

**PERANCANGAN *LEARNING RESOURCE CENTER*
DI BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**FATHIYAH RAMADHANI
1815012029**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PERANCANGAN *LEARNING RESOURCE CENTER* DI BANDAR LAMPUNG

Oleh

FATHIYAH RAMADHANI

Menurut *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 menyebutkan bahwa Negara Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah (ke-60 dari 61 Negara) soal literasi dunia. Untuk membudayakan minat baca, masyarakat perlu mendapatkan perhatian yang intensif dari berbagai pihak antara lain dari para orangtua, sekolah, pemerintah, masyarakat dan tak ketinggalan perpustakaan. Namun interpretasi perpustakaan dapat dikatakan tidak sesuai UU No. 43 Tahun 2007 pasal 3 yang menyatakan, bahwa sudah seharusnya sebuah perpustakaan memiliki fungsi rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Oleh karena itu, berdasarkan data yang ada, dibutuhkan sebuah wadah yang dapat mendukung keberlangsungan program meningkatkan minat baca dengan merencanakan kembali wajah baru perpustakaan sebagai bentuk reimpresi perpustakaan menjadi bangunan *Learning Resource Center*.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mendeskripsikan hasil analisis dari studi literatur dan studi preseden. Metode pengumpulan data yang terdiri dari; studi literatur, studi preseden, survei, dan dokumentasi. Pengolahan data yang dilakukan dengan cara analisis yang terdiri dari analisis tapak, analisis fungsional, dan analisis spasial yang kemudian dilakukan sintesis sehingga menghasilkan konsep perancangan.

Berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan pada bangunan *Learning Resource Center* di Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa konsep dasar pada bangunan adalah membantu mencapai kualitas rancangan sebagai alat berpikir potensial dalam membentuk tempat yang menarik, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan. *Learning Resource Center* merupakan bentuk penerapan *placemaking* dari perpustakaan yang bertujuan untuk menciptakan sebuah tempat belajar yang dapat meningkatkan minat baca bagi masyarakat kota bandar lampung terutama pelajar tingkat perguruan tinggi.

Kata Kunci : Minat Baca, Perpustakaan, *Learning Resource Center*, *Placemaking*

**PERANCANGAN *LEARNING RESOURCE CENTER*
DI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

FATHIYAH RAMADHANI

Skripsi

**Sebagai Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Sarjana Arsitektur**

Pada

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PERANCANGAN *LEARNING RESOURCE CENTER* DI BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Fathiyah Ramadhani**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1815012029

Program Studi : S1 Arsitektur

Jurusan : Arsitektur

Fakultas : Teknik



Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP 19760302 200604 1 002

Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.
NIP 19831009 201903 1 002

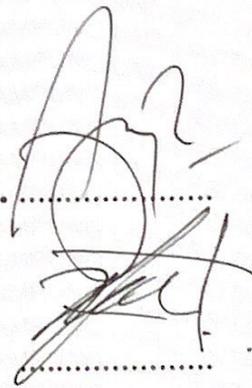
2. Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP 19760302 200604 1 002

MENGESAHKAN

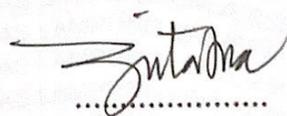
1. Tim Penguji

Ketua : **Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.**



Sekretaris : **Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.**



2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. ✓
NIP 19750928 200112 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 November 2022**

SURAT PERNYATAAN

Nama : Fathiyah Ramadhani
NPM : 1815012029
Program Studi : S1 Arsitektur
Jurusan : Arsitektur
Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa, Laporan Tugas Akhir ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Yang Membuat Pernyataan



FATHIYAH RAMADHANI
NPM. 1815012029

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 21 Desember 1999, sebagai anak ketiga dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak Dr. Teguh Endaryanto, S.P. M.Si. dan Ibu Dewina Hefrenita, S.E.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut:

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) Qurrota A'yun Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2006.
2. Pendidikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Permata Bunda I Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2012.
3. Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Darul Qur'an Mulia Bogor, diselesaikan pada tahun 2015.
4. Dilanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu (SMAIT) Darul Qur'an Mulia Bogor, diselesaikan pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Jurusan S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Pada tahun 2022, penulis telah menyusun Laporan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Arsitektur di Fakultas Teknik Universitas Lampung.

PRAKATA

Alhamdulillah rabbi'alamiin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan *Learning Resource Center* di Bandar Lampung"

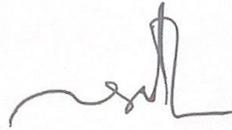
Pada penyusunan laporan ini penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung,
2. Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur dan Dosen Pembimbing selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu dan sabar dalam membimbing penulis dalam menyusun laporannya,
3. Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktu dan sabar dalam membimbing penulis dalam menyusun laporannya,
4. Ibu Yunita Kusuma, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji atas saran dan kritik yang diberikan sehingga skripsi ini tersusun dengan baik,
5. Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T., selaku dosen pembahas seminar Persiapan Tugas Akhir atas saran dan kritik yang diberikan sehingga skripsi ini tersusun dengan baik,
6. Bapak dan Ibu dosen beserta staf jurusan S1 Arsitektur, Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran dan pengalaman yang penulis terima,

7. Teristimewa kepada kedua orang tua saya, Bapak Dr. Teguh Endaryanto, S.P. M.Si. dan Ibu Dewina Hefrenita, S.E. yang sangat saya sangat saya cintai yang telah memberikan cinta, kasih sayang, dukungan, motivasi, semangat, setiap hari kepada saya,
8. Kakak-kakak dan adik saya, (almh) Khansa Ash-Shabrina, Sarah Tsabitah dan Nasywa Alya Syahidah, yang selalu menghibur dan memberi saran, dukungan dan doa,
9. Teman sekaligus sahabat saya, Andi Ferika Tasya Syawal, Anggun Annisa Fathina, Nada Syifa Al-Biruni, S.Ked, Awal Rifan dan Yumna Khoirunnisa sudah selalu mendukung, membantu, mengingatkan, dan menemani selama perkuliahan dan kehidupan di luar kuliah,
10. Teman-teman seperjuangan S1 Arsitektur angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan dukungan, keceriaan, kebahagiaan, kepedulian dan kebersamaan selama di gedung tercinta dan di luar sana,
11. Teman- teman dan kakak-kakak seperjuangan Studio TA periode 10 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan keceriaan, kebahagiaan, kepedulian, masukkan, saran, bimbingan, hiburan dan kebersamaan selama di ruang studio 10 tercinta,
12. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini,
13. Apresiasi tertinggi, kepada diri sendiri. Terima Kasih karena telah sabar dan kuat bertahan sejauh ini dan melakukan yang terbaik untuk diri sendiri.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga laporan yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 2022
Penulis



FATHIYAH RAMADHANI
NPM. 1815012029

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PENYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Kerangka Berpikir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.1 Tinjauan Bangunan.....	7
2.1.1 Pengertian <i>Learning Resource Center</i>	7
2.1.2 Tujuan <i>Learning Resource Center</i>	8
2.1.3 Fungsi <i>Learning Resource Center</i>	9
2.1.4 Pengertian Perpustakaan.....	11
2.1.5 Jenis-Jenis Perpustakaan.....	11
2.1.6 Definisi Perpustakaan Khusus.....	13
2.1.7 Tujuan Perpustakaan Khusus.....	14
2.2 Tinjauan <i>Placemaking</i>	15
2.2.1 Teori <i>Placemaking</i>	15
2.2.2 Definisi <i>Placemaking</i>	15
2.2.3 Pentingnya Peranan <i>Placemaking</i>	16
2.2.4 Empat Tipe <i>Placemaking</i>	17
2.2.5 Definisi Keberhasilan <i>Placemaking</i>	20
2.2.6 Atribut Keberhasilan <i>Placemaking</i>	21
2.3 Studi Preseden Bangunan <i>Learning Resource Center</i>	25
2.3.1 Hexagone Learning Center.....	25
2.3.2 Cobran Library & Learning Center.....	27
2.3.3 SCCC Learning Resource Center.....	29
2.3.4 Palomar College Learning Resource Center.....	33
2.3.5 Sol Plaatje Learning Resource Center.....	36
2.4 Hasil Studi Komparasi.....	38
BAB III METODE PERANCANGAN.....	41
3.1 Ide Perancangan.....	41
3.2 Pendekatan Perancangan.....	42
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	42

3.4 Analisis Data Perancangan	44
3.5 Konsep Perancangan	45
5.1 Alur Perancangan.....	46
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	47
4.1 Tinjauan Kawasan	47
4.1.1 Profil Administrasi	47
4.1.2 Kriteria Pemilihan Alternatif Lokasi Tapak.....	48
4.1.3 Penilaian Pilihan Alternatif Lokasi Tapak	48
4.2 Tinjauan Lokasi Tapak	55
4.2.1 Data Umum	55
4.2.2 Analisis Kondisi Lingkungan.....	56
4.2.3 Analisis SWOT (<i>Strength, Weak, Opportunity, Threats</i>).....	59
4.3 Analisis Makro Tapak.....	61
4.3.1 Analisis Tata Guna Lahan	61
4.3.2 Analisis Jejalur dan Transportasi Umum	64
4.4 Analisis Mikro Tapak	65
4.4.1 Analisis <i>View</i>	65
4.4.2 Analisis Kebisingan.....	66
4.4.3 Analisis Topografi.....	67
4.4.4 Analisis Matahari	68
4.4.5 Analisis Arah Angin.....	69
4.4.6 Analisis Pepohonan	70
4.4.7 Analisis Sirkulasi Kendaraan	71
4.4.8 Analisis Sirkulasi Pejalan Kaki	72
4.4.9 Analisis Drainase.....	73
4.4.10 Analisis Utilitas	74

4.5 Analisis Fungsional	75
4.5.1 Analisis Fungsi	75
4.5.2 Analisis Pengguna	76
4.6 Analisis Sirkulasi Pengguna	77
4.7 Analisis Kebutuhan Ruang	79
4.8 Analisis Sifat dan Jenis Ruang	81
4.9 Analisis Besaran Ruang.....	83
4.10 Analisis Hubungan Ruang.....	86
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	90
5.1 Konsep Dasar.....	90
5.2 Konsep Tapak.....	90
5.2.1 Konsep Iklim.....	90
5.2.2 Konsep Orientasi Bangunan dan <i>View</i>	91
5.2.3 Konsep Sirkulasi dan Pencapaian	92
5.3 Konsep Zonasi	93
5.3.1 Perletakan Zonasi Berdasarkan Jenis Ruang	94
5.3.2 Perletakan Zonasi Berdasarkan kelompok Ruang	94
5.3.3 Perletakan Zonasi Berdasarkan Nama Ruang.....	96
5.4 Konsep Perancangan Arsitektur	97
5.4.1 Konsep Gubahan Massa Alternatif 1	97
5.4.2 Konsep Gubahan Massa Alternatif 1	98
5.4.3 Konsep Gubahan Massa Alternatif 3.....	99
5.4.4 Konsep Gubahan Massa Alternatif 4.....	100
5.5 Konsep Sistem Struktur.....	101
5.5.1 Struktur Bawah (Substruktur).....	101
5.5.2 Struktur Tengah (Superstruktur)	101

5.5.3 Struktur Atap.....	102
5.6 Konsep Sistem Utilitas	103
5.6.1 Sistem Distribusi air Bersih	103
5.6.2 Sistem Distribusi Air Kotor	103
5.6.3 Sistem Pengelolaan Sampah	104
5.6.4 Sistem Jaringan Listrik	104
5.6.5 Sistem Proteksi Kebakaran	105
5.7 Hasil Rancangan	107
5.7.1 <i>Siteplan</i>	107
5.7.2 Denah	107
5.7.3 Tampak	109
5.7.4 Potongan	111
5.7.5 Interior	111
5.7.6 Eksterior	114
5.7.7 <i>Bird-Eye-View</i>	116
5.7.8 Sistem Struktur	118
5.7.9 Sistem Utilitas.....	119
BAB VI PENUTUP	121
6.1 Kesimpulan.....	121
6.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Indeks Aktivasi Literasi Membaca	2
Gambar 1.2 Kerangka Berpikir	6
Gambar 2.1 <i>Four Types Of Placemaking</i>	17
Gambar 2.2 <i>What Makes A Great Place?</i>	22
Gambar 2.3 Hexagone Learning Center	25
Gambar 2.4 Potongan Hexagone Learning Center	26
Gambar 2.5 Ruang Baca Hexagone Learning Center.....	26
Gambar 2.6 Collaborative Spaces Hexagone Learning Center	26
Gambar 2.7 Cobram Library & Learning Center	27
Gambar 2.8 Ruang Belajar CLLC	28
Gambar 2.9 Cobram Library & Learning Center	28
Gambar 2.10 Denah Cobram Library & Learning Center	28
Gambar 2.11 SCCC Learning Resource Center	29
Gambar 2.12 Denah Lantai 1 SCCC Learning Resource Center.....	30
Gambar 2.13 Denah Lantai 2 SCCC Learning Resource Center.....	31
Gambar 2.14 Collection Seat SCCC Learning Resource Center.....	31
Gambar 2.15 Potongan A-A SCCC Learning Resource Center	32

Gambar 2.16 Potongan B-B SCCC Learning Resource Center	32
Gambar 2.17 Palomar College Learning Resource Center.....	33
Gambar 2.18 Denah Palomar College Learning Resource Center	34
Gambar 2.19 Konsep Palomar College Learning Resource Center	34
Gambar 2.20 Site Plan Palomar College Learning Resource Center	35
Gambar 2.21 Sol Plaatje University Student Resource Center.....	36
Gambar 2.22 Denah GF Sol Plaatje University Student Resource Center	37
Gambar 2.23 Denah Lt. 1 Sol Plaatje University Student Resource Center.....	37
Gambar 3.1 Alur Perancangan.....	46
Gambar 4.1 Alternatif Lokasi Tapak 1	49
Gambar 4.2 Alternatif Lokasi Tapak 2	50
Gambar 4.3 Alternatif Lokasi Tapak 3	50
Gambar 4.4 Wilayah Kecamatan Kedaton	56
Gambar 4.5 Eksisting Tapak	57
Gambar 4.6 Detail Ukuran Tapak.....	57
Gambar 4.7 Ilustrasi Eksisting Lokasi Tapak dan Sekitarnya.....	58
Gambar 4.8 Analisis Tata Guna Lahan	61
Gambar 4.9 Analisis Jejalur dan Transportasi Umum.....	64
Gambar 4.10 Kondisi Pemandangan dari Tapak	65
Gambar 4.11 Tanggapan Pemandangan dari Tapak.....	65
Gambar 4.12 Kondisi Kebisingan Tapak	66
Gambar 4.13 Tanggapan Kebisingan Tapak	66

Gambar 4.14 Kondisi Analisis Topografi Tapak.....	67
Gambar 4.15 Tanggapan Analisis Topografi Tapak	67
Gambar 4.16 Kondisi Analisa Matahari	68
Gambar 4.17 Tanggapan Analisis Matahari Pagi.....	68
Gambar 4.18 Tanggapan Analisis Matahari Siang.....	68
Gambar 4.19 Kondisi Analisis Arah Angin.....	69
Gambar 4.20 Tanggapan Analisis Arah Angin	69
Gambar 4.21 Kondisi Analisis Pepohonan Tapak.....	70
Gambar 4.22 Tanggapan Analisis Pepohonan Tapak.....	70
Gambar 4.23 Tanggapan Analisis Pepohonan Tapak.....	70
Gambar 4.24 Kondisi Analisis Sirkulasi Kendaraan Tapak	71
Gambar 4.25 Tanggapan Analisis Sirkulasi Kendaraan Tapak 1	71
Gambar 4.26 Tanggapan Analisis Sirkulasi Kendaraan Tapak 2.....	71
Gambar 4.27 Kondisi Analisis Sirkulasi Pejalan Kaki.....	72
Gambar 4.28 Tanggapan Analisis Sirkulasi Pejalan Kaki.....	72
Gambar 4.29 Kondisi Analisis Drainase Tapak	73
Gambar 4.30 Tanggapan Analisis Drainase Tapak 1	73
Gambar 4.31 Tanggapan Analisis Drainase Tapak 2	73
Gambar 4.32 Kondisi Analisis Utilitas Tapak	74
Gambar 4.33 Tanggapan Analisis Utilitas Tapak.....	74
Gambar 4.34 Analisis Sirkulasi Kelompok Mahasiswa.....	77
Gambar 4.35 Analisis Sirkulasi Kelompok Dosen	77
Gambar 4.36 Analisis Sirkulasi Kelompok Pengelola dan Staf.....	78

Gambar 4.37 Analisis Sirkulasi Kelompok Pengguna Disabilitas	78
Gambar 4.37 Analisis Sirkulasi Kelompok Pedagang	78
Gambar 4.39 Analisis Hubungan Ruang Keseluruhan	86
Gambar 4.40 Hubungan <i>Entrance Area</i>	87
Gambar 4.41 Hubungan Ruang Pengelola dan Staf	87
Gambar 4.42 Hubungan Ruang Edukasi	88
Gambar 4.43 Hubungan Ruang Penunjang	88
Gambar 4.44 Hubungan Ruang Mekanikal Elektrikal	89
Gambar 4.45 Hubungan Ruang Servis	89
Gambar 5.1 Sirkulasi Kendaraan dan Pejalan Kaki	92
Gambar 5.2 Sirkulasi Pengguna	93
Gambar 5.3 Perletakan Zonasi Berdasarkan Jenis Ruang	94
Gambar 5.4 Perletakan Zonasi Berdasarkan Kelompok Ruang	95
Gambar 5.5 Perletakan Zonasi Berdasarkan Nama Ruang	96
Gambar 5.6 Konsep Gubahan Massa Alternatif 1	97
Gambar 5.7 Konsep Gubahan Massa Alternatif 2	98
Gambar 5.8 Konsep Gubahan Massa Alternatif 3	99
Gambar 5.9 Konsep Gubahan Massa Alternatif 4	100
Gambar 5.10 Pondasi Foot Plat	101
Gambar 5.11 Ilustrasi Struktur Rigid Frame	102
Gambar 5.12 Ilustrasi Rangka Atap Kuda Kuda	102
Gambar 5.13 Skema Distribusi Air Bersih	103

Gambar 5.14 Skema Distribusi Air Kotor	104
Gambar 5.15 Skema Pengelolaan Sampah	104
Gambar 5.16 Skema Distribusi Jaringan Listrik.....	105
Gambar 5.17 <i>Smoke Detector</i>	105
Gambar 5.18 <i>Hydrant Box</i>	105
Gambar 5.19 <i>Fire Hydrant</i>	106
Gambar 5.20 <i>Fire Alarm</i>	106
Gambar 5.21 Sprinkler	106
Gambar 5.22 APAR.....	106
Gambar 5.23 <i>Siteplan</i>	107
Gambar 5.24 Denah Lantai 1	108
Gambar 5.25 Denah Lantai 2.....	108
Gambar 5.26 Denah Lantai 3.....	109
Gambar 5.27 Denah Atap.....	109
Gambar 5.28 Tampak Depan.....	110
Gambar 5.29 Tampak Samping Kanan.....	110
Gambar 5.30 Tampak Samping Kiri.....	111
Gambar 5.31 Tampak Belakang	111
Gambar 5.32 Potongan A	112
Gambar 5.33 Potongan B.....	112
Gambar 5.34 Area Belajar Kelompok dan Individu 1	112
Gambar 5.35 Area Belajar Kelompok dan Individu 2	113
Gambar 5.36 Area Belajar Individu.....	113
Gambar 5.37 Area Belajar Individu 2.....	113

Gambar 5.38 Area Referensi Digital dan General	114
Gambar 5.39 Area Belajar Multimedia.....	114
Gambar 5.40 Area Belajar Multimedia 2.....	114
Gambar 5.41 Suasana Plaza Belakang Bangunan	115
Gambar 5.42 Suasana Plaza Depan Bangunan 1	115
Gambar 5.43 <i>Drop Off/Pick Up Area</i>	115
Gambar 5.44 Ramp Belakang.....	116
Gambar 5.45 Suasana Plaza Depan Bangunan 2	116
Gambar 5.46 Suasana Plaza Depan Bangunan 3	116
Gambar 5.47 Perspektif Mata Burung Kawasan 1.....	117
Gambar 5.48 Perspektif Mata Burung Kawasan 2.....	117
Gambar 5.49 Perspektif Mata Burung Tapak	117
Gambar 5.50 Perspektif Mata Burung Tampak Depan.....	118
Gambar 5.51 Perspektif Mata Burung Tampak Samping	118
Gambar 5.52 Perspektif Mata Burung Tampak Belakang	118
Gambar 5.53 Sistem Struktur	119
Gambar 5.54 Sistem Utilitas.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tipe-Tipe <i>Placemaking</i>	19
Tabel 2.2 Kesimpulan Studi Komparasi Bangunan Sejenis LRC.....	38
Tabel 4.3 Kriteria Pemilihan Alternatif Lokasi Tapak	48
Tabel 4.2 Alternatif Pilihan Lokasi Tapak.....	49
Tabel 4.3 Data Pemilihan Alternatif Lokasi Tapak	51
Tabel 4.4 Penilaian Lokasi Tapak Dengan Prinsip-Prinsip <i>Placemaking</i>	52
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Alternatif Lokasi Tapak.....	55
Tabel 4.6 Analisis SWOT (<i>Strength, Weak, Opportunity, Threats</i>).....	59
Tabel 4.7 Pencapaian Sarana Pendidikan Perguruan Tinggi Dari Tapak	62
Tabel 4.8 Pencapaian Sarana Komersil Kuliner Tinggi dari Tapak.....	62
Tabel 4.9 Pencapaian Sarana Lainnya dari Tapak.....	63
Tabel 4.10 Analisis <i>View</i>	65
Tabel 4.11 Analisis Kebisingan	66
Tabel 4.12 Analisis Topografi	67
Tabel 4.13 Analisis Matahari	68
Tabel 4.14 Analisis Arah Angin	69

Tabel 4.15 Analisis Pepohonan	70
Tabel 4.16 Analisis Sirkulasi Kendaraan.....	71
Tabel 4.17 Analisis Sirkulasi Pejalan Kaki.....	72
Tabel 4.18 Analisis Drainase	73
Tabel 4.19 Analisis Utilitas	74
Tabel 4.20 Analisis Fungsi	75
Tabel 4.21 Analisis Pengguna	76
Tabel 4.22 Analisis Kebutuhan Ruang	79
Tabel 4.23 Analisis Sifat dan Jenis Ruang.....	81
Tabel 4.24 Analisis Besaran Ruang.....	83
Tabel 4.25 Total Besaran Kebutuhan Ruang	85
Tabel 4.26 Sistem Proteksi Kebakaran	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca berpengaruh dalam kehidupan manusia karena berbagai manfaat dapat kita dapatkan, manfaat yang kita dapatkan dengan membaca, diantaranya dapat meningkatkan kadar intelektual, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi dunia, manfaat tersebut sangat mempengaruhi kualitas suatu bangsa. Sebab dengan rendahnya minat baca pada akhirnya akan berdampak pada ketertinggalan bangsa. Menurut *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 menyebutkan bahwa Negara Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah (ke-60 dari 61 Negara) soal literasi dunia, menurut data UNESCO (United Nations Educational), minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah.

Untuk mengetahui tingkat literasi Provinsi Lampung Berdasarkan indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) tahun 2019 didapatkan hasil bahwa Provinsi Lampung menempati tingkat literasi membaca ke 30 dari 34 provinsi atau tingkat literasi terendah ke 5 di Indonesia.



Gambar 1.1 Indeks Aktivitas Literasi Membaca
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Untuk membudayakan minat baca, masyarakat perlu mendapatkan perhatian yang intensif dari berbagai pihak antara lain dari para orang tua, sekolah, pemerintah, masyarakat dan tak ketinggalan perpustakaan. Perpustakaan menjadi sarana penghubung atau jembatan yang menyambungkan antara sumber informasi dengan para pemustaka, sehingga keberadaannya sangat penting sebagai sarana media dalam dunia pendidikan, buku terbukti berdaya guna dan bertepatan guna sebagai salah satu sarana pendidikan dan sarana komunikasi. Dalam kaitan inilah perpustakaan dan pelayanan perpustakaan harus dikembangkan sebagai salah satu instalasi untuk mewujudkan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Perpustakaan merupakan bagian yang vital dan besar pengaruhnya terhadap mutu pendidikan. Untuk memperoleh pendidikan, banyak cara yang dapat kita capai, diantaranya melalui perpustakaan. Karena di perpustakaan berbagai sumber informasi bisa diperoleh, selain itu banyak juga manfaat lain yang dapat diperoleh melalui perpustakaan.

Pengertian perpustakaan terkadang rancu dengan istilah-istilah pustaka, pustakawan, kepustakawanan dan ilmu perpustakaan. Secara harfiah, perpustakaan sendiri masih dipahami sebagai sebuah bangunan fisik tempat menyimpan buku-buku atau bahan pustaka. Secara umum dapat disimpulkan bahwa pengertian perpustakaan

adalah suatu institusi unit kerja yang menyimpan koleksi bahan pustaka secara sistematis dan mengelolanya dengan cara khusus sebagai sumber informasi dan dapat digunakan oleh pemakainya.

Di kota-kota besar tidak terkecuali Kota Bandar Lampung terdapat fenomena gaya hidup atau aktivitas masyarakat saat ini yang hanya lebih suka untuk melakukan kegiatan-kegiatan rekreasi atau yang bersifat hiburan lainnya membawa dampak pada minat baca masyarakat yang perlahan-lahan berkurang. Salah satu faktor lainnya dikarenakan pembangunan prasarana dan sarana yang telah dilaksanakan selama ini ternyata masih kurang memenuhi kebutuhan yang berkenaan dengan kemudahan mendapatkan buku-buku edukatif secara lengkap. Menciptakan pustaka sebagai wisata baca adalah bagian penting di dalam menciptakan manusia berkualitas. Seiring dengan perkembangan zaman, perpustakaan harus mampu melayani masyarakat dengan menciptakan pustaka sebagai wisata baca yang nyaman, kreatif, dinamis dan jauh dari kesan kaku serta konvensional yang selama ini melekat.

Melalui perancangan *Learning Resource Center* (LRC) diharapkan dapat diwujudkan sebagai Pusat Pembelajaran bagi pelajar Kota Bandar Lampung sebagai sarana fasilitas edukatif. LRC juga merupakan hasil adaptasi dari bentuk perpustakaan, yang dianggap bersifat kaku dan konvensional sehingga mempunyai citra yang kurang menarik. Perancangan *Learning Resource Center* berupa fasilitas ruang komunal untuk belajar dan berisi ruang perpustakaan sebagai sumber literasi, juga berbagai sarana pendukung yang saling terintegrasi seperti area belajar multimedia dan ruang pelatihan. Dengan perancangan *Learning Resource Center* di Bandar Lampung ini diharapkan pula akan terwujud ruang komunal edukatif terpadu yang dapat menjadi *landmark* pada kawasan pendidikan.

Pendekatan *placemaking* merupakan salah satu konsep penguatan, pengembangan dan pemanfaatan ruang publik dengan

mengedepankan karakter, budaya, fungsi dan keterlibatan berbagai pihak. *Placemaking* sangat terikat terhadap kontribusi membangun citra pada sebuah kawasan urban, sehingga tujuan menciptakan *Learning Resource Center* sebagai *landmark* kawasan diharapkan dapat terbangun melalui prinsip pendekatan *placemaking*. Secara kolektif melakukan reimajinasi dan membuat kembali suatu ruang publik sebagai suatu tempat/*place* sehingga nilai-nilai yang ada pada tempat tersebut dapat dimaksimalisasikan. Pendekatan yang memberi sinergi maksimal antara kualitas ruang dan kualitas manusia secara berimbang dalam perancangan dan evaluasi ruang yang dianggap gagal dalam penyelenggaraan ruang publik.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Tingkat literasi Negara Indonesia yang rendah.
- 1.2.2 Interpretasi/citra perpustakaan yang negatif dengan citra kaku dan konevensional/ketinggalan zaman.
- 1.2.3 Kurangnya sarana edukatif untuk menunjang kegiatan edukatif, berupa fasilitas pusat sumber belajar.
- 1.2.4 Dibutuhkannya sarana fasilitas edukatif berupa *Learning Resource Center* sebagai pusat pembelajaran yang terdiri dari area ruang komunal belajar dan perpustakaan sebagai fasilitas utama.

1.3 Rumusan Masalah

- 1.3.1 Apa itu *Learning Resource Center*?
- 1.3.2 Bagaimana merancang bangunan publik berupa *Learning Resource Center* yang mampu memenuhi kegiatan yang dibutuhkan masyarakat Kota Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Perancangan

- 1.4.1 Mengetahui mengenai perancangan *Learning Resource Center* sebagai sarana belajar yang mampu memenuhi kegiatan yang dibutuhkan masyarakat Kota Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Menambah wawasan kepada penulis dan pembaca mengenai perancangan *Learning Resource Center*.

1.5.2 Menambah wawasan kepada penulis dan pembaca mengenai pendekatan *placemaking*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman, skripsi ini disusun dengan susunan yang sistematis, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, sistematika penulisan dan kerangka berpikir.

BAB II TINJAUAN TEORI

Menguraikan pembahasan mengenai “ *Learning Resource Center* ”. Tinjauan tentang bangunan *Learning Resource Center* dan perpustakaan. Pendekatan konsep *placemaking* dan studi preseden yang akan menjadi dasar perancangan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Menguraikan metode dan tahapan yang digunakan dalam perancangan *Learning Resource Center*.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Menguraikan analisis perancangan yang meliputi pemilihan lokasi tapak dengan pendekatan *placemaking*, analisa SWOT, analisa tapak makro, analisis mikro, analisis pengguna, analisis kegiatan, analisis kebutuhan ruang, analisis program ruang dan analisis hubungan ruang

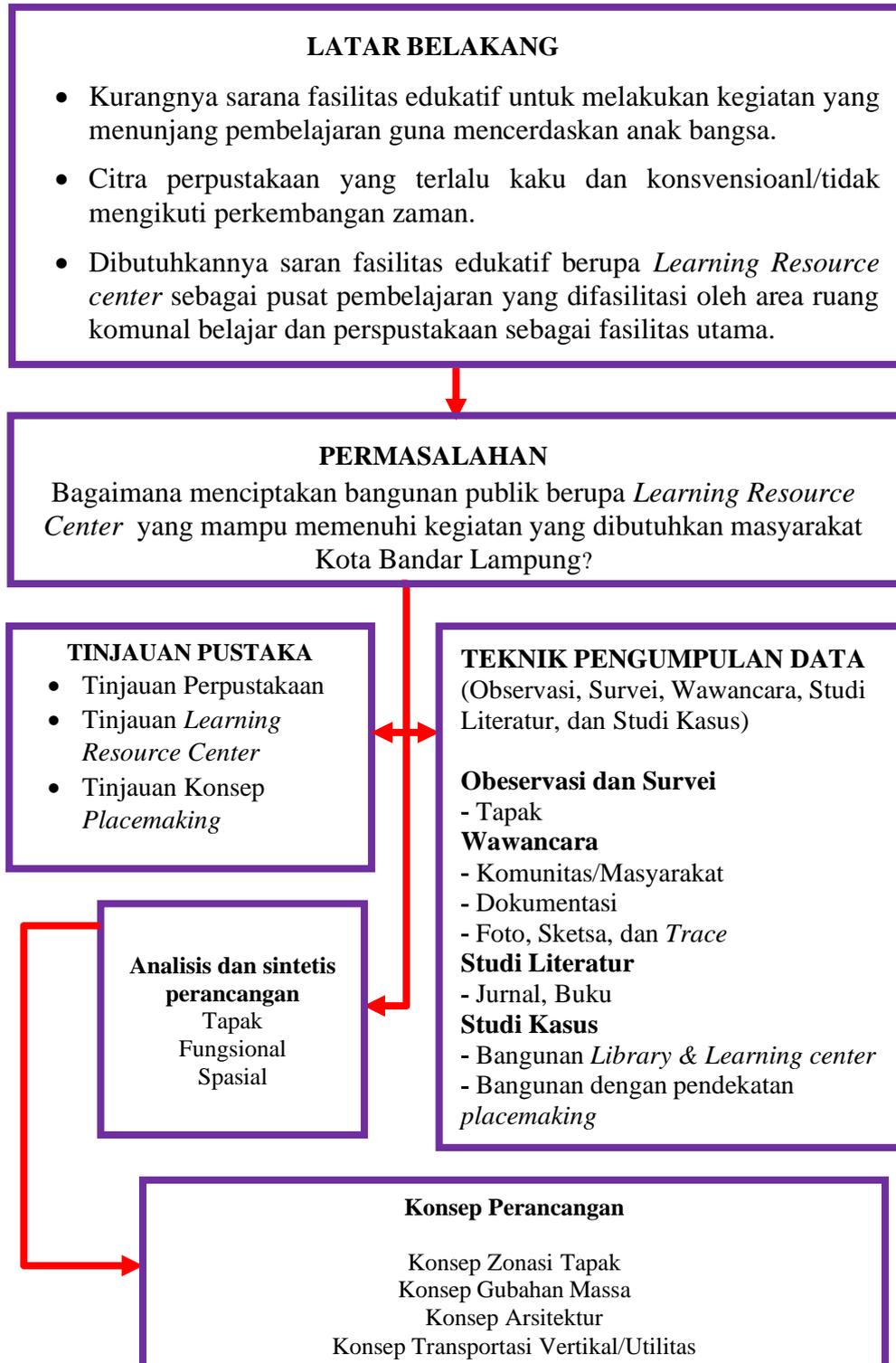
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Menguraikan konsep dasar yang digunakan dalam perancangan berupa konsep zonasi, konsep perancangan tapak, konsep gubahan massa, konsep arsitektur dan konsep transportasi vertikal.

BAB VI PENUTUP

Menguraikan hasil dari konsep perancangan, kesimpulan dan saran.

1.1 Kerangka Berfikir



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir
Sumber: Ilustrasi penulis, 2022

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Bangunan

2.1.1 Pengertian *Learning Resource Center*

Learning Resource Center menurut asal katanya terdiri, “*Learning*”, “*Resource*”, dan “*Center*” dapat diartikan sebagai berikut:

Learning : Belajar, Pengetahuan

Resource : Sumber

Center : Pusat

Jika digabungkan menjadi Pusat Sumber Belajar dan dapat diartikan sebagai lembaga yang menyediakan berbagai sumber belajar. Dengan demikian sederhananya, *Learning Resource Center* (LRC) akan menjadi suatu sistem pendukung dalam proses pendidikan. Adapun definisi pusat sumber belajar menurut para ahli, antara lain; Memberikan pengertian bahwa pusat sumber belajar adalah tempat atau bangunan yang dirancang khusus yang difungsikan untuk menyimpan, merawat, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada, baik dilakukan untuk kebutuhan belajar individual maupun kelompok (F. Persifal dan H. Elington); Memberikan pengertian bahwa pusat sumber belajar adalah lembaga yang terdiri dari pengembangan sistem instruksional, perpustakaan, ruangan yang mampu memaksimalkan lembaga pendidikan (Peterson).

Learning Resource Center (LRC) merupakan pemusatan secara terpadu berbagai sumber belajar yang meliputi orang, bahan, peralatan, fasilitas lingkungan, tujuan dan proses. Secara umum LRC berisi komponen-komponen perpustakaan, pelayanan audio-visual, peralatan dan produksi, tempat berlatih mengembangkan kegiatan program instruksional dan tempat mengembangkan alat-alat bantu dalam pengembangan sistem instruksional. LRC juga merupakan tempat bagi tenaga kependidikan untuk mengembangkan bahan-bahan pengajaran dengan bantuan multimedia pendidikan terpadu yang terdiri atas unsur-unsur perpustakaan, workshop, audio-visual dan laboratorium (Zainuddin : 1984).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Learning Resource Center (LRC)* adalah suatu lembaga atau institusi yang didirikan dalam lingkungan sekolah, perguruan tinggi dan masyarakat yang menyediakan fasilitas dari hasil menggabungkan perpustakaan dan sumber daya audio visual.

2.1.2 Tujuan *Learning Resource Center*

Tujuan utama LRC adalah untuk memfasilitasi pengembangan sistem pembelajaran melalui suatu proses yang terus menerus dan sistematis, dalam rangka membantu pendidik mengembangkan pengalaman-pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Disini terjadi hubungan yang penting antara pusat sumber belajar dengan pengembangan sistem pembelajaran sekaligus juga hubungannya dengan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Berbagai sumber dan bahan ajar serta personil yang diorganisasikan di dalam LRC dimaksudkan untuk membantu efektivitas dan efisiensi interaksi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Secara umum tujuan LRC menyelenggarakan berbagai pelatihan dan konsultasi dan produksi dalam pengembangan sistem pembelajaran, pengembangan multimedia pembelajaran, dan

pelayanan kebutuhan, peminjaman bahan bacaan untuk mendukung terselenggaranya proses pembelajaran secara aktif dan efektif.

Cara yang dipilih adalah menyediakan berbagai macam pilihan untuk menunjang kegiatan kelas tradisional dan untuk mendorong penggunaan cara-cara baru (non-tradisional), yang paling sesuai untuk mencapai tujuan program akademis dan kewajiban-kewajiban institusional yang direncanakan lainnya.

Tujuan khusus LRC sebagaimana yang dikutip dan dielaborasi dari Rusmanto (2013) adalah :

1. Menyediakan berbagai macam pilihan sumber belajar untuk menunjang kegiatan kelas.
2. Mendorong penggunaan cara-cara belajar terbaru yang paling cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kewajiban institusional lainnya.
3. Menyebarluaskan informasi yang dapat membantu memajukan penggunaan berbagai macam sumber belajar dengan lebih efektif dan efisien.
4. Menyediakan pelayanan produksi bahan ajar, media dan perangkat pembelajaran lainnya.
5. Membantu mengembangkan standar penggunaan sumber-sumber belajar.

2.1.3 Fungsi *Learning Resource Center*

LRC menjalankan beberapa fungsi sesuai dengan desainnya. Pengembang sistem pembelajaran, pengembang multimedia pembelajaran dan pelayanan sumber belajar. Fungsi-fungsi yang harus dijalankan LRC yaitu:

1. Fungsi sebagai Pusat Sumber Belajar/ *Learning Resource Center*
Keberadaan LRC pada hakekatnya jauh lebih luas daripada perpustakaan yang selama ini dipahami berupa kumpulan media cetak yang memberikan pelayanan peminjaman. LRC bukan

semata-mata suatu tempat atau gudang tempat menyimpan berbagai macam peralatan dan bahan ajar yang pada waktu tertentu digunakan oleh pendidik. LRC menurut Tucker (1979) adalah suatu unit atau lembaga yang menyediakan fasilitas pendidikan, latihan dan pengenalan melalui produksi bahan media serta pemberian pelayanan penunjang (seperti sirkulasi peralatan audiovisual, penyajian program-program video, pembuatan katalog dan pemanfaatan pelayanan sumber-sumber belajar pada perpustakaan). Definisi LRC menurut pendapat Tucker tersebut mencerminkan fungsi memiliki makna mendalam dan peranan yang cukup menentukan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Terutama fungsi sebagai pengembang sistem pembelajaran yang merupakan sarana utama untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menurut Ellison (1972), LRC memiliki fungsi antara lain:

1. Memberikan fasilitas atau bantuan belajar bagi siswa.
 2. Menyediakan sumber belajar kepada mahasiswa dan dosen.
 3. Menyediakan bahan-bahan yang berguna untuk melaksanakan kurikulum dan pengalaman belajar bagi mahasiswa.
2. Fungsi Pelayanan dan Pengembangan Multimedia
- Fungsi pelayanan langsung berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh LRC dan pembelajaran di dalam kelas. Keberadaan LRC dengan semua personel dan sarana serta peralatannya dimaksudkan untuk memberikan pelayanan berupa pemanfaatan berbagai jenis bahan dan media belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Kecanggihan teknologi informasi yang merambah ke seluruh sisi kehidupan termasuk dalam pembelajaran, mendorong LRC harus melaksanakan fungsi pengembangan multimedia untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fungsi pengembangan multimedia ini juga terkait dengan pembuatan rencana penggunaan media untuk mendukung proses

pembelajaran dan pelayanan pendukung yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik yang meliputi:

1. Sistem penggunaan multimedia.
2. Fasilitas dan program belajar sendiri berbantuan multimedia.
3. Pelayanan perpustakaan media dan bahan pembelajaran.
4. Pelayanan pemeliharaan dan penyampaian multimedia.
5. Pelayanan pembelian bahan-bahan dan peralatan untuk mendesain multimedia.
6. Penyediaan produk multimedia pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik dan masyarakat belajar lainnya.

2.1.4 Pengertian Perpustakaan

Dalam bahasa Inggris perpustakaan dikenal dengan istilah *library*. Istilah ini berasal dari kata Latin yaitu *liber* atau *libri* artinya buku. Pengertian perpustakaan lebih umum menurut Sulistyono-Basuki (1993:3) adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual. Sedangkan dalam Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, definisi perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka.

2.1.5 Jenis-Jenis Perpustakaan

Ada beberapa jenis perpustakaan. Yang membedakan jenis-jenis perpustakaan tersebut adalah tujuan perpustakaan, koleksi yang tersedia, masyarakat yang dilayani, dan badan atau pihak yang berwenang menyelenggarakan perpustakaan tersebut. Menurut IFLA (Internasional Federation of Library Association) jenis-jenis perpustakaan dikelompokkan atas:

1. Perpustakaan Nasional

Perpustakaan Nasional adalah perpustakaan yang didirikan di ibukota negara dan merupakan perpustakaan induk dari semua jenis perpustakaan yang ada di negara tersebut.

2. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang bertugas mengumpulkan, menyimpan, mengatur dan menyajikan bahan pustakanya untuk masyarakat umum. Perpustakaan umum diselenggarakan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat umum tanpa memandang latar belakang pendidikan, agama, adat istiadat, umur, jenis dan lain sebagainya, maka koleksi perpustakaan umum pun terdiri dari beraneka ragam bidang dan pokok masalah sesuai dengan kebutuhan informasi dari pemakainya.

3. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan perguruan tinggi yaitu perpustakaan yang diselenggarakan untuk mengumpulkan, memelihara, menyimpan, mengatur, mengawetkan dan mendaya gunakan bahan pustakanya untuk menunjang pendidikan/pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat.

4. Perpustakaan Sekolah

perpustakaan sekolah yaitu perpustakaan yang mengumpulkan, menyimpan, memelihara, mengatur dan mengawetkan bahan pustakanya untuk menunjang usaha pendidikan dan pengajaran di sekolah. Masyarakat pemakainya ialah para siswa, tenaga pengajar dan staf sekolah lainnya.

5. Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang diselenggarakan oleh kantor atau instansi yang tujuannya adalah untuk untuk menunjang kegiatan kantor atau instansi dimana perpustakaan itu berada.

6. Perpustakaan Wilayah

Perpustakaan wilayah yaitu perpustakaan yang diselenggarakan oleh pemerintah dan berkedudukan di setiap ibu kota provinsi, bertugas mengumpulkan serta melestarikan semua penerbitan daerah yang bersangkutan.

7. Perpustakaan Keliling.

Perpustakaan keliling pada prinsipnya merupakan perluasan dari pelayanan perpustakaan umum. Perpustakaan keliling adalah merupakan jenis perpustakaan yang dalam memberikan pelayanan bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain dengan tujuan mengunjungi pemakai.

2.1.6 Definisi Perpustakaan Khusus

Perpustakaan Khusus merupakan salah satu jenis perpustakaan yang dibentuk oleh lembaga (pemerintah/swasta). Menurut (Sulistyo Basuki, 1991 : 49) Perpustakaan Khusus merupakan perpustakaan sebuah departemen, lembaga negara, lembaga penulisan, organisasi massa, militer, industri maupun perusahaan swasta. Definisi tersebut juga didukung oleh (Nur Cahyono, 2004 : 9) yang mengatakan bahwa Perpustakaan Khusus adalah perpustakaan yang memberikan jasa pencarian informasi kepada pemustaka tertentu dengan ruang lingkup subyek khusus. Sedangkan menurut (Sutjipto, 2004 : 6) Perpustakaan Khusus adalah salah satu jenis perpustakaan yang dibentuk oleh lembaga (pemerintah/swasta) atau perusahaan yang mempunyai misi tertentu dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan lingkungannya, baik dalam hal pengelolaan maupun pelayanan informasi bahan pustaka dalam rangka mendukung pengembangan dan peningkatan tugas dan fungsi lembaga yang bersangkutan maupun sumber daya manusiannya. Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Perpustakaan Khusus adalah Perpustakaan yang didirikan oleh lembaga/instansi (pemerintah/swasta) yang berperan menyimpan, mengelola serta menyebarkan informasi guna memenuhi kebutuhan informasi masyarakat.

2.1.7 Tujuan Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus tidak hanya sebagai tempat menyimpan, mengumpulkan, dan menata koleksi saja akan tetapi didirikannya perpustakaan khusus memiliki beberapa tujuan menurut (Sutarno, 2006:52-53), yaitu:

1. Menciptakan dan memantapkan kebiasaan membaca masyarakat
Memberikan layanan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka.
2. Mengusahakan agar semua anggota masyarakat dapat mengakses segala macam informasi yang tersedia.
3. Memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan.

Tujuan didirikannya perpustakaan khusus tidak hanya memberikan layanan kepada pemustaka serta meningkatkan kegemaran membaca, namun juga untuk memperluas wawasan dan pengetahuan pemustaka. Hal tersebut sesuai dengan (Bimbingan Teknis Perpustakaan Khusus, 2010 : 3) bahwa : Tujuan perpustakaan khusus adalah untuk memenuhi kebutuhan bahan perpustakaan/informasi di lingkungannya dalam rangka mendukung pengembangan dan peningkatan lembaga maupun kemampuan sumber daya manusia.

Dari tujuan secara umum tersebut, maka tujuan didirikannya perpustakaan khusus menurut Poernomowati (2010 : 4) dalam (Bimbingan Teknis Perpustakaan Khusus, 2010) dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mengembangkan minat, kemampuan, dan kebiasaan membaca.
2. Meletakkan dasar-dasar kearah kemandirian.
3. Mengembangkan kemampuan mencari dan mengolah serta memanfaatkan informasi.
4. Membimbing pemustaka agar dapat memelihara dan memanfaatkan bahan pustaka secara tepat dan berhasil guna.

5. Mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan atas tanggung jawab dan usaha sendiri.

2.2 Tinjauan *Placemaking*

2.2.1 Teori *Placemaking*

Placemaking, yang bertujuan memperkuat hubungan antara orang dan tempat mereka berbagi kehidupan, menerapkan proses kolaboratif antara pemilik proyek dan masyarakat yang membentuk ranah publik guna memaksimalkan nilai positif untuk kepentingan bersama, misalnya meningkatkan kualitas suatu lingkungan agar juga dapat berfungsi sebagai pusat kehidupan komunitas terkait (*Project for Public Spaces*, 2015). *Placemaking* lebih dari sekedar mempromosikan rancangan perkotaan yang lebih baik, namun juga memfasilitasi fungsi (use) dengan pola kreatif, memberi perhatian khusus pada identitas fisik, budaya, dan sosial yang menentukan kualitas tempat terkait dan mendukung perubahan positif yang berkelanjutan. *Placemaking* dapat membantu komunitas mengubah suatu tempat yang sepi kegiatan menjadi tempat yang menarik orang untuk datang dan melakukan berbagai kegiatan sehingga memberikan keuntungan secara ekonomi dan sosial (Land Policy Institute MSU, 2009).

Singkatnya, *Placemaking*, yang merupakan suatu proses dan pemikiran/filosofi, adalah pendekatan yang melibatkan berbagai aspek untuk perencanaan, desain dan pengelolaan ruang publik. *Placemaking* mendayagunakan masyarakat setempat sebagai aset, inspirasi, dan potensi, dengan tujuan menciptakan ruang publik yang mempromosikan kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan masyarakat.

2.2.2 Definisi *Placemaking*

Menurut Bohl (2002), *Placemaking* adalah sebuah proses untuk menciptakan tempat berkualitas yang membuat orang ingin hidup,

bekerja, bermain, dan belajar di tempat tersebut. Tempat tersebut ramah bagi pejalan kaki (*walkable*), mengundang orang untuk berkumpul, memiliki suasana dan lingkungan yang ramah, memiliki fitur (*amenities*) seperti tempat untuk duduk-duduk sambil menikmati lingkungan yang menarik, misalnya dengan dilengkapi taman atau karya seni yang indah, serta menyediakan 'area' bagi pengunjung dan *tenants* untuk melakukan pertukaran ekonomi, sosial dan budaya (Wyckoff, 2014). Tempat berkualitas juga menyediakan berbagaimacam fasilitas dan kegiatan yang menyenangkan (*mixed use*); memiliki *sense of place* yang dihasilkan oleh aktifitas, bentuk fisik ruang, dan kesan/makna (Carmona, 2003) bagi para penggunanya sehingga membuat mereka betah.

Dengan berdasarkan partisipasi masyarakat (*community-based participation*), proses *placemaking* dapat terselenggara dengan efektif karena melibatkan inspirasi dan potensi masyarakat setempat sebagai salah satu kekuatannya guna menghasilkan pembuatan ruang publik yang berkualitas, yang berkontribusi terhadap kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan masyarakat tersebut (*Project for Public Spaces*, 2009b).

Placemaking merupakan proses yang penting dan bernilai mendalam bagi masyarakat yang merasa hidupnya terlibat dengan tempat tersebut sehingga mereka turut merasa memiliki dan bertanggung jawab terhadap keberlangsungan tempat tersebut. Hal ini disebabkan karena *Placemaking* menghargai dan merealisasikan keinginan masyarakat setempat untuk mewujudkan ruang yang dapat mereka gunakan setiap hari, yang menghadirkan lingkungan yang menyenangkan sesuai kebutuhan mereka (*Project for Public Spaces*, 2009b)

2.2.3 Pentingnya Peranan *Placemaking*

Menurut *Project for Public Spaces* (2015), pendekatan *placemaking* penting diterapkan dalam pengembangan suatu tempat karena *placemaking* berfokus pada kepentingan sosial dan budaya yang

menghidupkan kawasan sekitarnya dan menciptakan ruang publik. *Placemaking* merupakan suatu proses dan filosofi yang berpusat pada tindakan mengamati, mendengarkan, dan menanyakan keinginan masyarakat yang tinggal, bekerja, bermain di kawasan terkait untuk memahami kebutuhan dan aspirasi mereka tentang tempat tersebut dan bagi komunitas mereka secara menyeluruh. Dengan pengetahuan atau informasi ini, proses *placemaking* membantu *urban designer, designer* atau arsitek mewujudkan visi bersama bagi tempat tersebut. Visi itu kemudian akan dapat berkembang cepat menjadi penerapan suatu strategi, mulai dengan skala kecil dan yang nantinya meningkat dan membawa kebaikan baik bagi tempat itu sendiri maupun orang-orang yang mempergunakannya (*Project for Public Spaces, 2015*).

Dengan menerapkan *placemaking*, berbagai masalah dapat dipecahkan, seperti, kemacetan atau proyek yang kurang berhasil. Dengan mengaplikasikan model *placemaking* yang memandang suatu tempat secara menyeluruh daripada hanya sebagai suatu komponen yang terpisah, para perancang akan mampu melihat nilai-nilai yang jauh melampaui cara pandang yang terbatas dari profesi dan pengetahuan akademis mereka (*Project for Public Spaces, 2015*).

2.2.4 Empat Tipe *Placemaking*



Gambar 2.1 *Four Types of Placemaking*
Sumber: www.placemakingguru.com

Menurut Wyckoff (2014), *placemaking* dapat dibagi ke dalam 4 tipe, yaitu:

1. *Strategic Placemaking*
2. *Standard Placemaking* (*Placemaking* secara umum)
3. *Creative Placemaking*
4. *Tactical Placemaking*.

Berikut adalah definisi dan prinsip dasar dari setiap tipe spesifik *placemaking* (Wyckoff, 2014):

a. *Strategic Placemaking*

Merupakan sebuah proses dengan target terencana, yang melibatkan proyek atau aktivitas pada lokasi tertentu yang bertujuan untuk menghasilkan suatu “tempat” yang berkualitas, berkelanjutan, berskala manusia, berorientasi terhadap pedestrian dan kendaraan tidak bermotor, aman, menerapkan *mixed-use*, mampu menjangkau area sekitar, memiliki ruang terbuka hijau; yang juga mengandung tempat rekreasi, seni dan budaya, dapat dicapai dengan berbagai pilihan transportasi publik, menghargai bangunan *heritage*/karakter bangunan lokal, dan dapat melibatkan masyarakat luas. Tipe *placemaking* ini lebih berorientasi untuk menarik tenaga kerja berpotensi untuk membangun suatu wilayah bisnis yang dapat meningkatkan ekonomi kawasan. Misalnya dengan mengundang investor maupun eksekutif muda untuk membangun usaha komersil di sekitar area transit, sehingga menarik banyak pengunjung untuk melakukan kegiatan komersil di sekitar kawasan tersebut.

b. *Creative Placemaking*

Merupakan proses yang melibatkan partner dari pihak publik, privat, non-profit, dan masyarakat, untuk menciptakan suatu karakter fisik dan sosial yang menguntungkan pada sebuah lingkungan hunian, kota dan kawasan dalam lingkup aktivitas seni dan budaya. Tujuan utamanya adalah membuat tempat yang dapat dijadikan ruang

masyarakat yang heterogen untuk saling menginspirasi dan melakukan aktivitas seni dan budaya.

c. *Tactical Placemaking*

Merupakan proses membuat tempat berkualitas dengan pendekatan bertahap yang dimulai dengan komitmen jangka pendek dan realistis yang dapat diwujudkan dengan cepat dengan budget minimum. Tipe *placemaking* ini memiliki pengerjaan yang relatif lebih ringan, cepat dan murah dibandingkan tipe *placemaking* yang lain. Pada dasarnya *tactical placemaking* dilakukan dengan mengintervensi sebuah lingkungan dengan menjadikannya ruang publik dalam skala proyek yang kecil. Apabila berhasil, akan diduplikasi dan dikembangkan dalam skala yang lebih besar, sehingga memiliki risiko minimum dengan dampak yang maksimum.

Berikut adalah perbandingan antara keempat tipe *placemaking* oleh Wyckoff (2014):

Tabel 2.1 Perbandingan Tipe-Tipe *Placemaking*

Masalah	Solusi	Kelebihan
<i>Standard Placemaking</i>		
Masyarakat tidak efektif menggunakan ruang publik untuk membuat vital, bersemangat, dan layak huni komunitas yang diinginkan orang hidup, bekerja, bermain, dan belajar.	Publik luas dan pemangku kepentingan keterlibatan dalam revitalisasi, menggunakan kembali, dan membuat publik spasi menggunakan pendek dan panjang teknik istilah yang berakar pada sosial keterlibatan dan urbanis baru prinsip desain.	Lebih banyak tempat berkualitas dengan kualitas aktivitas dan rasa yang kuat tempat. Lebih vital, bersemangat dan ruang publik yang layak huni, masyarakat dan daerah yang penduduk, bisnis dan pengunjung sangat peduli.
<i>Strategic Placemaking</i>		
Komunitas tidak kompetitif dalam menarik dan mempertahankan pekerja berbakat.	Revitalisasi yang meningkat perumahan dan transportasi pilihan, dan fasilitas perkotaan untuk menarik pekerja berbakat.	Keuntungan lebih cepat dalam <i>livability</i> , populasi, keragaman, pekerjaan, pendapatan dan pendidikan pencapaian, daripada dengan penempatan standar.

<i>Creative Placemaking</i>		
Kota-kota Amerika, pinggiran kota dan kota-kota kecil menghadapi struktural perubahan dan tempat tinggal mencabut.	Revitalisasi oleh kreatif inisiatif yang menghidupkan tempat dan memicu ekonomi perkembangan.	Keuntungan dalam kelayakan hidup, keragaman, pekerjaan dan pendapatan. Produk inovatif dan layanan untuk budaya industri.
<i>Tactical Placemaking</i>		
Banyak perbaikan fisik mahal dan kebijakan pembuat dapat dimengerti enggan untuk melakukan sumber daya karena risiko yang tidak pasti.	Uji berbagai solusi menggunakan low biaya proxy untuk mengukur efektivitas dan publik mendukung.	Publik dan pembuat kebijakan benar-benar dapat melihat hasilnya dan tingkat dukungan untuk berbagai pilihan sebelum melakukan sumber daya permanen

Sumber: Wyckoff, 2014

Menurut Wyckoff (2014), ada beberapa tipikal proyek dan aktivitas tipikal penerapan untuk setiap tipe *placemaking* yang juga dipengaruhi oleh lokasi, ukuran proyek, dan juga focus tujuan proyek. Berikut adalah tabel tipikal proyek dan aktivitas untuk masing-masing tipe *placemaking*.

2.2.5 Definisi Keberhasilan *Placemaking*

Menurut *Project for Public Places* (2009b), *placemaking* dianggap berhasil membuat suatu tempat disukai oleh masyarakat jika tempat tersebut selalu dikunjungi banyak orang; semua orang terlibat secara aktif dengan berbagai elemen di dalamnya; tempat tersebut memiliki karisma tertentu; tempat tersebut mudah dicapai dan orang merasa aman di situ; serta tempat itu membuat komunitas sekitar dan pengunjungnya merasa connected dengan lokasi tersebut.

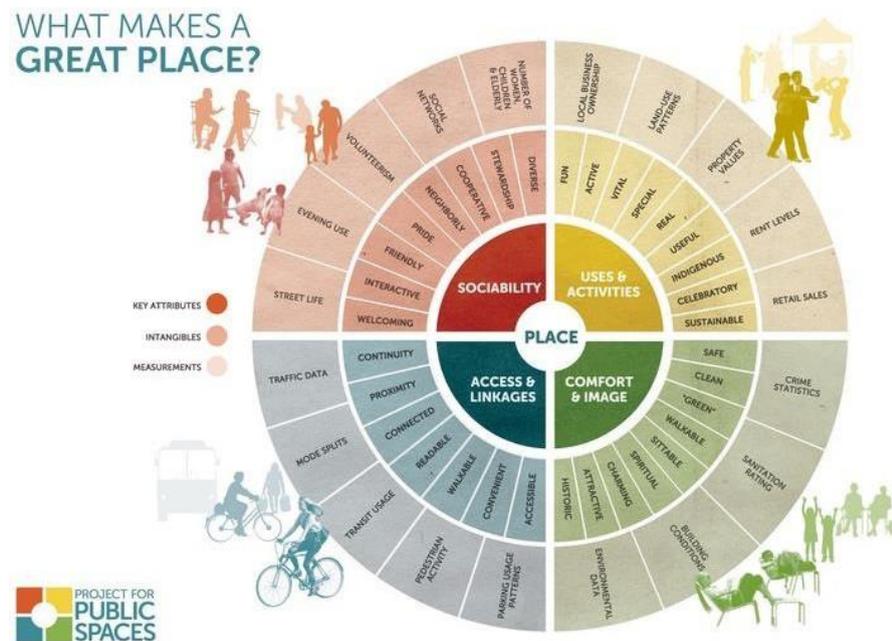
Tempat tersebut dianggap berhasil dalam *placemaking* jika dapat membentuk suatu ranah publik yang telah mampu menyatukan ilmu kemasyarakatan (termasuk ilmu ekonomi, komunikasi, sosial dan budaya), seni dan arsitektur. Juga telah dapat membantu perkembangan penciptaan tempat yang menjadi tujuan penting bagi publik dengan

jenis tempat-tempat di mana orang merasa mempunyai andil sebagai komunitas tempat tersebut dan berkomitmen untuk membuat hal-hal yang lebih baik bagi kepentingan bersama di tempat itu (*Project for Public Spaces*, 2009b).

Tempat yang berhasil menerapkan *placemaking* tersebut menciptakan lingkungan yang memberikan kualitas hidup yang tinggi, dikelola di sekitar ruang publik berkualitas yang mendorong interaksi sosial dan aktivitas fisik. Ruang publik itu bukan hanya taman dan plaza, tapi juga area yang menjadi tempat di mana perayaan diadakan, serta di mana teman-teman dan tetangga bertemu, dan bersama-sama menikmati pengalaman yang terjadi di tempat tersebut. Tempat tersebut juga memiliki ruang terbuka yang fleksibel, sehingga program mereka dapat berkembang dan matang, serta menarik orang-orang baru dan bisnis/kegiatan komersil untuk masuk ke lingkungan tersebut. Ruang-ruang seperti ini akan berhasil sebagai katalisator untuk mengubah lingkungan menjadi komunitas (*Project for Public Spaces*, 2015).

2.2.6 Atribut Keberhasilan *Placemaking*

Elemen-elemen yang terkandung dalam definisi di atas dijabarkan dengan lebih terperinci oleh *Project for Public Space* (PPS) (2009b) ke dalam bentuk diagram di bawah ini (Gambar 2.3). Berdasarkan analisis PPS terdapat empat atribut utama dalam menciptakan *placemaking* yang sukses bagi suatu tempat. Keempat atribut tersebut adalah akses dan hubungan; interaksi sosial; kenyamanan dan citra; serta aktivitas dan pengguna.



Gambar 2.2 What Makes A Great Place
 Sumber: www.pps.org

Lingkaran tengah pada diagram adalah tempat khusus yang menjadi tujuan evaluasi, seperti: pojok sebuah jalan, tempat bermain anak (*playground*), atau plaza di luar sebuah gedung. Tempat tersebut dapat dianalisis berdasarkan keempat kriteria yang terdapat di lingkaran oranye. Dalam lingkaran hijau terdapat sejumlah aspek intuitif atau kualitatif untuk menilai suatu tempat; bidang biru menunjukkan aspek kuantitatif yang dapat diukur dengan statistik atau riset (*Source: Project for Public Places, 2009b*).

Project for Public Places (PPS) (2009b) menjelaskan keempat pengertian atribut itu sebagai berikut:

a. Akses dan Hubungan (*Access and Linkages*)

Akses berhubungan dengan bagaimana sebuah tempat terhubung dengan baik dengan lingkungan di sekitarnya baik dari segi visual maupun fisik. Ruang publik yang sukses adalah ruang publik yang mudah ditemukan oleh mata, dan mudah untuk didatangi dari

berbagai arah. Elemen fisik di sekitarnya juga mempengaruhi akses ke ruang publik tersebut melalui keterkaitannya dengan sarana jalan yang menghubungkan. Contohnya, sebuah jalan dengan deretan toko di sepanjang jalan akan lebih menarik dan aman bagi para pejalan kaki, dibandingkan dengan jalan dengan deretan lahan kosong atau tembok polos. Hal ini juga dapat mempengaruhi penglihatan sejauh mana ruang publik dapat terawasi dari jarak tertentu. Tempat publik yang didukung oleh *linkages* berupa, misalnya, jembatan penyeberangan dan trotoar bagi pejalan kaki, serta terletak di daerah yang dilalui oleh transportasi umum, akan mudah diakses dan secara tidak langsung mengurangi kebutuhan parkir, serta memberi kemudahan dalam hal penggunaan transportasi umum atau dicapai dengan berjalan kaki.

b. Interaksi Sosial/Keramahan (*Sociability*)

Keramahan suatu tempat penting untuk mengundang orang datang ke suatu tempat. Lingkungan yang ramah juga berarti lingkungan itu memiliki ruang publik yang berkembang dan sesuai kebutuhan warga sekitarnya sehingga menimbulkan keinginan yang kuat pada warga untuk terlibat sebagai anggota komunitasnya; sebaliknya, jika ruang publik tidak memiliki kualitas tersebut, masyarakat setempat cenderung kurang peduli dengan lingkungannya, termasuk anggota masyarakat yang lain di sekitarnya. Contohnya, lingkungan yang menyediakan taman untuk menikmati alam atau untuk bermain akan membuat warganya menghargai lingkungan tersebut. Taman tersebut juga akan sering mempertemukan warganya sehingga mereka akan saling mengenal dan peduli terhadap tetangga.

c. Kenyamanan dan Citra (*Comfort and Image*)

Kenyamanan dan citra adalah kunci yang menentukan apakah suatu tempat akan digunakan oleh masyarakat atau tidak. Persepsi akan

keamanan dan kebersihan, kondisi bangunan yang berdekatan, dan karakter atau daya tarik tempat seringkali menjadi hal terpenting dalam mewujudkan citra positif tempat bagi orang-orang.

d. Kegiatan dan Pengguna (*Activities and Uses*)

Lingkungan harus memiliki serangkaian tempat tujuan yang berarti atau tempat yang layak untuk dikunjungi, di mana orang dapat menghabiskan waktu dan memperoleh banyak hal. Sebagai contoh, di mana ada tujuan seperti sekolah, harus ada juga tempat bermain dan taman kecil di sekitarnya, warung kopi atau cafe, dan mungkin tempat percetakan, tempat bimbingan belajar atau toko buku.

Keempat unsur yang merupakan prinsip dasar *placemaking* untuk menciptakan suatu tempat yang berkualitas di atas dapat diringkas menjadi rangkaian elemen-elemen berikut (*Project for Public Places*, 2009b): *Mixed-use*, kualitas ruang publik, kemampuan penyebaran (dalam melibatkan lingkungan sekitar), pilihan transportasi publik, pilihan permukiman, preservasi heritage, masyarakat heritage, seni, budaya, kreativitas, rekreasi, dan ruang terbuka hijau.

Kualitas suatu tempat juga akan dipengaruhi oleh faktor karakteristik kepadatan massa bangunan, rancangan yang berskala manusia, serta kemudahan pencapaian dengan berjalan kaki.

Hal-hal tersebut semuanya ditujukan untuk mewujudkan kualitas tempat yang aman, terkoneksi dengan lingkungan, mengundang, ramah terhadap masyarakat, serta memberikan pengalaman khas, mudah diakses, nyaman, dan mendukung keterlibatan masyarakat. Seluruh elemen di atas diringkas oleh Wyckoff (2014) menjadi rumus sebagai berikut:

<p>BENTUK FISIK + PERPADUAN FUNGSI + KETERLIBATAN MASYARAKAT = KUALITAS TEMPAT DAN DENGAN AKTIVITAS YANG BERKUALITAS</p>
--

2.3 Studi Preseden *Learning Resource Center*

2.3.1 Hexagone Learning Center



Gambar 2.3 Hexagone Learning Center
Sumber: www.archdaily.com

Arsitek : *Rémy MARCIANO Architecte*

Luas Bangunan : 2372 m²

Jumlah Lantai : 2 Lantai

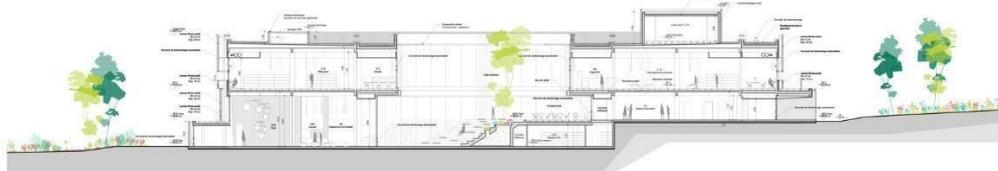
Tahun Dibangun : 2018

Lokasi : Marseill, Prancis

Mengubah bangunan asli tahun 1960-an menjadi "pusat pembelajaran", menawarkan tempat baru untuk kehidupan mahasiswa, pertemuan dan berbagi di kampus Marseilles ini. *The Hexagone* mengintegrasikan perpustakaan universitas yang besar, ruang pemutaran film, ruang terbuka, bar kopi dan layanan yang menargetkan kebutuhan siswa. "Pusat pembelajaran" ini adalah tempat yang terbuka dan ramah dengan hak istimewa untuk dimiliki oleh setiap jenis masyarakat.

Selain program, area transisi, teras, bangku, dan sirkulasi dirancang untuk berfungsi sebagai tempat yang ramah untuk pertemuan dan relaksasi. Perpustakaan Universitas ini menawarkan kenyamanan tingkat tinggi dengan ruang untuk konsultasi yang memanfaatkan cahaya alami yang dinaungi oleh pelindung matahari dan teras untuk orang-orang yang suka membaca di luar ruangan.

Gambar 2.4 Potongan Hexagone Learning



Center Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.5 Ruang Baca Hexagone Learning Center
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.6 Collaborative Spaces Hexagone Learning Center
Sumber: www.archdaily.com

2.3.2 Cobram Library & Learning Center



Gambar 2.7 Cobram Library & Learning Center
Sumber: www.archdaily.com

Arsitek : *CohenLeigh Architects*

Luas Bangunan : 525 m²

Jumlah Lantai : 1 Lantai

Tahun Dibangun : 2016

Lokasi : Cobram, Australia

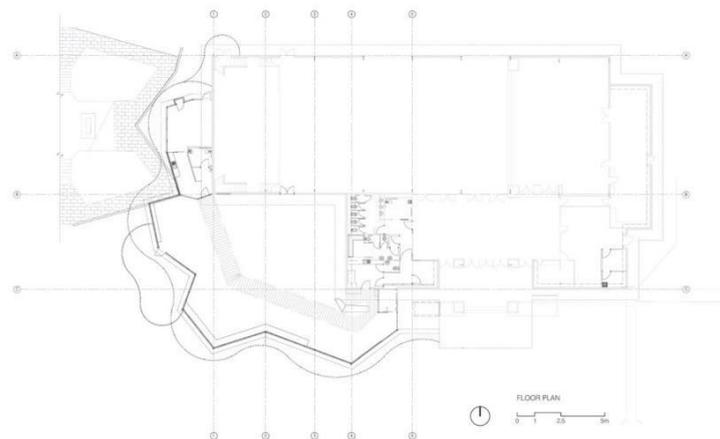
Perpustakaan & Pusat Pembelajaran Cobram adalah perpustakaan 'lokal' yang khas, merangkul teknologi baru & mempromosikan ruang belajar & perpustakaan yang fleksibel di segala usia. Terletak di lokasi Civic Centre yang ada, mencakup ruang perpustakaan, ruang baca, ruang komunitas, dan area teknologi baru. Sadar akan tempat dan identitasnya, perpustakaan ini mewujudkan dan merayakan gagasan perpustakaan 'lokal', dengan bahasa desain yang menggugah lanskap Murray yang populer.



Gambar 2.8 Ruang Belajar Cobram Library & Learning Center
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.9 Perpustakaan Cobram Library & Learning Center
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.10 Denah Cobram Library & Learning Center
Sumber: www.archdaily.com

2.3.3 SCCC Learning Resource Center

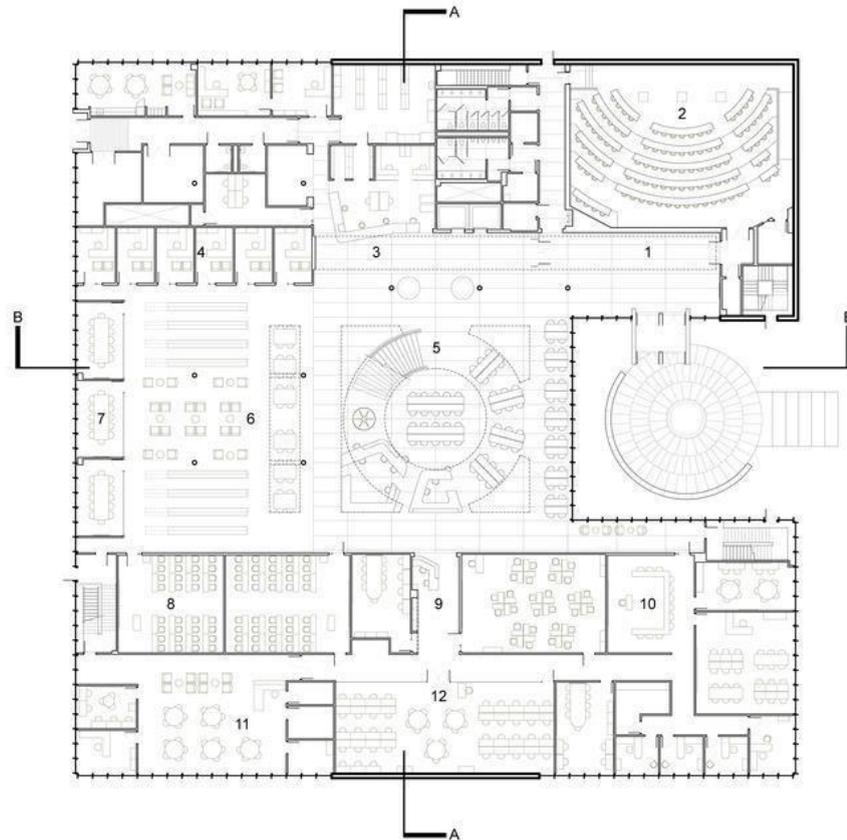


Gambar 2.11 SCCC Learning Resource Center
Sumber: www.archdaily.com

Arsitek : arsitek ikon
 Luas Area : 22860m²/75000ft
 Luas Banguna : 4000 m²
 Jumlah Lantai : 2 Lantai T
 Tahun Dibanagun: 2018
 Lokasi : Amerika Serikat

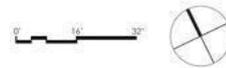
Pusat Sumber Daya Pembelajaran di Suffolk County Community College adalah lentera pembelajaran. Sebuah lentera pusat menampung informasi bersama, ruang belajar kolaboratif perguruan tinggi, dan menjulang di atas garis atap perpustakaan untuk menjadi kubah yang terlihat di kampus. Program Pusat Sumber Daya Pembelajaran menyediakan ruang untuk pembelajaransosial dinamis yang diberikan oleh kegiatan program kolaboratif dari Information Commons dan sarjana tunggal tradisional yang tenang yang belajar di area ruang koleksi dan ruang baca. Information Commons memiliki tempat kerja komputer individu

dan tim, meja bantuan teknologi dan referensi, ruang belajar kelompok, dan area membaca santai. Ini adalah dinamo sentral untuk merangsang tabrakan produktif antara mahasiswa dan fakultas.

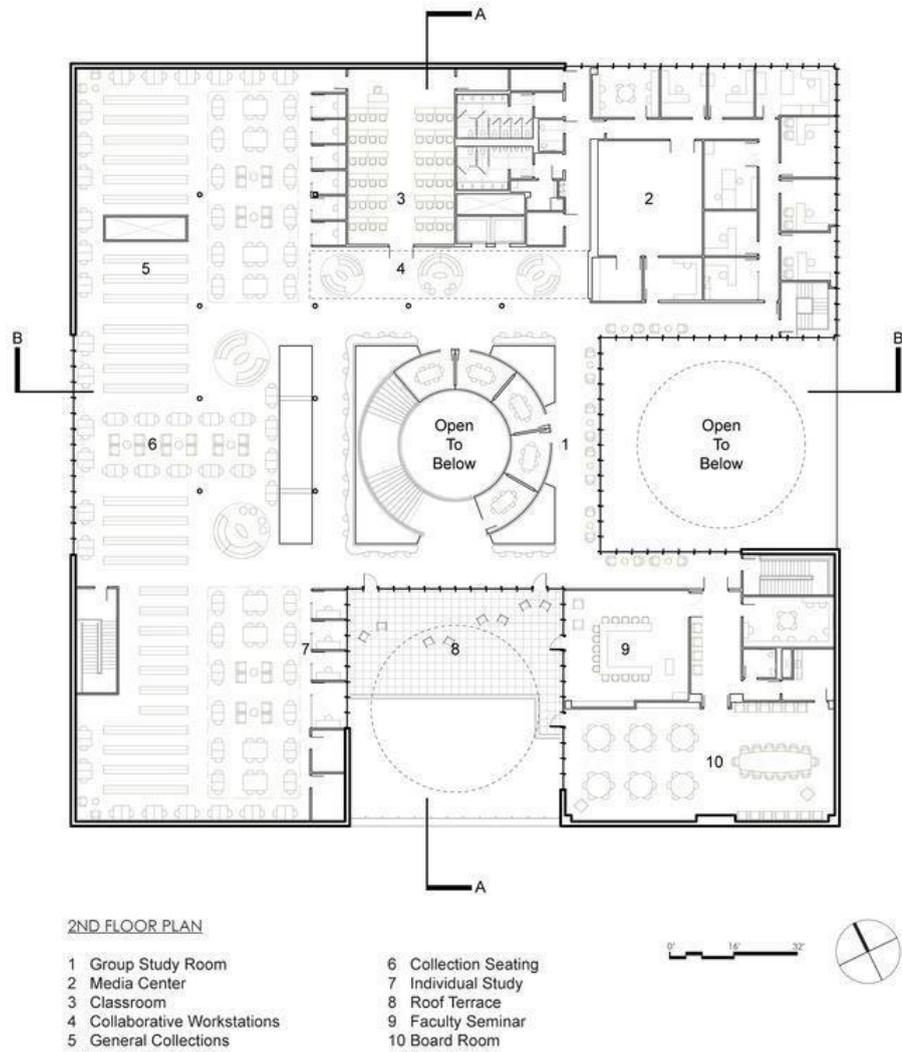


1ST FLOOR PLAN

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1 Entry Lobby | 7 Group Study |
| 2 Auditorium | 8 Classrooms |
| 3 Access Services | 9 Academic Learning Center |
| 4 Reference Librarians | 10 Tutoring Classroom |
| 5 Information Commons | 11 Writing Center |
| 6 Reference | 12 Computer Lab |



Gambar 2.12 Denah Lantai 1 SCCC Learning Resource Center
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.13 Denah Lantai 2 SCCC Learning Resource Center
 Sumber: www.archdaily.com

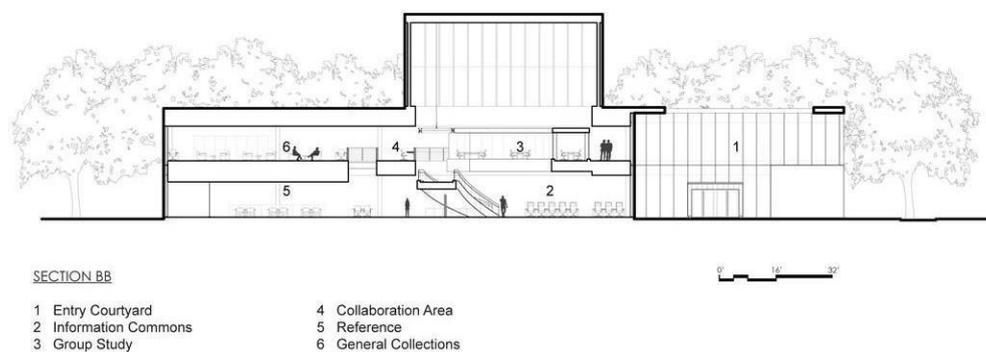
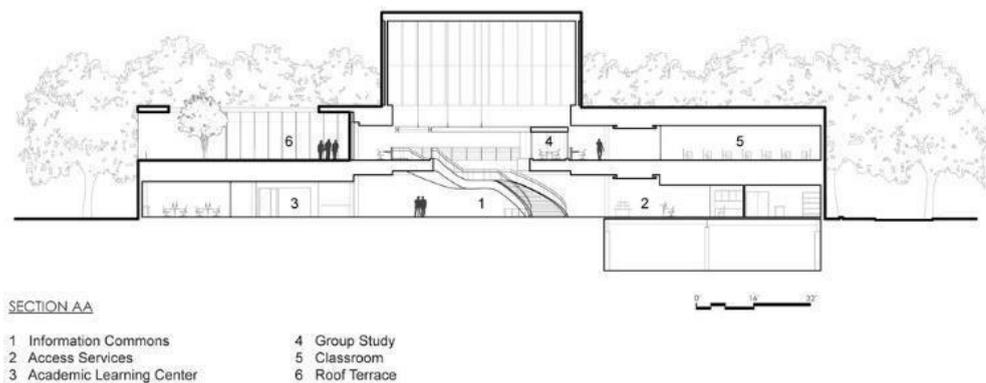


Gambar 2.14 Collection Seat SCCC Learning Resource Center
 Sumber: www.archdaily.com

Berdekatan dengan *Information Commons* adalah Pusat Keunggulan Akademik dan Pusat Penulisan. Program ini terletak di pusat *Information Commons* sebagai perpanjangan dari lingkungan belajar kolaboratif dan sosial dari *Information Commons*. Saat seseorang bergerak lebih jauh dari pusat gedung, ruang program menjadi lebih pribadi, kurang kolaboratif dan lebih tenang dan introspektif.

Pusat Sumber Daya Pembelajaran juga mencakup ruang kelas, pusat bimbingan belajar, pusat media, athenaeum fakultas dan ruang dewan perguruan tinggi. Ruang program akses publik, seperti auditorium dan galeri terletak di luar keamanan perpustakaan untuk mengizinkan penggunaannya di luar operasi perpustakaan.

Gambar 2.15 Potongan A-A SCCC Learning Resource Center



Gambar 2.16 Potogan B-B SCCC Learning Resource Center

Sumber: www.archdaily.com

2.3.4 Palomar College Learning Resource Center



Gambar 2.17 Palomar College Learning Resource Center
Sumber: www.archdaily.com

Arsitek : LPA
Luas : 85000 ft/ 25900m²
Luas Bangunan : 2400 m²
Tahun Dibangun : 2019
Jumlah Lantai : 4 Lantai
Lokasi : San Marcos, California, Amerika Serikat

Peran perpustakaan telah berubah dalam 20 tahun terakhir dan akan terus berkembang selama beberapa dekade yang akan datang. *Learning Resource Center* (LRC) Palomar College adalah re-interpretasi modern dari sebuah perpustakaan. Selain tumpukan buku, ada ruang komputer, ruang bimbingan belajar, ruang belajar, dan area sosial.



Gambar 2.18 Denah Palomar College Learning Resource Center
 Sumber: www.archdaily.com

SUSTAINABILITY

Predicted EUI of 31.
 Meets the 2030 Challenge current goal of 70% fossil fuel reduction for new construction.
 Performs 30% better than Title-24.
 Finalizing LEED Gold certification.

1. ENERGY EFFICIENCY

HVAC systems connect to air cooled water chilled central plant
 PV array offsets 20% of building energy use

2. AIR

Lobby utilizes mixed mode ventilation with operable windows, leveraging prevailing breezes

3. DAYLIGHTING + SUNSHADING

Daylighting strategies help reduce interior lighting demands to 25% better than code.

4. ACOUSTICS

Absorbent acoustical terracotta tile
 Variety of spaces with range of acoustical character to fit multiple activities

5. WATER

100% of site storm water is treated locally via bio-retention ponds.

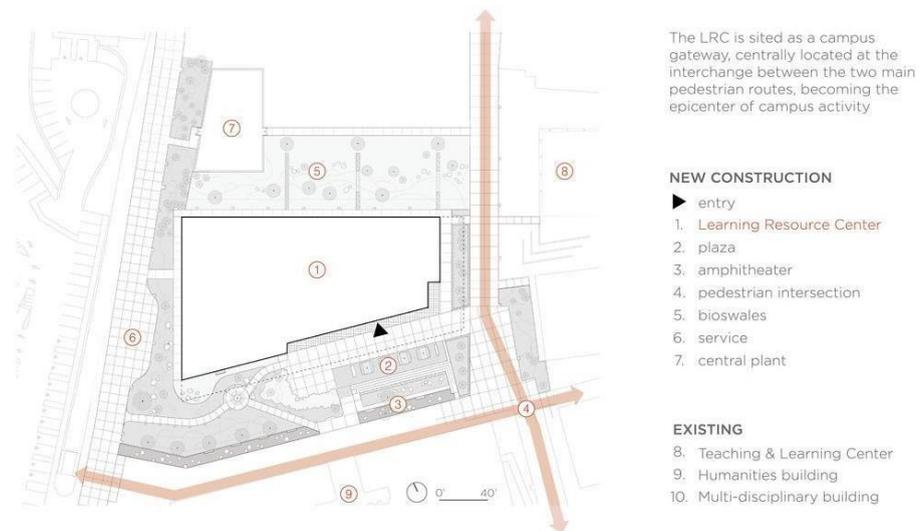
6. VIEWS

External elevated views of surrounding valley
 Internal views encourage discovery & collaboration



Gambar 2.19 Konsep Palomar College Learning Resource Center
 Sumber: www.archdaily.com

Pusat pembelajaran empat lantai seluas 85.000 kaki persegi ini merupakan tambahan terbaru dalam transformasi kampus community college selama satu dekade, berdasarkan rencana induk yang dikembangkan oleh LPA pada tahun 2005. Sejak awal rencana induk, LRC telah dirancang sebagai jantung kampus, “permata di mahkota”, yang menghubungkan gedung-gedung ke alun-alun kedatangan dengan area sosial bagi mahasiswa. Program pembangunan memiliki tiga komponen: perpustakaan, teknologi akademik, dan bimbingan belajar. Permintaan klien untuk akses visual ke dalam gedung menjadi elemen pengorganisasian utama dan fitur desain. Sebagai tanggapan, komponen "ditumpuk" menjadi empat lantai yang menghadap ke ruang lobi setinggi penuh, yang mengumumkan sumber daya dan tujuan khusus ini dari alun-alun kampus.



Gambar 2.20 Site Plan Palomar College Learning Resource Center
Sumber: www.archdaily.com

2.3.5 Sol Plaatje University Student Resource Center

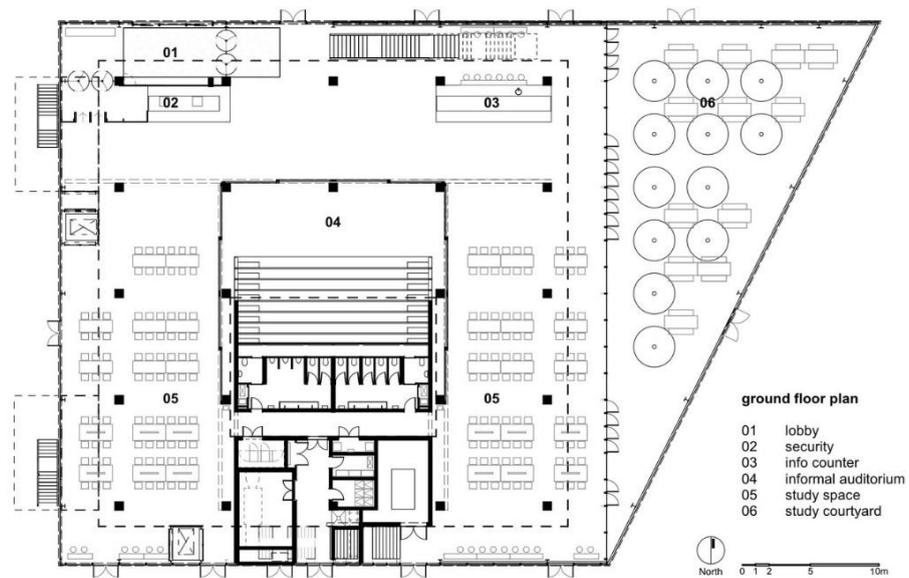


Gambar 2.21 Sol Plaatje University Student Resource Center
Sumber: www.archdaily.com

Arsitek	: <i>Designworkshop</i>
Luas Area	: 6364m ²
Luas Bangunan	: 2000 m ²
Tahun dibangun	: 2018
Jumlah Lantai	: 1 GF 6 Lantai
Lokasi	: Kimberley, Afrika Utara

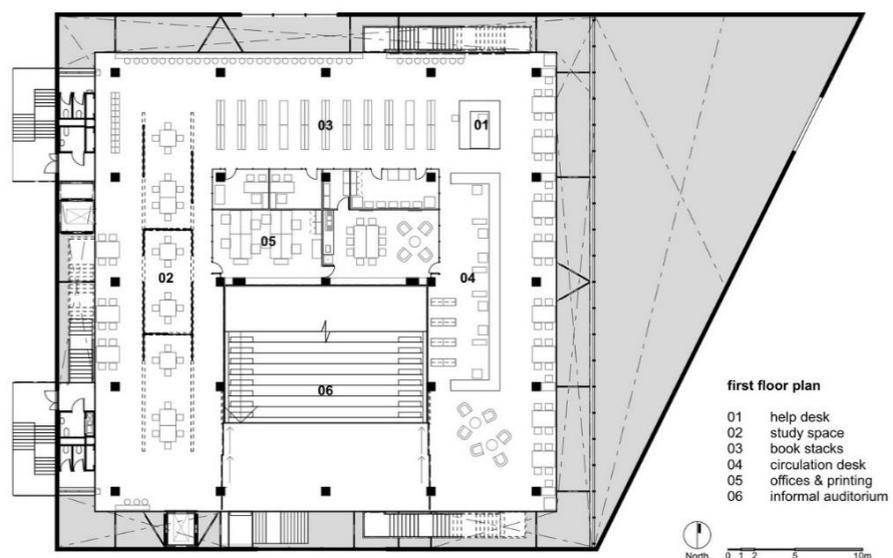
Pada tahun 2014, Universitas Sol Plaatje (SPU) membuka pintunya sebagai Universitas baru pertama di era demokrasi Afrika Selatan. Secara strategis dekat dengan Teleskop Array Kilometer Persegi (SKA). Kerangka Desain Perkotaan progresif secara mulus menggabungkan stok sipil, publik, dan pendidikan yang ada dengan bangunan Universitas yang baru dibangun, memposisikan pendidikan tinggi sebagai bagian terintegrasi dari kehidupan Kota Dalam. Memberikan Pusat Sumber Daya Mahasiswa sebagai pusat fungsional dan fisik kehidupan Universitas, termasuk perpustakaan, pengajaran, studi, dan ruang sosial. Pustaka SPU dan Pusat Sumber Daya mengintegrasikan keduanya, secara bersamaan. Ini adalah tempat sosial di mana orang membuat diri mereka tersedia untuk pertukaran

insidental dan terencana yang luas dalam kehidupan sehari-hari, baik di ruang fisik dan online, dengan dan tanpa buku, secara kolektif dan dalam kesendirian, diarahkan dan diaktifkan oleh mentor atau di antara mereka sendiri. Ini adalah ruang publik yang terlindung dari siklus panas dan dingin ekstrem dari iklim kering. Naik dari publik ke pribadi, setiap lantai tambahan adalah 'alun-alun publik' lain yang diakses dari perimeternya untuk memungkinkan eksplorasi 3 dimensi dari lanskap pengetahuan yang berkelanjutan.



Gambar 2.22 Denah GF Sol Plaatje University Student Resource Center

Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2.23 Denah Lantai 1 Sol Plaatje University Student Resource Center

Sumber: www.archdaily.com

2.4 Hasil Studi Komparasi

Tabel 2.2 Kesimpulan Studi Komparasi Bangunan Sejenis *Learning Resource Center*

	SCCC Learning Resource Center	Palomar College Learning Resource Center	Sol Plaatje University Student Resource Center	Hexagone Learning Center	Cobram Library & Learning Center
Konsep Bangunan	<i>Sustainable Building/</i> bangunan berkelanjutan, dengan memanfaatkan <i>roof garden</i> sebagai solutif kebutuhan air, dan penggunaan <i>radiant slab heating & cooling</i> sebagai pemanas dan pendingin ruangan.	Mengusung konsep desain yang hemat energi, dengan mengurangi bahan bakar fosil hingga 70% dengan penggunaan <i>Photovoltaic panels on roof</i> sebagai penyedia listrik untuk bangunan.	Mengusung konsep hemat energi dengan menciptakan ruang publik yang terlindung dari siklus panas dan dingin yang ekstrim dengan pengaplikasian pipa air panas & dingin yang ditanam dibawah beton setebal 22 cm.	Merupakan hasil dari adaptasi bangunan sebelumnya sehingga konsep yang diusung yaitu <i>adaptive reuse</i> yaitu membangun bangunan lama dengan fungsi baru berupa <i>learning center</i> .	Menkonversi dari bentuk Sungai Murray yang berada disekitar tapak kemudian dilampirkan kedalam bangunan dengan fasad melengkung yang membungkus perimeter bangunan
Pemecahan Masalah	Bangunan ini menjadi mercusuar untuk penerangan kampus pada malam hari sehingga dilabangkan sebagai lentera pembelajaran dan menjadi jawaban filosofi yang kuat	Bangunan dari hasil re-interpretasi modern dari sebuah bangunan perpustakaan.	Pemecahan dari mengintegrasikan secara bersamaan permasalahan ruang publik yang mewadahi tempat sosial insidental dan terencana.	Revitalisasi dari bangunan tahun 1960-an dengan menciptakan bangunan yang terintegrasi sebagai ruang publik yang mewadahi setiap jenis kegiatan masyarakat.	Sebagai bentuk promosi ruang belajar dan perpustakaan yang flexibel di Kota Cobram

Tabel Lanjutan 2.2 Kesimpulan Studi Komparasi Bangunan Sejenis *Learning Resource Center*

	SCCC Learning Resource Center	Palomar College Learning Resource Center	Sol Plaatje University Student Resource Center	Hexagone Learning Center	Cobram Library & Learning Center
Konsep Ruang	<i>Lay out learning center</i> secara general menyesuaikan pengguna yang flexibel dengan bentuk bangunan kubus dan menghhilangkan bagian central menjadikan central banguna sebagai pusat komunal. Sirkulasi : Central	<i>Lay out</i> perpustakaan secara general terdapat pemisah antara sifat ruang dengan fungsi yang personal dengan sifat ruang yang komunal sehingga ada pemisal dengan partisi kaca. Sirkulasi : Linier	Bangunan dengan 7 lantai, menempatkan ruang komunal disetiap central nya ditiap tingkat lantai bangunan. Sirkulasi : Central	Bentuk bangunan dengan konsep perpustakaan yang melingkari setiap sudut sehingga disebut perpustakaan 360 derajat maka konsep ruang cenderung bersifat komunal. Sirkulasi : Central	Perpustakaan bersifat flexibel mudah dijangkau bersifat komunal. Sirkulasi : Central
Fasilitas Utama	<i>Perpustakaan, Group Study, Individual Study, Classroom, Academic Learning center, Tutorring Classroom, Media Center, Collborate Workstation</i>	Perpustakaan, Ruang Audio Visual, <i>Learning Tecnology</i> , dan <i>Academy Tecnology</i>	Perpustakaan, Ruang Belajar, <i>Study Coutyard</i> , <i>Kantor</i> , dan <i>Teaching Spaces</i>	Peerpustakaan, <i>Screening Room</i> , <i>Meeting Room</i>	Perpustakaan, Ruan Baca, <i>Community Spaces</i> , <i>Tecnology Areas</i>

Tabel Lanjutan 2.2 Kesimpulan studi komparasi bangunan sejenis *Learning Resource Center*

	SCCC Learning Resource Center	Palomar College Learning Resource Center	Sol Plaatje University Student Resource Center	Hexagone Learning Center	Cobram Library & Learning Center
Fasilitas Pendukung	Lobby, Auditorium, Ruang Informasi, <i>Computer Lab, Writing Center, Roof Teraces, Faculty Seminar, Board Room.</i>	<i>Meeting Room.</i>	<i>Lobby, Security, Info Conter, Auditorium, Printing, Balkon, Rofftop, Ruang Penyimpann, , Conference Room.</i>	<i>Coffe Bar, Open Space, Terraces, Relaxation.</i>	
Kesimpulan	Setiap objek amatan menyesuaikan kondisi tapak dan pengguna. Penulis akan mengacu kepada fasilitas-fasilitas yang terdapat pada <i>Learning Resource Center</i> dengan adanya fasilitas penunjang di preseden lainnya, seperti, <i>Conference room, coffe bar, tecknologi areas</i> , dll. sirkulasi yang digunakan yaitu sirkulasi linier atapun terpusat sesuai analisis lanjutan, yang mendukung sebuah bangunan <i>Learning resource center/</i> pusat sumber belajar yang bersifat flexibel sebagai ruang komunal.				

Sumber: Analisa Penulis, 2022

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

Pemilihan perancangan ini didasari oleh pentingnya mafaatmembaca dalam kualitas hidup manusia, namun dari data yang didapat bahwa tingkat literasi masyarakat indonesia masih tergolong rendah. Maka dari itu, untuk meningkatkan literasi masyarakat, pemerintah menyediakan sarana fasilitas untuk masyarakat membaca, yaitu perpustakaan sebagai pusat sumber belajar, tetapi pada kenyataannya interpretasi perpustakaan dinilai sebagai institusi yang kaku dan tidak mengikuti perkembangan zaman, hal ini dibuktikan dengan rendahnya jumlah pengunjung perpustakaan dikarenakan ketidaknyamanan dan fasilitas yang tidak memadai. Maka, sarana fasilitas perpustakaan yang terkesan seadanya saja membuat masyarakat tidak tertarik karena fasilitas yang tersedia tidak membuat penggunanya nyaman dalam berkativitas.

Didasari dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu sarana fasilitas yang dapat me-reintrepretasikan bangunan perpustakaan dengan cara me-*rebranding* perpustakaan berupa perancangan *Learning Resource Center* sebagai bentuk dari pusat sumber belajar. Hal ini dilakukan untuk mendukung misi dalam sebuah perpustakaan yaitu meningkatkan literasi masyarakat guna memberdayakan masyarakat yang lebih berkualitas. *Learning Resource Center* selain me-reintrepretasikan bangunan perpustakaan juga untuk memfasilitasi sistem pembelajaran suatu proses yang terus menerus dan sistematis sehingga kegiatan yang berada didalamnya dapat lebih terorganisir dan terarah secara insidental maupun terencana.

3.2 Pendekatan Perancangan

Learning Resource center merupakan fasilitas umum yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar terutama mahasiswa sederajat untuk kegiatan edukasi, rekreasi, serta sarana untuk berinteraksi. *Learning Resource Center* yang berfungsi sebagai salah satu fasilitas pelayanan pusat sumber belajar membutuhkan tempat yang *suistenable* atau berkelanjutan. Pendekatan *placemaking* merupakan salah satu konsep penguatan, pengembangan, dan pemanfaatan ruang publik dengan mengedepankan karakter, budaya, fungsi, dan keterlibatan berbagai pihak. Secara kolektif melakukan re-imajinasi dan membuat kembali, suatu ruang publik sebagai suatu tempat/*place* sehingga nilai-nilai yang ada pada tempat tersebut dapat dimaksimalisasikan. Pendekatan yang memberi sinergi maksimal antara kualitas ruang dan kualitas manusia secara berimbang dalam perancangan dan evaluasi ruang yang dianggap gagal dalam penyelenggaraan ruang publik. Perancangan *Learning Resource Center* dengan pendekatan *placemaking* bertujuan untuk menciptakan desain bangunan yang baik karakter dan memiliki arti dengan memanfaatkan karakter, budaya, fungsi dan keterlibatan pihak. *Placemaking* merupakan suatu proses dan filosofi yang berpusat pada tindakan mengamati, mendengarkan, dan menanyakan keinginan masyarakat yang tinggal, bekerja, bermain di kawasan terkait untuk memahami kebutuhan dan aspirasi mereka tentang tempat tersebut dan bagi komunitas mereka secara menyeluruh juga membuat keterikatan antar pengguna dan bangunan sehingga tujuan menciptakan *Learning Resource Center* sebagai *landmark* kawasan, dapat menjadi edukatif yang dapat mewadahi aktivitas penggunaannya dengan tepat.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menunjang perancangan *Learning Resource Center* di Bandar Lampung.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber atau lapangan tanpa melalui perantara.

- **Observasi**
Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi tapak dan kondisi objek di lapangan. Observasi pada tapak dilakukan dengan mengamati kondisi eksisting pada tapak serta kondisi lingkungan di sekitar tapak.
- **Wawancara**
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung dengan narasumber.
- **Foto Lapangan**
Foto lapangan dilakukan dengan melakukan pengambilan gambar atau foto pada tapak dan objek terkait secara langsung.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung melalui perantara atau diperoleh dan dicatat oleh pihak lain.

- **Studi Literatur**
Melakukan pencarian data-data dari berbagai sumber tertulis, baik berupa buku-buku, arsip, majalah, artikel ilmiah, dan jurnal, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sehingga informasi yang didapat dari studi kepustakaan ini dapat dijadikan rujukan untuk memperkuat argumentasi-argumentasi yang sudah ada.
- **Studi Kasus atau Studi Preseden**
Pengumpulan data dengan menilai dan mengidentifikasi karakteristik dari bangunan yang sudah ada terkait gubahan massa bangunan, zonasi ruang, kebutuhan ruang, besaran ruang serta desain arsitektur yang diterapkan pada bangunan.
- **Dokumentasi**
Dokumentasi merupakan kegiatan sistematis dalam melakukan, pencarian, pemakaian, dan penghimpunan dokumen untuk memperoleh pengetahuan, keterangan, serta bukti.

Dokumentasi dilakukan dengan pengambilan data atau gambar yang tidak dapat dilakukan secara langsung atau melalui internet.

3.4 Analisis Perancangan

Analisis perancangan merupakan suatu proses penyederhanaan data yang berkaitan dengan objek perancangan untuk menghasilkan alternatif atau solusi yang mudah dipahami. Analisis yang dilakukan diharapkan berkaitan dengan pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan *placemaking*.

1. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting yang ada pada tapak serta mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang, dan potensi dari tapak yang dipilih.

2. Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan kegiatan menentukan ruang berdasarkan fungsi yang dibutuhkan bangunan guna memenuhi kebutuhan pengguna. Analisis fungsi dilakukan untuk menentukan fungsi primer, sekunder dan tersier yang dibutuhkan dalam perancangan perpustakaan kota.

3. Analisis Pengguna dan Aktivitas

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas apa saja yang diperlukan penggunaannya pada perancangan *Learning Resource Center*. Analisis ini akan menentukan besaran kebutuhan ruang dan sirkulasi sesuai fungsi yang telah dianalisis.

4. Analisis Ruang

Analisis ruang dilakukan untuk mengetahui persyaratan dan karakteristik serta kebutuhan besaran setiap ruang yang dibutuhkan agar pengguna mendapatkan kenyamanan.

5. Analisis Bentuk

Analisis bentuk dilakukan untuk mendapatkan karakter dan bentuk dasar bangunan sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Analisis dilakukan pada tampilan bangunan pada tapak serta fungsi pada bangunan dan tapak.

6. Analisis Struktur

Analisis struktur dilakukan untuk mengetahui sistem struktur dan material yang akan digunakan yang sesuai dengan perancangan *Learning Resource Center*. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan rencana sistem struktur yang aman dan kuat pada bangunan.

7. Analisis Utilitas

Analisis utilitas dilakukan untuk mengetahui gambaran sistem utilitas yang akan diterapkan pada bangunan. Analisis utilitas meliputi sistem pendistribusian air bersih dan air kotor, drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, dan sebagainya.

3.6 Konsep Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep berarti; pengertian, gambaran mental dari objek, proses, pendapat (paham), rancangan (cita- cita) yang telah dipikirkan. Setelah serangkaian proses analisis dilakukan, maka akan dihasilkan suatu kesimpulan yang akan dijadikan konsep perancangan. Konsep perancangan merupakan proses integrasi dari alternatif desain yang dihasilkan dari analisis. Konsep ini merupakan acuan yang akan digunakan dalam merancang *Learning Resource Center* di Bandar Lampung, yang terdiri dari:

1. Konsep pengolahan pada tapak.
2. Konsep perancangan arsitektural bangunan.
3. Konsep sistem struktur pada bangunan.
4. Konsep sistem utilitas yang akan digunakan pada bangunan.

3.6 Alur Perancangan



Gambar 3.1 Alur Perancangan

Sumber: Ilustrasi Penulis, 2022

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Learning Resource Center* di Bandar Lampung” adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *Learning Resource Center* adalah bentuk upaya dalam mereinterpretasikan bangunan perpustakaan yang dianggap kaku dan bersifat konvensional/belum mengikuti perkembangan zaman.
2. Tujuan Perancangan *Learning Resource Center* untuk menciptakan tempat yang mampu mewadahi dan memfasilitasi kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan pelajar tingkat perguruan tinggi di Kota Bandar Lampung.
3. *Learning Resource Center* di Bandar Lampung ini merupakan area bangunan publik yang difasilitasi dengan fasilitas utama berupa area belajar dan perpustakaan.
4. *Learning Resource Center* di Bandar Lampung berfungsi untuk mewadahi mahasiswa yang berkuliah di Kota Bandar Lampung sebagai upaya sarana edukatif yang dapat menunjang pembelajaran mahasiswa untuk memudahkan memberikan ruang yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas mahasiswa dengan menyediakan *place* berupa area ruang belajar dan sumber belajar berupa referensi perpustakaan.
5. Penerapan pendekatan prinsip *placemaking* dilakukan dalam pemilihan lokasi tapak perancangan guna upaya dalam penanganan evaluasi bangunan

yang bersifat gagal karena tidak sesuai antara kualitas ruang dan kualitas manusianya.

6. Tata letak lokasi tapak terpilih dapat dengan mudah di tangkap sejauh penglihatan mata dengan sejauh penglihatan, maka ruang publik dapat terawasi sehingga aman menjadi daya tarik dan kemudahan pengunjung.
7. Kemudahan dalam aksesibilitas menjadi kemudahan kepada seluruh kalangan.
8. Kebutuhan ruang ditentukan berdasarkan ruang yang dapat mawadahi kebutuhan yang memang dibutuhkan masyarakat pengguna sehingga menimbulkan keterikatan terhadap bangunan tersebut. Kebutuhan ruang utama dibagi menjadi tiga yaitu area ruang belajar, perpustakaan dan ruang pelatihan.
9. Bangunan difasilitasi serangkaian kegiatan selain kegiatan utama berupa penunjang yang dapat memungkinkan berbagai aktivitas yang terjadi di dalamnya.
10. Ukuran besaran ruang dipengaruhi oleh prioritas kebutuhan ruang, semakin besar ruang yang dibutuhkan akan semakin mawadahi banyak pengguna dan memaksimalkan sinergi antara kualitas ruang dan kualitas manusianya.
11. Merancang bangunan *Learning Resource Center* dengan membagi zonasi linier dengan transportasi vertikal pada satu titik sehingga tidak menyudutkan salah satu fungsi ruang dan berakibatkan ruang mati.

6.2 Saran

Dalam penyusunan laporan persiapan tugas akhir, saran yang dapat diberikan ialah:

1. Melakukan kajian lebih dalam untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan terhadap *Learning Resource Center* maupun prinsip *placemaking*.
2. Pengembangan desain dan pendalaman materi lebih lanjut terhadap Perancangan *Learning Resource Center*.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Putri, 2014 (Perpustakaan Sebagai learning resource bagi mahasiswa SMAN 9 Kota Tangerang Selatan)

Berita Metro. 2015, September 1 Hasil Survei Unesco, Minat Baca Warga Indonesia Sangat Rendah

Bhakti Prima. Pusat Sumber Belajar. <http://bhaktiprima.blogspot.com/> Diakses tanggal 01 April 2012, pukul 20.00 WIB.

Blackwell Science Ltd. (2002). The Architect's Handbook. UK: Blackwell Publishing Company

Clarke, P.B. Library Resource Centers. 1977. Library to LRC Jordanhill College of Education

Donald Watson, dkk. 1982. Time-Saver Standards for Architectural Design Data. Seven Edition.

Dr. Darmansyah, S.T. M.Pd. 2013. Pengelolaan Pusat Sumber Belajar

González, María Francisca. (2018, Juni 13). Cobram Library & Learning Center / CohenLeigh Architects diperoleh melalui situs internet: https://www.archdaily.com/895883/cobram-library-and-learning-center-cohenleigh-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

González, María Francisca. (2018, November 18). Sol Plaatje University Student Resource Center / Designworkshop diperoleh melalui situs internet: https://www.archdaily.com/905850/sol-platee-university-student-resource-center-designworkshop?ad_medium=gallery

Hasmanan, Bakhtiar . 2007 Jawa tengah learning Center

HRL. Zainuddin, 1984. Pusat Sumber Belajar. Jakarta:Diknas

https://www.archdaily.com/914466/hexagone-learning-center-remy-marciano-architecte?ad_medium=gallery

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. Indeks Alibaca Indonesia

Land Policy Institute, M.S.U. (2009): Placemaking Assessment Tool, data diperoleh melalui situs internet: http://landpolicy.msu.edu/uploads/files/Resources/Tools/MIplace_Partnership_Initiative/PlacemakingAssessmentTool_LPI_updated_041515.pdf. Diunduh pada tanggal 4 Juli 2016.

Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid II. 1991, Terjemahan Sunarto Tjahjadi. Pt. Erlangga, Jakarta.

OECD, PISA.2018. PISA 2018 Results, combined executive summaries

Pintos, Paula. (2019, April 10). Hexagone Learning Center / Rémy MARCIANO architecte diperoleh melalui situs internet: Pintos, Paula. (2019, Juli 1). SCCC Learning Resource Center / ikon.5 architects diperoleh melalui situs internet: https://www.archdaily.com/919789/sccc-learning-resource-center-ikon-5-architects?ad_medium=gallery

Pintos, Paula. (2019, September 13). Palomar College Learning Resource Center / LPA diperoleh melalui situs internet: https://www.archdaily.com/924741/palomar-college-learning-resource-center-lpa?ad_medium=gallery

Project for Public Space (2015): What is PlacemakingData diperoleh melalui situs internet: http://www.pps.org/reference/what_is_placemaking/.

Rusmanto (2003) Pusat Sumber Belajar. <http://ojonx.wordpress.com/> (diakses 24 Nopember 2013).

Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R. and Muessig, A. (2013): Places in the Making: How placemaking builds places and communities. Data diperoleh melalui situs internet:

<https://dusp.mit.edu/sites/dusp.mit.edu/files/attachments/project/mit-duspplaces-in-the-making.pdf>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007. Perpustakaan. 1 November 2007. Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4774. Jakarta

Widiyantoro, A.I. (2019, Oktober 30): Pendekatan Strategic Placemaking pada Pengembangan Mixed-Use Di Stasiun Kiaracandong, Tesis Magister Rancang Kota, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan(SAPPK) Institut Teknologi Bandung, Bandung

Wyckoff, M.A. (2010): Definition Of Placemaking: Four Different Types data diperoleh melalui situs internet: <http://pznews.net/media/13f25a9fff4cf18ffff8419ffaf2815.pdf>. Diunduh pada tanggal 3 Juli 2016. Wyckoff, M.A. (2014): Definition of Placemaking: Four Different Types, MSU Land Policy Institute