

PERPADUAN DESAIN BIOFILIK DAN METAFORA DALAM PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DI KABUPATEN GIANYAR, PROVINSI BALI

*Ida Bagus Idedhyana*¹⁾, *NPN Nityasa*²⁾ dan *I Gusti Ngurah Made Dananjaya*³⁾
E-mail : ib.idedhyana@unr.ac.id¹⁾, ngurahnityasa19@gmail.com²⁾, dan
ngurahdananj43@gmail.com³⁾

^{1,2,3} Prodi Arsitektur Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Ngurah Rai

ABSTRAK

Perpustakaan umum memiliki peranan strategis dalam mendukung mencerdaskan generasi bangsa. Namun kondisi fasilitas literasi di Kabupaten Gianyar jauh dari standar SNI 7495 tahun 2009. Citra Kabupaten Gianyar sebagai daerah pariwisata yang menuntut adanya pelayanan publik yang baik, menyebabkan kondisi tersebut berbanding terbalik dengan minat baca dan potensi pemustaka masyarakatnya yang semakin meningkat tiap tahunnya. Dengan demikian perlunya pengadaan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar untuk dapat memfasilitasi potensi positif yang ada. Perancangan ini bertujuan untuk merancang fasilitas perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar dengan menerapkan tema perancangan perpaduan desain biofilik dan metafora dalam mewujudkan bangunan perpustakaan umum yang peduli terhadap lingkungan sekaligus menarik tampilannya. Konsep dasar yang digunakan adalah edukatif, komunikatif dan rekreatif. Metode perancangannya menggunakan teknik pengumpulan data studi kepustakaan dan observasi, metode pengolahan data berupa analisa, sintesa dan transformasi. Temuan yang didapatkan yaitu diperlukan perancangan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar yang sesuai dengan standar serta memfokuskan pada penyelesaian tiga kriteria desain, yaitu: bangunan yang dapat memberikan pelayanan publik yang lebih baik kepada masyarakat di Kabupaten Gianyar; sebagai wadah yang dapat menghilangkan kesan membosankan perpustakaan umum; sebagai wadah yang dapat mengembalikan hubungan serasi antara manusia dengan alam serta dapat menjadi identitas literasi bagi Kabupaten Gianyar.

Kata kunci: Perpustakaan, Biofilik dan Metafora, Identitas lokal

ABSTRACT

Public libraries have a strategic role in supporting the intellectual development of the nation's generation. However, the condition of literacy facilities in Gianyar Regency is far from the 2009 SNI standard. The image of Gianyar Regency as a tourism area that demands good public services, causes this condition to be inversely proportional to the interest in reading and the potential of its community users which is increasing every year. Thus the need for the procurement of public libraries in Gianyar Regency to be able to facilitate the existing positive potential. This design aims to design public library facilities in Gianyar Regency by applying the design theme of a blend of biophilic and metaphorical designs in realizing a public library building that cares for the environment as well as attractive appearance. The basic concepts used are educative, communicative and recreational. The design method uses library research and observation data collection techniques, data processing methods in the form of analysis, synthesis and transformation. The findings obtained are that it is necessary to design a public library in Gianyar Regency that is in accordance with standards and focuses on completing three design criteria, namely: buildings that can provide better public services to the community in Gianyar Regency; as a place to get rid of the boring impression of public libraries; as a place that can restore a harmonious relationship between humans and nature and can become a literacy identity for Gianyar Regency.

Keywords: Library, Biophilic and Metaphor, Local identity

1. PENDAHULUAN

Perpustakaan sebagai fasilitas publik memiliki peranan yang vital dalam mendukung mencerdaskan generasi bangsa. Maju mundurnya institusi ini tidak dapat dilepaskan dari perkembangan penggunaannya, bahkan minat baca telah menjadi salah satu indikator yang dapat menunjukkan tingkat kemajuan suatu bangsa.⁶⁾ Menurut data dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia mengenai rasio jumlah perpustakaan umum di Indonesia sangatlah kurang memadai, dalam bentuk presentase baru 20% dari kebutuhan akan unit perpustakaan yang harus ada.¹⁰⁾

Dijelaskan dalam SNI 74952) tentang perpustakaan umum terdapat 6 standar utama yang harus dipenuhi: pertama standar koleksi perpustakaan umum; kedua standar SDM perpustakaan; ketiga standar manajemen; keempat standar layanan; kelima standar gedung perpustakaan umum; serta keenam standar teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan. Kesenjangan diantara standar dan kondisi terkini menimbulkan beberapa permasalahan seperti perpustakaan belum memiliki gedung sendiri dan berlokasi di lantai dasar bangunan balai budaya Kabupaten Gianyar, luasan ruang kurang memadai yang berpengaruh terhadap jumlah fasilitas didalamnya, membutuhkan penataan baik interior maupun eksterior, area parkir pengunjung yang sempit serta, lokasi perpustakaan sulit dikenali dari arah luar dikarenakan berada di lantai dasar balai budaya.

Kondisi fasilitas literasi di Kabupaten Gianyar tersebut sangat berbanding terbalik dengan jumlah kunjungan ke perpustakaan yang semakin meningkat selama 3 tahun terakhir yaitu tahun 2017 sebanyak 13.153 pengunjung, tahun 2018 sebanyak 14.502 pengunjung, tahun 2019 sebanyak 26.638 pengunjung serta tahun 2020 sebanyak 2.206 pengunjung, mengalami penurunan yang diakibatkan oleh situasi pandemi global.³⁾ Ditambah pula dengan citra Kabupaten Gianyar sebagai daerah pariwisata yang menuntut adanya kualitas yang baik terhadap fasilitas dan pelayanan publik, serta adanya potensi pemustaka yang besar selain dari unsur masyarakat umum, tingkat sekolah, juga tingkatan pendidikan tinggi di Kabupaten Gianyar. NetGen atau generasi Z merupakan salah satu generasi pemustaka yang mendapat pengaruh teknologi informasi dalam masa tumbuh hidupnya. Karakteristiknya antara lain menuntut pelayanan yang efisien, tertarik pada koleksi digital, ada pula yang tetap menyukai buku teks.⁷⁾

Perancangan fasilitas perpustakaan umum tingkat kabupaten ini didukung dengan kebijakan pemerintah yang tertuang dalam Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/Kota.⁴⁾ Serta dalam UU No. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan yang tercantum dalam pasal 7 ayat 1 huruf C, pasal 8 huruf A serta pasal 8 huruf F.⁸⁾

Dengan demikian diperlukan adanya pengadaan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar yang sesuai dengan standar, serta nantinya memfokuskan pada tiga kriteria desain yaitu bangunan yang dapat memberikan pelayanan publik yang lebih baik kepada masyarakat di Kabupaten Gianyar, sebagai wadah kegiatan edukasi yang dapat menghilangkan kesan membosankan dari perpustakaan umum, sebagai wadah yang dapat mengembalikan hubungan serasi antara manusia dengan alam serta dapat menjadi identitas literasi bagi Kabupaten Gianyar. Permasalahan dari perancangan ini adalah bagaimana penerapan perpaduan desain biofilik dan metafora dalam perancangan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar. Perancangan ini bertujuan: melahirkan rancangan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali yang dapat memberikan pelayanan publik yang lebih baik; sebagai wadah yang dapat menghilangkan kesan membosankan perpustakaan umum; dan sebagai wadah yang dapat mengembalikan hubungan serasi antara manusia dengan alam; dapat menjadi identitas literasi bagi Kabupaten Gianyar.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Perpustakaan Umum

Pandangan tentang perpustakaan belakangan ini telah berubah seiring meningkatnya pemahaman terhadap pentingnya keberadaan institusi literasi di tengah masyarakat, yang sekaligus menjadi pertanda positif bahwa masyarakat sekarang bukan saja sebagai masyarakat literat (pandai

baca tulis) tetapi juga masyarakat yang sadar pengetahuan.¹⁵⁾ Beberapa pengertian perpustakaan umum dari berbagai sumber, yaitu:

- a. Menurut UU No. 43 tahun 2007⁸⁾ tentang perpustakaan, Bab 1 Pasal 1 Nomer 6 disebutkan perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi;
- b. Menurut manifesto Perpustakaan Umum yang dikeluarkan oleh UNESCO dalam¹³⁾ dinyatakan bahwa perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang sepenuhnya dibiayai oleh dana umum, dapat diakses bagi semua anggota masyarakat sehingga masyarakat dan gedung perpustakaan memiliki hubungan yang erat. Fasilitas ruang baca dan belajar yang baik, teknologi informasi yang memadai serta jam buka yang memungkinkan seluruh masyarakat pengguna mengunjunginya;
- c. Menurut Badan Standarisasi Nasional Indonesia²⁾ Perpustakaan umum kabupaten/kota merupakan perpustakaan yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah kabupaten/kota yang mempunyai tugas pokok melaksanakan pengembangan perpustakaan di wilayah kabupaten/kota serta melaksanakan layanan perpustakaan kepada masyarakat umum yang tidak membedakan usia, ras, agama, status sosial ekonomi dan gender.

Dengan demikian perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diselenggarakan oleh pemerintah baik pada tingkat propinsi maupun kabupaten/kota yang diperuntukkan bagi kepentingan masyarakat pengguna secara luas untuk dapat mengakses perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi terkini demi terwujudnya masyarakat yang literat.

Enam standar perpustakaan umum yang terdapat dalam Badan Standarisasi Nasional Indonesia²⁾ yaitu pertama standar koleksi perpustakaan, memiliki koleksi buku ± 5.000 judul terdiri atas karya cetak, karya rekam dan digital. Kedua standar SDM, berjumlah ± 7 orang dengan rasio 3:4, 3 tenaga pustakawan, dan 4 tenaga teknis. Ketiga standar manajemen, yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengawasan, pelaporan dan penganggaran. Keempat standar layanan, meliputi layanan membaca, sirkulasi, rujukan, perpustakaan keliling, penelusuran informasi dan bimbingan pengguna. Kelima standar gedung perpustakaan, menempati gedung sendiri dan menyediakan ruang untuk koleksi, staf dan penggunaannya dengan luas ± 600 m², berada di pusat kegiatan masyarakat, mudah dijangkau, memperhatikan aspek kenyamanan, keindahan, pencahayaan, ketenangan, keamanan, dan sirkulasi udara. Keenam standar teknologi informasi dan komunikasi dalam pengadaan dan pengorganisasian materi perpustakaan, layanan sirkulasi dan informasi termasuk akses internet.

2.2 Arsitektur Biofilik

Melihat perkembangan pembangunan lingkungan binaan serta teknologi terkini yang menyertainya, seakan kita lupa betapa pentingnya keselarasan dan keseimbangan hubungan antara alam, bangunan serta manusia yang dapat memberikan dampak positif baik itu bagi kesehatan jasmani, rohani, mental serta kesejahteraan hidup manusia. Desain biofilik hadir sebagai sebuah filosofi arsitektur yang mengangkat keselarasan antara tempat tinggal manusia atau lingkungan binaan baru dan alam melalui desain yang terintegrasi dengan alam. Beberapa pengertian dari arsitektur biofilik dari berbagai sumber, yaitu:

- a. Menurut Browning, Ryan, dan Clancy dalam⁹⁾, adalah desain yang berlandaskan pada aspek biofilia yang memiliki tujuan untuk menciptakan wadah bagi manusia yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan hidup secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam;
- b. Istilah “desain biofilik” dikemukakan pertama kali oleh Steven Kellert. Tujuan desain biofilik adalah menerjemahkan pemahaman biofilia ke desain lingkungan binaan, sehingga hubungan menguntungkan antara manusia dan alam dalam bangunan dan lansekap *modern* dapat terwujud;¹⁴⁾
- c. Menurut Priatman dalam¹⁾, desain biofilik dapat menciptakan ruang-ruang yang menyehatkan syaraf manusia dengan pemenuhan kebutuhan psikologis manusia (kesehatan dan ketenangan) melalui pendekatan biofilik.

Dapat disimpulkan bahwa arsitektur biofilik merupakan suatu terobosan desain yang positif dalam menunjang aktifitas dan kehidupan manusia di dalam suatu lingkungan binaan yang selaras dengan alam. Keselarasan dapat diwujudkan dengan menghadirkan alam secara langsung ke dalam lingkungan binaan maupun dengan penerapan material alam dan simbol-simbol alam yang memberi efek menyegarkan, menyejukkan, serta meminimalisir tingkat stres penggunaanya.

Menurut Browning, Ryan, dan Clancy dalam ⁹⁾ terdapat tiga pola desain utama arsitektur biofilik, diantaranya *nature in the space patterns* (pola alam dalam ruang), *nature natural analogues patterns* (pola analogi alam), *nature of the space patterns* (pola sifat ruang) serta memiliki 2 dimensi utama, yaitu dimensi organik yang berupa hubungan langsung dengan alam, contohnya ruangan yang menghadap langsung pemandangan alam di depannya. Memasukkan alam ke dalam ruangan, contohnya tanaman dalam pot, air mancur, material batu alam dan lain-lain. Simbolis alam di dalam ruangan, contohnya *wallpaper* pohon, pajangan tanaman artifisial dan lain-lain. Serta dimensi vernakular yang berkaitan dengan lokalitas suatu lingkungan binaan yang dihubungkan dengan karakteristik wilayah, budaya setempat, serta keadaan geografis yang melingkupinya. Prinsip utamanya adalah menghindari kesan “ketidakhadiran tempat” (*placelessness*) pada bangunan di masa sekarang. ¹⁴⁾

2.3 Arsitektur Metafora

Menjelaskan sesuatu hal melalui sebuah persamaan dengan unsur yang serupa, dimana arsitek dapat mengolah pola pikir, imajinasi dan ide kreatifnya dalam mewujudkan karya arsitektur yang unik. ⁵⁾ Beberapa pengertian dari arsitektur metafora, yaitu:

- a. Suatu ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam bangunan dengan maksud akan menimbulkan persepsi dari orang yang menikmati karyanya; ⁵⁾
- b. Menurut Charles Jenks dalam ¹²⁾ sebagai kode yang ditangkap dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain yang serupa karena adanya kemiripan;
- c. Menurut Lakoff dan Johnson, metafora merupakan suatu bentuk bangunan yang wujudnya serupa secara visual dengan bentuk objek lainnya, baik dari segi makna, bentuk maupun rasa yang ditampilkan. ¹¹⁾

Dapat disimpulkan bahwa metafora merupakan suatu gaya arsitektur yang membutuhkan daya imajinasi yang *out of the box*, serta daya berpikir yang kreatif dan ekspresif dalam mewujudkan suatu karya, dimana karya tersebut membuat orang yang mengamatinya memiliki persepsi setelah membandingkannya dengan hal yang serupa. Berdasarkan jenisnya, arsitektur metafora terdiri dari tiga macam yaitu: ⁵⁾

- a. *Intangible methaphors*, dimulai dari suatu konsep, ide dan nilai-nilai seperti: individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya. Contoh karya arsitekturnya adalah Nagoya *City Art Museum* karya Kisho Kurokawa yang membawa unsur sejarah dan budaya didalamnya.
- b. *Tangible methaphors*, bermula dari visual ataupun karakter dari sebuah benda yang diwujudkan dalam desain. Contoh karya arsitekturnya adalah Stasiun TGV karya Calatrava yang menerjemahkan bentuk burung terbang kedalam bangunan.
- c. *Combined methaphors*, penggabungan jenis 1 dan jenis 2 dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai dan konsep dengan objek visualnya. Contoh karya arsitekturnya adalah EX Plaza Indonesia karya Budiman Hendropurnomo yang menjadikan gaya kinetik pada sebuah mobil sebagai konsepnya.

3. METODE PERANCANGAN

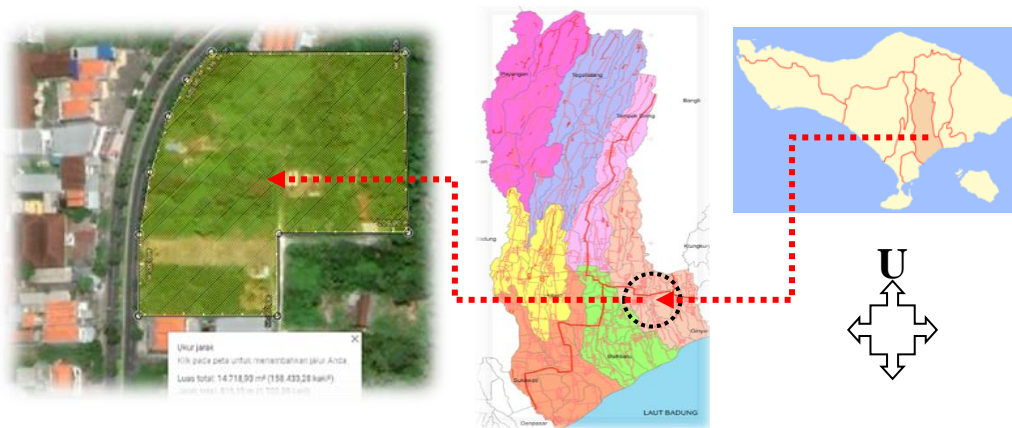
Metode perancangan yang digunakan adalah metode programatik, dimana setelah mengidentifikasi permasalahan selanjutnya mencari solusi desain dengan pemecahan dari berbagai sumber data yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan yaitu mendapatkan teori-teori dalam media literatur seperti buku, media sosial, jurnal penelitian, majalah, surat kabar maupun dari sumber data instansi pemerintah yang relevan. Metode observasi dilakukan

melalui pengamatan langsung ke perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar, melakukan inventarisasi permasalahan, proses dan perilaku nyata yang ada di lapangan.

Metode pengolahan data berupa analisa, sintesa dan transformasi. Metode analisa dilakukan setelah semua data yang dibutuhkan diperoleh, kemudian dilakukan pengolahan data hingga dapat ditentukan permasalahan dan potensinya. Metode sintesa merupakan tahap penyimpulan dari berbagai alternatif pemecahan masalah yang timbul setelah melalui proses analisis. Transformasi merupakan tahapan dimana pemecahan masalah disintesakan kedalam berbagai konsep berupa verbal dan grafis. Kemudian konsep tersebut ditransformasikan kedalam berbagai bentuk sketsa dari ide perancangan hingga diwujudkan menjadi gambar prarencana.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi perancangan perpustakaan umum yang terpilih berada pada sebelah Timur dari Jl. By Pass Dharma Giri Gianyar yang merupakan salah satu jalan raya utama di Kabupaten Gianyar, serta berada dekat dengan pusat kegiatan masyarakat umum $\pm 862\text{m}$ dari pusat Kota Gianyar sehingga sangat mendukung sebagai lokasi fasilitas literasi di Gianyar. Bentuk tapak yang dinamis dengan KDB 30% membutuhkan tapak dengan luas total $\pm 10.444,47 \text{ m}^2$ atau 1,04 Ha.



Gambar 1. Peta Lokasi Tapak
Sumber: Observasi dan analisis (2020)

Sesuai dengan tujuan perancangan yang ingin dicapai, berikut penjelasan penerapan tiga kriteria desain dalam perancangan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar:

- a. Kriteria desain pertama: bangunan yang dapat memberikan pelayanan publik yang lebih baik kepada masyarakat di Kabupaten Gianyar. Penerapannya: kehadiran generasi Z sebagai salah satu generasi pemustaka di era digitalisasi, menuntut institusi literasi untuk dapat memberikan pelayanan yang baik dan efisien. Salah satunya dengan adanya berbagai fasilitas utama standar perpustakaan umum tingkat kabupaten/kota, serta didukung dengan fasilitas penunjang dan pelengkap kekinian yang tentunya akan menarik minat pemustaka untuk datang. Berikut fasilitas perpustakaan umum yang disediakan bagi pemustaka, yaitu:

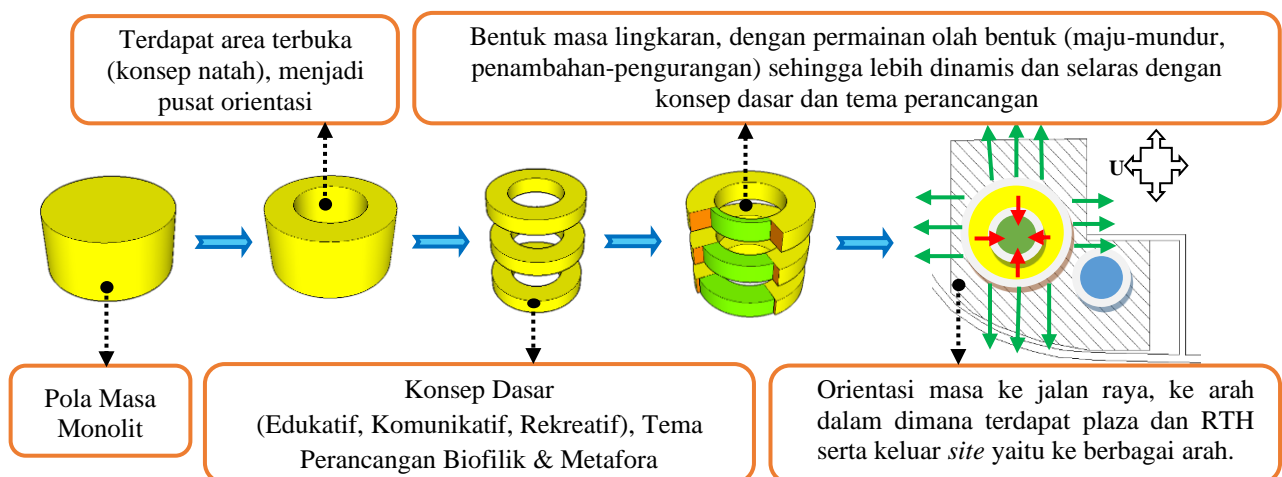
Tabel 1. Fasilitas Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar

KELOMPOK RUANG				
Utama	Penunjang	Pelengkap	Pengelola	Servis
• Ruang baca koleksi umum	• Parkir pengunjung	• <i>Food court/cafetaria</i>	• Ruang kepala	• Ruang cleaning servis
• Ruang baca khusus anak	• <i>Lobby dan lounge</i>	• <i>Coffee shop</i>	• Ruang kabag	• <i>Loading dock</i>
• Ruang baca buku referensi	• <i>Toilet umum</i>	• Taman/plaza <i>indoor</i>	• Ruang kabid	• Loker servis
• Ruang baca khusus pustaka kuno	• <i>Photocopy center</i>		• Ruang staf	• Ruang genzet, trafo PLN dan ruang panel
• Ruang multimedia dan audiovisual	• <i>Playground anak (indoor dan outdoor)</i>		• Ruang penerimaan tamu	• Gudang
• Taman baca	• Auditorium		• Ruang rapat	• Ruang Me
	• <i>Amphitheater dan plaza outdoor</i>		• <i>Book repair room</i>	• Ruang pompa dan <i>fire pump</i>
	• Ruang perpustakaan <i>tour</i>		• <i>Pantry</i> pengelola	• Tempat pembuangan sampah
	• Ruang belajar kelompok		• Loker pengelola dan gudang	• Parkir servis
			• Tempat ibadah	• <i>Toilet</i>
			• Pos keamanan	
			• Parkir pengelola	

Sumber: Analisis (2020)

Memberikan pelayanan publik yang lebih baik dengan manajemen waktu yang fleksibel sehingga dapat memberikan kesempatan kepada seluruh golongan pemustaka untuk berkunjung. Serta dengan tersedianya digitalisasi pelayanan seperti *online* katalog, *e-book*, *e-journal*, dan berbagai fasilitas kekinian, diharapkan semakin meningkat pula tingkat kepuasan terhadap pelayanan publik yang disediakan kepada masyarakat di Kabupaten Gianyar pada fasilitas literasi ini.

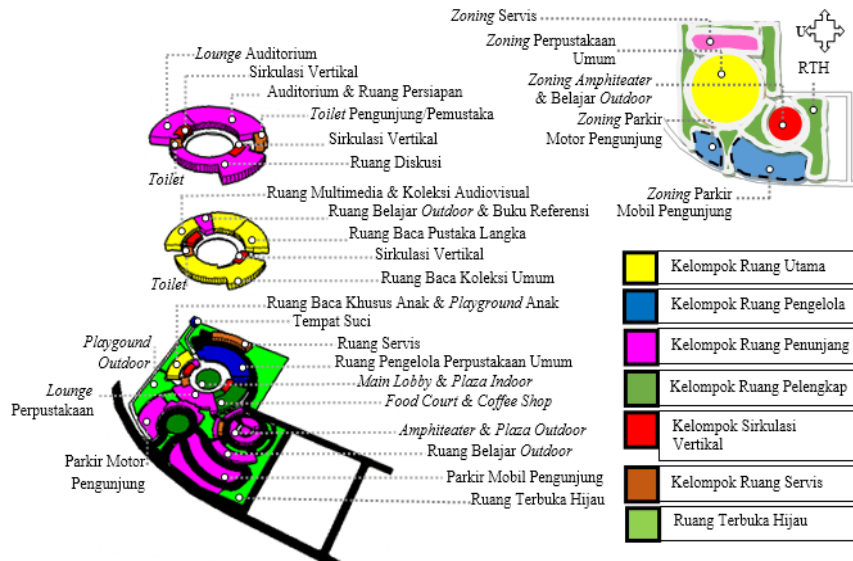
Pemilihan bentuk masa yang didasari oleh fungsi yang diwadahi serta pertimbangan konsep dasar dan tema perancangan yang dipilih menghasilkan bentuk masa yang dinamis, dimana bentuk ini memiliki kelebihan sirkulasi yang *fleksible* serta pandangan ke arah *view* yang luas.



Gambar 2. Konsep Bentuk, Pola Dan Orientasi Masa

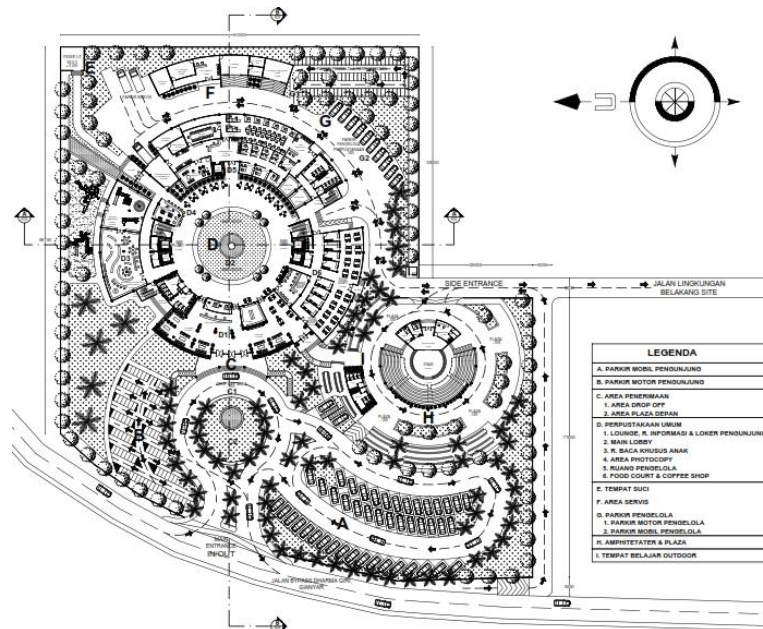
Sumber: Analisis (2021)

Peletakan zona bangunan dalam tapak didasari dengan pertimbangan efisien dalam beraktivitas, hubungan, organisasi dan sirkulasi ruang serta ruang terbuka untuk keselarasan bangunan dengan lingkungan sekitar. Berikut *zoning* dan *blok plan* perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar:



Gambar 3. Zoning Dan Blok Plan Perpustakaan Umum
Sumber: Analisis (2021)

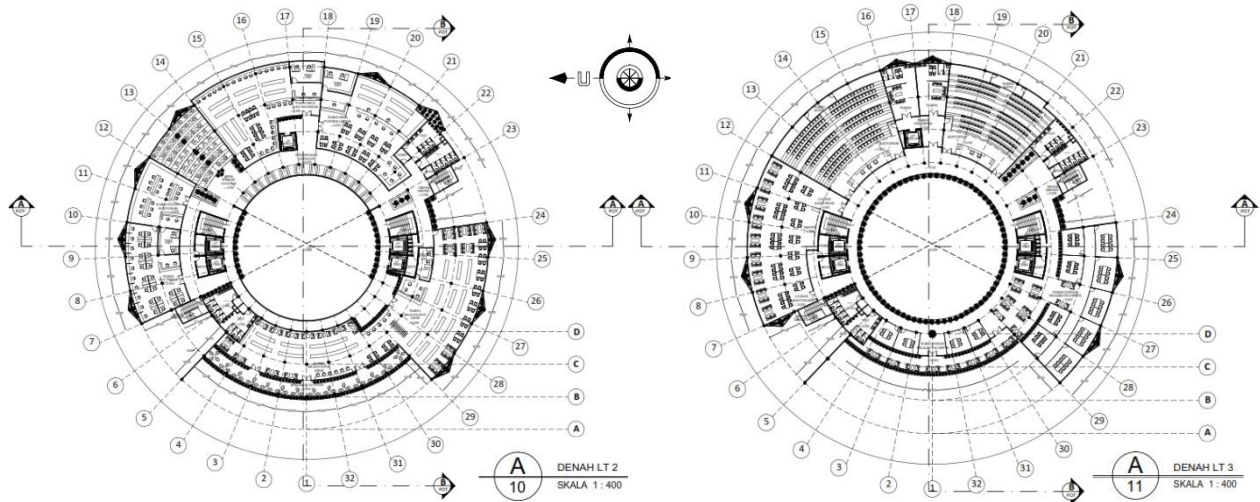
- b. Kriteria desain kedua sebagai wadah kegiatan edukasi yang dapat menghilangkan kesan/*image* “membosankan” dari perpustakaan umum. Penerapannya dengan perpaduan konsep perancangan edukatif, komunikatif, dan rekreatif dalam perancangan bangunan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar. Dengan demikian dapat menjadi *image* baru perpustakaan umum di kalangan pemustaka terutama generasi Z/Net.



Gambar 4. Layout Plan Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Konsep edukatif diterapkan dengan adanya berbagai fasilitas edukasi yang ditata dalam masa bangunan lingkaran. Bentuk masa yang dipilih dapat mengurangi kesan “membosankan”

perpustakaan umum. Konsep komunikatif diterapkan dengan memfasilitasi pemustaka ruang-ruang untuk saling berinteraksi, selain kegiatan utamanya adalah membaca seperti *main lobby* yang dipadukan dengan taman *indoor* di lantai 1, taman baca lantai 2 dengan memadukan tempat baca *outdoor* yang berkonsep tangga bertingkat dan penataan taman, serta area belajar kelompok lantai 3 dengan konsep bilik belajar yang lebih santai.



Gambar 5. Denah Lantai 2 Dan Lantai 3 Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar
Sumber: Analisis (2021)

Konsep rekreatif diterapkan dengan adanya fasilitas kekinian sehingga pemustaka dapat merasakan suasana rileks dan menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan minat pemustaka untuk berkunjung. Fasilitas tersebut seperti: plaza *indoor* yang berdampingan dengan *coffee shop* dan *foodcourt*, *playground indoor* dan *outdoor* bagi pemustaka anak-anak, area membaca semi *outdoor* dengan suasana santai atau informal, serta area belajar *outdoor* yang berdampingan dengan *amphiteater* dan plaza *outdoor*.

- c. Kriteria desain ketiga: sebagai wadah yang dapat mengembalikan hubungan serasi antara manusia dengan alam serta dapat menjadi identitas literasi bagi Kabupaten Gianyar. Penerapannya: dengan perpaduan arsitektur biofilik dan metafora dalam mewujudkan bangunan perpustakaan umum yang peduli terhadap lingkungan sekaligus menarik tampilannya. Tema biofilik dijabarkan dalam penerapan 3 pola desain utama desain biofilik yaitu:

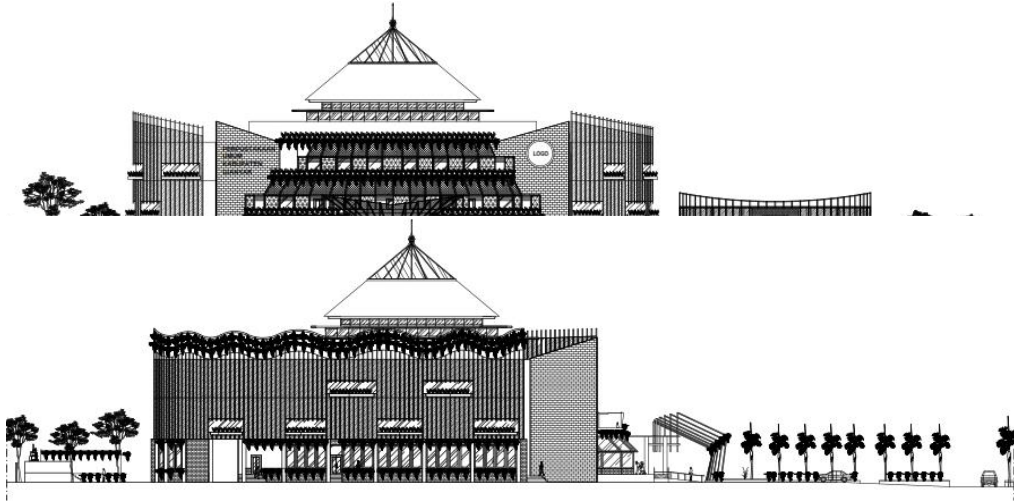
1) *Nature in the space patterns*, diterapkan dengan “membawa alam ke dalam bangunan”.

Adanya taman *indoor* sebagai pusat orientasi dalam bangunan dengan pohon peneduh, tanaman berbunga, semak dan rerumputan, juga terdapat kolam dengan air mancur menari dan patung Dewa Ganesha (dewa ilmu pengetahuan).



Gambar 6. Potongan Site A Dan B Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar
Sumber: Analisis (2021)

Pada area selasar di lantai 2 dan 3 yang menghadap ke taman lantai 1 dan keluar bangunan juga diletakkan tanaman rambat atau *vertical garden* serta bagian atap berkonsep *skylight* yang memungkinkan cahaya menerangi bagian dalam bangunan.



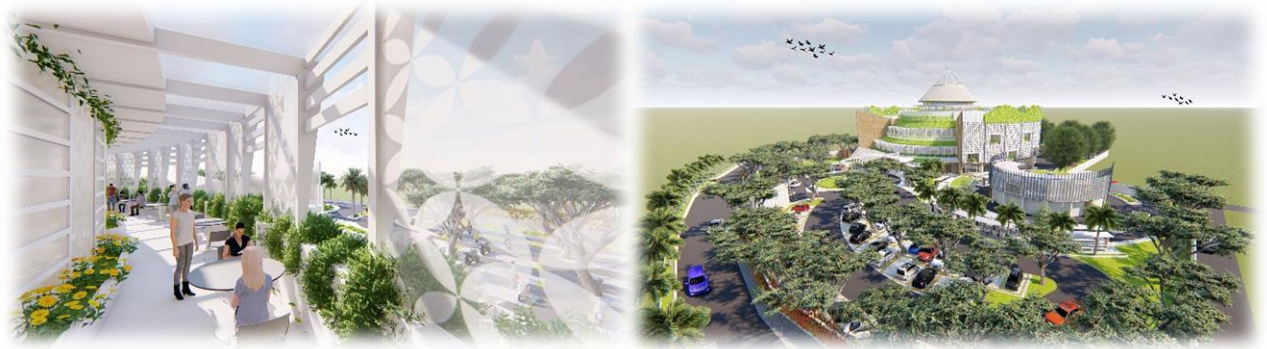
Gambar 7. Tampak Depan Dan Samping *Site* Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar
Sumber: Analisis (2021)

- 2) *Nature natural analogues patterns*, menghadirkan simbol-simbol alam ke dalam ruangan. Konsep “belajar bersama alam” diaplikasikan dengan adanya ornamen berbentuk pohon dalam ruangan, *wallpaper* yang menggambarkan keindahan alam, penerapan warna dan elemen alam serta tanaman artifisial yang menambah nilai estetika ruangan.



Gambar 8. Simbolik Alam Dalam Ruangan Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar
Sumber: Analisis (2021)

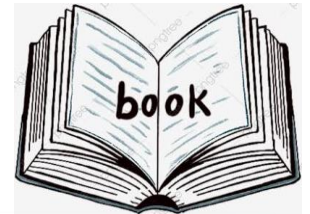
- 3) *Nature of the space patterns*, diterapkan dengan memberikan akses yang luas 360° bagi pemustaka dalam menikmati pemandangan alam sekitar bangunan. Bukaan bangunan dapat berupa jendela lebar, *second skin building*, dan selasar depan semi *outdoor*. Berbagai jenis bukaan tersebut memberikan hubungan langsung pada alam saat melakukan aktifitas membaca dan belajar dalam ruangan.



Gambar 9. Bukaan Langsung Pada Bangunan Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar
Sumber: Analisis (2021)

Tema metafora yang diterapkan pada bangunan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar ini adalah metafora kombinasi.

Pengaplikasian tema metafora mengambil inspirasi dari buku yang terbuka ke arah depan seolah menyambut para pemustaka yang berkunjung. Dinding yang berdiri tegak disamping kanan dan kiri dengan ornamen batu bata diibaratkan sebagai sampul buku serta bagian dalam yang didominasi dengan warna putih diibaratkan sebagai lembaran kertas pada buku yang terbuka.



Drop off area mengambil inspirasi dari buku yang terbuka dengan permainan tinggi rendah tiang baja berwarna putih seolah menaungi pemustaka yang memasuki bangunan. Filosofinya bahwa buku sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan dapat menaungi kehidupan seluruh manusia dan menjadi kekuatan yang abadi bagi mereka yang tulus dan bersungguh-sungguh mendalami ilmu pengetahuan.



Tampilan bagian samping hingga belakang bangunan mengambil inspirasi bentuk kertas putih yang melengkung menyelimuti bangunan perpustakaan. Diaplikasikan dengan *second skin building* dari material *perforated metal* yang berwarna putih. Filosofinya semua yang datang ke perpustakaan seperti kertas putih, dengan keinginan yang bersih untuk mendapatkan ilmu.

Gambar 10. Tema Metafora Pada Bangunan Perpustakaan Umum Di Kabupaten Gianyar
Sumber: Analisis (2021)

5. KESIMPULAN

Perancangan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar menjadi solusi dalam mengubah persepsi negatif masyarakat terhadap fasilitas literasi, dengan cara memfokuskan pada tiga kriteria desain. Pertama, bangunan yang dapat memberikan pelayanan publik di bidang literasi yang lebih baik kepada masyarakat di Kabupaten Gianyar. Diterapkan dengan adanya berbagai fasilitas utama yang sesuai standar perpustakaan umum tingkat kabupaten/kota serta didukung dengan fasilitas penunjang dan pelengkap kekinian. Kedua, sebagai wadah kegiatan edukasi yang dapat menghilangkan kesan/image “membosankan” dari perpustakaan umum. Diterapkan dengan perpaduan konsep edukatif, komunikatif dan rekreatif dalam perancangan, sehingga dapat menjadi

image baru perpustakaan umum di kalangan pemustaka terutama generasi Z/Net. Ketiga, bangunan perpustakaan yang dapat menjadi identitas literasi bagi Kabupaten Gianyar. Diterapkan dengan perpaduan desain biofilik dan metafora dalam mewujudkan bangunan perpustakaan umum yang peduli terhadap lingkungan, mengembalikan keserasian hubungan manusia dengan alam dan dapat menjadi identitas literasi dengan penerapan combine methapor.

Rancangan perpustakaan umum di Kabupaten Gianyar ini dengan kelengkapan fasilitas yang menyertainya diharapkan dapat meningkatkan perkembangan literasi, minat baca serta kunjungan masyarakat ke perpustakaan umum sehingga menjadikan masyarakat di Kabupaten Gianyar masyarakat yang literat.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah. (2018). Penelusuran Persoalan Perancangan. (<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/5600/6.%20Bab%20.pdf?sequence=6&isAllowed=y>), diakses 29 September 2020.
- Badan Standarisasi Nasional Indonesia. (2009). SNI 7495. 2009 Tentang Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Gianyar. (2020). Laporan Pengunjung Tahun 2017, 2018, 2019, 2020. Gianyar: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Gianyar.
- Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan. (2017). Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/Kota. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Hakim, L. dkk, (2019). Penerapan Metafora Pada Desain Bangunan Sport Club. *Jurnal Arsitektur Purwarupa*, 3(1), 67-68.
- Hidayah, N. dkk. (2019). Model Analisis Indeks Kecukupan Perpustakaan Berbasis Webgis. *Prosiding Seminar Nasional Geotik*, 88.
- Istiqomah, Z. (2014). *Perpustakaan Di Era Keterbukaan Informasi: Sebuah Tantangan Yang Harus Dihadapi*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia. (2007). *Undang-Undang RI Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Octavianti, A.S. (2018). *Komparasi Konsep Pola Analogi Alam Biofilik Desain Di Bangunan Pendidikan*. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 4, 69-70.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2017). *Paparan Kepala Perpustakaan Nasional Pada Pertemuan Dengan Bappenas*. (<https://www.perpusnas.go.id>), diakses 29 September 2020.
- Prihutama, M.A. (2020). *Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Bertingkat Tinggi*. *Jurnal Arsitektur Zonazi (JAZ)*, 3(2), 221.
- Sapitri, H.I. dkk, (2019). *Penerapan Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Pusat Mode Dan Kecantikan Anne Avantie di Semarang*. *Jurnal Arsitektur Purwarupa*, 3(3), 242.
- Sinaga, D. (2004). *Perpustakaan Umum Di Indonesia Sebagai Agen Perubahan Sosial*. *Jurnal Sosiohumaniora*, 6(1), 79.
- Sumartono, (2015). *Prinsip-Prinsip Desain Biofilik*. *Jurnal Productum*, 1(1), 16.
- Widiyastuti. (2017). *Desain Perpustakaan Ideal Di Era Modern*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (JIPI)*. 2(2), 200.