

SKRIPSI

**Perancangan Perpustakaan Kreatif Di Kandangan
(SAR8238)**

Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:

Muhammad Rifqi Saputra
2210812110008

Dosen Pembimbing :

Muhammad Tharziansyah, M.T.
NIP. 197101011998021010

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2026

Perancangan Perpustakaan Kreatif Di Kandangan

Tujuan penulisan skripsi diajukan untuk memberikan landasan konseptual perancangan dan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Adapun skripsi ini diselesaikan dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh derajat Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat



Diajukan oleh:

Muhammad Rifqi Saputra

2210812110008

Dosen Pembimbing :

Muhammad Tharziansyah, M.T.

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR
Perancangan Perpustakaan Kreatif di Kandangan
oleh
Muhammad Rifqi Saputra (2210812110008)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 2 Juli 2026 dan dinyatakan

L U L U S

Komite Penguji :

Ketua : Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc.
NIP 197811272006041002

Anggota : Nursyarif Agusniansyah, S.T., M.T.
NIP 197608232002121001

Pembimbing : Muhammad Tharziansyah, S.T., M.T.
Utama NIP 197101011998021010

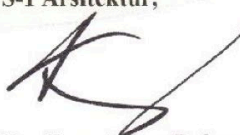
.....
.....
.....

Banjarbaru, 3 Juli 2026
diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,


Dr. Ir. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,


Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.
NIP 198102102005011012

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, nikmat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan laporan penulisan skripsi ini dengan judul **“Perancangan Perpustakaan Kreatif Di Kandangan”**. Adapun penyusunan laporan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Studi S-1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Skripsi ini dapat disusun dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan laporan penulisan skripsi ini. Secara khusus rasa terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti.
2. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Ir. Pakhri Anhar, M.T. dan Ibu Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis.
4. Bapak Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc., Ibu Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc., dan Ibu Prima Widia Wastuty, S.T., M.T. selaku koordinator mata kuliah tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dalam mengerjakan laporan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Tharziansyah, M.T. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan laporan penulisan ini.
6. Seluruh dosen pengajar beserta staff akademik Program Studi Arsitektur yang memberikan ilmu pengetahuan dan masukan dalam proses penyelesaian laporan penulisan skripsi.
7. Teman-teman angkatan 2022 (Arphilos) yang telah berjuang bersama, menjadi sumber ide, penghibur, pendukung, menjadi sahabat selama kuliah dan banyak membantu penulis.
8. Anggota grup R. Sudio 13, selaku sahabat-sahabat yang selalu menguatkan penulis untuk tetap berdiri tegak hingga akhir dalam penyelesaian penulisan skripsi.
9. Pihak-pihak yang selama ini membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari laporan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan penulisan ini. Namun, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan bagi kita semua.

Banjarbaru, Desember 2025

Muhammad Rifqi Saputra
NIM. 2210812110008

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN KREATIF DI KANDANGAN

Muhammad Rifqi Saputra

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

storymrs09@gmail.com

Abstrak

Perpustakaan konvensional telah bergeser dari sekadar tempat penyimpanan koleksi menjadi ruang penciptaan pengetahuan yang berpusat pada pengguna, namun banyak perpustakaan belum menghadirkan lingkungan yang adaptif, interaktif, dan menarik di era digital. Perancangan ini bertujuan menghasilkan rancangan perpustakaan kreatif dengan pendekatan rekreatif yang diwujudkan melalui konsep program edutainment, sehingga mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital, menyenangkan, mendukung interaksi sosial, serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung melalui sistem ruang yang fleksibel dan terintegrasi. Metode yang digunakan adalah pendekatan analogi melalui kajian preseden perpustakaan dan fasilitas rekreatif untuk mengekstraksi prinsip penataan ruang yang relevan dengan kebutuhan aktivitas edukatif dan rekreatif pengunjung. Analisis tapak di Kandangan menunjukkan lahan 5.850 m² dengan bangunan dua lantai pada jalan arteri primer, dikelilingi permukiman dan institusi pendidikan dengan mobilitas tinggi. Kondisi lahan rawa, paparan matahari dominan, serta kebisingan 55–65 dB(A) direspons melalui pengendalian termal, ventilasi silang, peredaman akustik, penataan vegetasi, serta zonasi publik, semi-publik, dan privat. Hasil rancangan berupa tata ruang fleksibel dengan integrasi teknologi digital yang mendorong kolaborasi, eksplorasi ide, dan partisipasi aktif masyarakat.

Kata kunci: perpustakaan, analogi, edutainment, fleksibel, teknologi digital

Abstract

Conventional libraries have shifted from simply being collection storage to user-centered knowledge creation spaces, yet many libraries have yet to present an adaptive, interactive, and engaging environment in the digital era. This design aims to produce a creative library design with a recreational approach that is realized through the concept of an edutainment program, so that it is able to adapt to the development of digital technology, is fun, supports social interaction, and provides comfort for visitors through a flexible and integrated space system. The method used is an analogy approach through a study of library precedents and recreational facilities to extract spatial planning principles that are relevant to the educational and recreational activity needs of visitors. Site analysis in Kandangan shows a 5.850 m² plot with a two-story building on a primary arterial road, surrounded by residential areas and educational institutions with high mobility. The swampy land conditions, dominant sun exposure, and noise of 55–65 dB(A) are addressed through thermal control, cross-ventilation, acoustic dampening, vegetation arrangement, and public, semi-public, and private zoning. The resulting design is a flexible spatial layout with digital technology integration that encourages collaboration, exploration of ideas, and active community participation.

Keywords: library, analogy, edutainment, Flexible, digital technology

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR TABEL.....	10
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Arsitektur.....	5
1.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	5
1.4 Keaslian Penulisan.....	7
1.5 Kerangka Pikir Penulisan.....	8
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Tinjauan Perpustakaan.....	9
2.1.1 Definisi Perpustakaan.....	9
2.1.2 Jenis Jenis Perpustakaan.....	9
2.1.3 Fungsi dan Tujuan Perpustakaan.....	10
2.1.4 Peran Perpustakaan di Era Digital.....	10
2.2 Tinjauan arsitektural.....	11
2.2.1 Jenis layanan dan Fasilitas Perpustakaan kreatif.....	11
2.2.2 Pengertian Perpustakaan Kreatif.....	12
2.2.3 Prinsip Perpustakaan Kreatif.....	12
2.3 Tinjauan Konsep.....	13
2.3.1 Perpustakaan Rekreatif.....	13
2.3.2 Konsep Library as a Third Place.....	14
2.3.3 Konsep Fleksibilitas Ruang.....	15
2.4 Studi Kasus.....	17
2.4.1 Antonio Raimondi College Library.....	17
2.4.2 Salem Public Library Renovation.....	18
2.4.3 Event Hall L'Agora and Ernest Hemingway Media Library.....	19
2.4.4 Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru.....	20
2.4.5 Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Provinsi Kalimantan Selatan.....	22
2.4.6 Tabel Ringkasan Studi Kasus.....	23
BAB III.....	25
DATA DAN ANALISIS.....	25
3.1.1 Tinjauan Umum Lokasi Site.....	25
3.1.2 Pemilihan Lokasi Site.....	26
3.1.3 Kondisi Eksisting Tapak.....	26
3.1.4 Analisis Aksesibilitas Sekitar Site.....	29
3.1.5 Analisis Tapak.....	31
3.1.6 Analisis Matahari.....	33
3.1.7 Analisis Kebisingan.....	34
3.1.8 Analisis Pola Vegetasi Tapak.....	35
3.2 Fungsi.....	35
3.2.1 Analisis Pelaku dan Aktivitas Pelaku.....	37

3.2.2 Analisis Kebutuhan Ruang.....	39
3.3 Ruang dan Bentuk.....	45
3.3.1 Ruang.....	45
3.3.2 Analisis Besaran Ruang.....	45
3.3.3 Analisis zoning ruang.....	46
3.3.4 Bentuk.....	50
BAB IV.....	51
KONSEP PERANCANGAN.....	51
4.1 Konsep Program.....	51
4.2.1 Konsep Arsitektur Interaktif.....	52
4.2.2 Konsep Tata Massa.....	58
4.3 Konsep Tata Ruang.....	63
4.3.1 Konsep fungsi.....	63
4.3.1 Konsep bentuk.....	64
4.4 Rancangan Awal.....	68
BAB V.....	69
KESIMPULAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.3 Informasi Tentang Jumlah Sekolah.....	4
Gambar 2.1 Studi Kasus A1.....	17
Gambar 2.2 Studi Kasus A2.....	17
Gambar 2.3 Studi Kasus A3.....	18
Gambar 2.4 Studi Kasus B1.....	18
Gambar 2.5 Studi Kasus B2.....	19
Gambar 2.6 Studi Kasus C1.....	19
Gambar 2.6 Studi Kasus C2.....	20
Gambar 3.1 Lokasi Site.....	26
Gambar 3.2 Site dari entrance.....	27
Gambar 3.3 Aksesibilitas Site.....	29
Gambar 3.4 Aksesibilitas in-out Site.....	30
Gambar 3.5 Gambar Sekitar Site.....	31
Gambar 3.6 Analisis Matahari.....	33
Gambar 3.7 Analisis Kebisingan.....	34
Gambar 3.8 Analisis Vegetasi di Site.....	35
Gambar 3.9 2 Fungsi pada Perpustakaan.....	37
Gambar 3.10 Analisis Pelaku.....	38
Gambar 3.11 Analisis Alur Aktivitas Pengunjung.....	38
Gambar 3.12 Analisis Alur Aktivitas Staff.....	39
Gambar 3.13 R. Diskusi.....	40
Gambar 3.14 Pameran.....	40
Gambar 3.15 Ruang Digital.....	40
Gambar 3.16 Cafeteria.....	41
Gambar 3.17 Tempat duduk Luar Cafeteria.....	41
Gambar 3.18 Taman.....	42
Gambar 3.19 Zoning Ruang Bangunan A It1.....	47
Gambar 3.20 Zoning Ruang Bangunan A It1.....	47
Gambar 3.21 Zoning Ruang Bangunan B It1.....	48
Gambar 3.22 Zoning Ruang Bangunan B It2.....	48
Gambar 3.23 Zoning Ruang Bangunan B It2.....	49
Gambar 3.24 Zoning Ruang Bangunan B It2.....	49
Gambar 3.25 Bentuk.....	50
Gambar 4.1 Konsep Edutainment.....	51
Gambar 4.2 Pentingnya Warna.....	52
Gambar 4.3 Pemilihan Warna Berdasarkan Umur.....	53
Gambar 4.4 Material vinyl dan panel akustik.....	55
Gambar 4.5 Pencahayaan dalam ruang.....	57
Gambar 4.6 Pencahayaan alami yang baik.....	58
Gambar 4.7 Area Perpustakaan Berdasarkan Zonanya.....	59
Gambar 4.8 Alur dari parkir ke Bangunan.....	60
Gambar 4.9 Zona Hijau, taman baca dan transisi.....	62

Gambar 4.10 Area Perpustakaan Berdasarkan Fungsinya.....	63
Gambar 4.11 Contoh pola hierarki dimana ruang baca lebih besar dari ruangan lainnya.....	64
Gambar 4.12 Perspektif Rancangan awal.....	65
Gambar 4.13 Pola Grid Pondasi, Kolom dan Sloof.....	66
Gambar 4.14 Pola Grid pada Tata Letak Rak.....	66
Gambar 4.15 Bentuk.....	67
Gambar 4.16 Tapak Perpustakaan.....	68
Gambar 4.17 Perspektif Rancangan awal.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan.....	7
Tabel 2.1 Ringkasan Studi Kasus.....	23
Tabel 3.1 SWOT.....	28
Tabel 3.2 Fungsi Rekreatif.....	36
Tabel 3.3 Fungsi Rekreatif.....	36
Tabel 3.4 Kebutuhan Ruang Untuk Pelaku Anak-anak.....	42
Tabel 3.5 Kebutuhan Ruang Untuk Pelaku Dewasa.....	43
Tabel 3.6 Besaran Ruang.....	45
Tabel 4.1 Tabel Warna.....	54
Tabel 4.2 Tabel Material.....	56