert, Ernst. 1996. *Bauentwurfslehre*. Vieweg Verlag. Wiesbaden. Terjemahan Sunarto Tjahajadi, 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Cetaka 1. Jakarta : Erlangga.
- Poerbo, Hartono. 1992. *Utilitas Bangunan*. Jakarta : PT. Penerbit Djambatan
- Rahmawati, R. (2020). Komunitas Baca Rumah Luwu Sebagai Inovasi Sosial Untuk Meningkatkan Minat Baca di Kabupaten Luwu. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 158-168. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i2.32593>
- Saggaf, S., Salam, R., Kahar, F., & Akib, H. (2014). Pelayanan Fungsi Administrasi Perkantoran Modern. *Jurnal Ad'minstrare*, 1(1), 20–27.
- Sunarto, NS. 2008. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta : CV.Sagung Seto.
- Walgermo, B. R., Frijters, J. C., & Solheim, O. J. (2018). Literacy interest and reader self-concept when formal reading instruction begins. *Early Childhood Research Quarterly*, 44, 90-100. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.03.002>

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang atas kesempatan penelitian yang telah diberikan. Apresiasi diberikan kepada Pemerintahan Kota Mataram untuk kepercayaan yang diberikan kepada penulis untuk memberikan pemikiran dan andil dalam perencanaan Perpustakaan Daerah di Kota Mataram.