

PERANCANGAN BANGUNAN GEDUNG PERPUSTAKAAN DENGAN KONSEP METAFORA URBAN DI KOTA BEKASI

Dian Kusumowardani

Program Studi Arsitektur, FTSP, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta

[*diankus@itbu.ac.id*](mailto:diankus@itbu.ac.id)

Abstrak

Literasi adalah keterampilan penting untuk masa depan karena seseorang yang memiliki kemampuan literasi yang baik dapat memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif. Kemampuan ini bukan hanya membantu dalam keberhasilan di berbagai bidang, tetapi juga memainkan peran besar dalam pengembangan diri dan kemajuan sosial seseorang. Kota Bekasi adalah kota satelit yang sangat membutuhkan fasilitas perpustakaan. Namun, diketahui bahwa generasi muda saat ini tidak lagi tertarik dengan bangunan perpustakaan yang biasanya monoton dan membosankan, sehingga mereka cenderung malas datang atau berkunjung ke tempat tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengadaptasi ide dan konsep perpustakaan agar sesuai dengan kebiasaan generasi muda di era saat ini. Dalam perancangan perpustakaan ini, pendekatan yang digunakan adalah Arsitektur Metafora Urban. Pendekatan ini bertujuan mengubah citra perpustakaan yang sebelumnya dianggap kuno dan tidak menarik menjadi bangunan yang unik, nyaman, dan ramah untuk semua kalangan. Selain itu, perpustakaan diharapkan dapat menjadi pusat penunjang pengembangan pendidikan, kreativitas, serta kegiatan belajar yang tidak hanya melalui membaca tetapi juga melalui berbagai bentuk lain.

Kata Kunci : Bangunan Gedung, Perpustakaan, Arsitektur Metafora, Metafora Urban

1. PENDAHULUAN

Dengan pertumbuhan penduduk yang cukup cepat, maka dibutuhkan berbagai fasilitas untuk mendukung kota/daerah agar tetap makmur dan berkembang. Contohnya di bidang pendidikan, pemerintah maupun pihak swasta seharusnya menunjukkan komitmen nyata dengan membangun atau menyediakan fasilitas pendukung seperti bangunan perpustakaan.

Perpustakaan merupakan lembaga yang menyediakan berbagai sumber informasi dan layanan bagi masyarakat di tingkat daerah maupun kota. Tujuannya adalah untuk mendukung pendidikan, penelitian, serta pengembangan literasi informasi di kalangan masyarakat. Perpustakaan juga harus memiliki beragam koleksi seperti buku, majalah, jurnal, media elektronik, serta sumber daya lainnya yang mencakup berbagai bidang ilmu.

Berdasarkan data dari Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Bekasi (DISARPUSDA), saat ini Kota Bekasi hanya memiliki dua perpustakaan yang berlokasi di Jalan Rawa Tembaga No. 3 Margajaya Kota Bekasi dan Jalan Raya Kodau No. 42 Jatiasih. Tingkat kegemaran membaca (TGM) Kota Bekasi menurut hasil survei yang dilakukan oleh Perpustakaan Nasional Republik

Indonesia (PERPUSNAS) pada tahun 2023 menunjukkan peningkatan literasi membaca dengan skor 68,49.

Perpustakaan Kota Bekasi saat ini hanya mempunyai luas sekitar 500 meter persegi dan memiliki koleksi buku sebanyak kurang lebih 1.300 judul buku dan 35 ribuan eksemplar buku. Karena itu, diperlukan relokasi Perpustakaan Daerah Kota Bekasi dengan mempertimbangkan luas yang cukup, lokasi yang strategis, serta memenuhi standar ruang dan tata letak gedung perpustakaan.

Selain itu, perpustakaan di Kota Bekasi saat ini tidak memiliki fungsi rekreasi meskipun fungsi ini termasuk dalam Standar Nasional Perpustakaan (SNP).

Masalah-masalah di atas menjadi latar belakang bahwa Perpustakaan Daerah Kota Bekasi memerlukan perancangan perpustakaan baru atau desain yang lebih modern. Dengan adanya perpustakaan baru, diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan kualitas membaca masyarakat Kota Bekasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian Perancangan

2.1.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan dan pengolahan data yang dianalisis dalam perancangan ini menggunakan data sekunder. Data sekunder adalah data yang didapatkan bukan melalui observasi langsung di lapangan, melainkan melalui pencarian dari berbagai sumber seperti buku cetak, e-book, jurnal, karya ilmiah, serta internet. Cara pencarian data sekunder akan dijelaskan lebih lanjut berikut ini.

1. kondisi kawasan;
2. luasan tapak;
3. batasan dengan bangunan disekitar;
4. peraturan daerah setempat;
5. data iklim, topografi, pergerakan angin, peredaran matahari dan lain lain;
6. vegetasi pada tapak;
7. sistem drainase;
8. transportasi.

2.1.2 Metode Konsepsi Perancangan

Adapun konsep perancangan seperti dalam penjelasan berikut ini:

- 1) Konsep Site
 - Aksesibilitas
 - Analisis Pencapaian dan Sirkulasi
 - Analisis Tapak
 - Analisis Kondisi Eksisting Site
- 2) Konsep Bangunan
 - Analisis Program Ruang
 - Analisis Gubahan Massa Bangunan
 - Analisis View dan Orientasi Bangunan
 - Analisis Tampilan/Arsitektur Bangunan

2.1.3 Metode Pra-Rancangan

Adapun konsep pra-rancangan dijelaskan berikut ini:

- 1) Alternatif Desain 1
 - a. Alternatif Site 1
Desain alternatif site adalah kegiatan membuat desain site yang sudah ada dan digunakan dalam merancang bangunan. Merancang site mencakup pola pengaliran, kemudahan akses, area taman, lantai, dan hal-hal lainnya.
 - b. Konsep Bangunan 1

Desain alternatif bangunan adalah proses pembuatan desain arsitektur yang akan diterapkan di lokasi bangunan. Proses perancangan arsitektur mencakup bentuk bangunan, tampilan bangunan, arah penempatan bangunan, serta hal-hal lainnya.

2) Alternatif Desain 2

a. Alternatif Site 2

Desain alternatif site 2 adalah kegiatan membuat desain site yang digunakan dalam merancang bangunan. Merancang site mencakup pola pengaliran kendaraan, kemudahan akses, area taman, permukaan jalan, serta hal-hal lainnya. Desain ini memiliki bentuk dan tata letak lahan yang berbeda dibandingkan dengan alternatif site 1.

b. Konsep Bangunan 2

Desain alternatif bangunan 2 adalah kegiatan membuat rencana arsitektur bangunan yang nantinya akan diterapkan di lokasi fisik. Perancangan arsitektur bangunan mencakup bentuk massa bangunan, pandangan bangunan, orientasi bangunan, serta hal-hal lainnya. Desain ini juga memperhatikan aspek-aspek seperti orientasi bangunan, pengaturan tata letak lahan, dan alur sirkulasi di dalam bangunan.

3) Alternatif Terpilih

Desain alternatif yang dipilih sudah dilihat dari berbagai aspek penilaian, seperti konsep penggunaan lahan yang lebih efektif dan konsep bangunan yang lebih memaksimalkan bentuk bangunan masa lalu.

Table 1. Penilaian Konsep Alternatif terpilih

Kategori	Ketentuan
Aksesibilitas	a) Kemudahan akses b) Tidak menimbulkan antrian
Sirkulasi	a) Satu arah b) Dua Arah c) Cross Sirkulasi d) Jalan Buntu
Bayangan Matahari	a) Searah b) Tidak searah c) Diagonal
Kebisingan	a) Bising b) Cukup Bising c) Tidak Bising
Orientasi dan View	a) Terhadap Jalan b) Pandangan keluar c) Pandangan ke dalam

Sumber: Data olahan penelitian

- a. Kriteria Penilaian Bangunan
Dalam penilaian alternatif bangunan ditemukan 2 kategori, yang nanti akan dipilih untuk dikembangkan lebih lanjut dalam desain yang lebih rinci, serta memudahkan dalam menentukan alternatif desain yang lebih baik.
- b. Langkah-langkah Penilaian
Berikut ini beberapa poin-poin yang dilakukan dalam memilih alternatif site dan bangunan terbaik:
 - Pengumpulan Data
Mengumpulkan informasi detail mengenai setiap alternatif site dan bangunan.
 - Pemberian Skor
Memberi skor untuk setiap kriteria penilaian pada setiap alternatif menggunakan skala 1 sampai 10, di mana skor 8 dianggap baik.
 - Penghitungan Total Skor
Menghitung skor total untuk setiap pilihan dengan cara mengkalikan skor setiap kriteria dengan bobotnya, lalu menjumlahkan hasilnya.

2.1.4 Metode Pengembangan Perancangan

Setelah menentukan desain terbaik untuk area dan bangunan, langkah berikutnya adalah membuat rancangan secara lebih rinci. Pengembangan konsep desain mencakup pembuatan sketsa awal, penentuan bentuk dan volume bangunan, serta pengintegrasian area terbuka dan elemen taman.

Pengembangan rancangan secara detail mencakup perencanaan tapak, denah lantai, gambar potongan dan gambar tampak, serta spesifikasi teknis. Juga dibuat estimasi biaya konstruksi dan penentuan jenis bahan untuk memastikan proyek sesuai dengan budget.

3. PEMBAHASAN

3.1 Pengembangan Rancangan

3.1.1 Konsep Arsitektur

Analisis penggunaan arsitektur metafora kota dalam bangunan perpustakaan di Kota Bekasi.



Gambar. 1 Gambar Pola Konsep
Sumber: Data olahan penelitian

Bangunan ini berbentuk dasar segitiga, selain itu juga disesuaikan dengan bentuk lahan untuk memaksimalkan ruang bangunan. Bentuk ini juga diibaratkan seperti sekat penyangga buku yang memiliki beberapa tingkatan, sehingga memberi arti bahwa setiap lantai dalam bangunan ini memiliki nilai yang penting. Segitiga memiliki berbagai makna, seperti kekuatan, energi, dan dinamisme. Selain itu, segitiga juga bisa mewakili arah, gerakan, dan tujuan.



Gambar 2. Gubahan Massa
Sumber: Data olahan penelitian

Segitiga adalah bentuk dasar dalam pembangunan yang disesuaikan dengan kondisi tanah. Tujuannya agar penggunaan lahan menjadi lebih optimal sekaligus memberikan efisiensi dalam aksesibilitas, sehingga meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam mengakses area tersebut.



Gambar 3. Gubahan Massa
Sumber: Data olahan penelitian

Di bagian tengah bangunan kemudian diperkecil agar tidak terlalu padat, bagian tengah yang diperkecil ini kemudian dijadikan area taman dalam atau courtyard. Adanya taman tengah diharapkan bisa memberikan suasana yang sejuk dan meningkatkan sirkulasi udara. Di bagian tengah juga ditambahkan jembatan penghubung tujuannya agar pengunjung perpustakaan bisa berpindah dari satu sisi bangunan ke sisi lain dengan mudah tanpa harus berjalan memutar ke arah utara atau ujung bangunan.



Gambar 4. Penerapan Metafora Urban Sosial
Sumber: Data olahan penelitian



Gambar 5. Gubahan Massa
Sumber: Data olahan penelitian

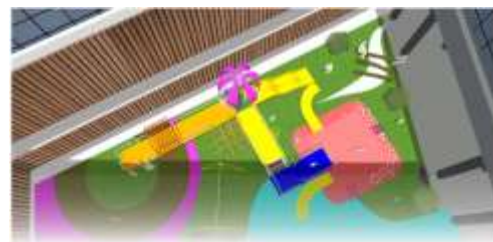
Metafora Urban menggambarkan interaksi sosial masyarakat perkotaan di masa modern. Desain taman di bangunan



Gambar 6. Gambar Perspektif Lantai Dasar
Sumber: Data olahan penelitian

Perpustakaan ini terinspirasi dari kehidupan urban yang cepat berubah. Kehidupan masyarakat perkotaan menunjukkan gaya hidup modern yang khas. Kaum urban memiliki ciri khas seperti kebiasaan hidup individualis, kemampuan berpindah cepat, serta sikap terbuka terhadap kemajuan teknologi.

Lantai dasar dirancang dengan lebih banyak ruang untuk kegiatan sosial seperti ruang pertemuan, lapangan bermain untuk anak-anak, taman, area publik, dan food court. Semua ruangan ini dirancang terhubung satu sama lain tanpa rintangan, sehingga pengunjung bisa berpindah dari satu ruang ke ruang lain dengan lebih mudah dan nyaman.



Gambar 7. Desain Play Ground
Sumber: Data olahan penelitian

Implementasi metafora sosial dan ruang kreatif diterapkan di area Playground dan permainan dengan tujuan agar anak-anak bisa berlari, memanjat, dan melompat. Tujuan dari kegiatan ini antara lain:

- Meningkatkan kreativitas anak;
- Playground bisa merangsang imajinasi anak melalui permainan peran, seperti berpura-pura menjadi superhero, kapten kapal, atau penjelajah;
- Melatih keterampilan sosial anak;
- Playground bisa menjadi tempat anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi, dan bekerja sama;
- Membantu perkembangan otak anak;
- Bermain di playground bisa membantu anak mempraktikkan apa yang sudah dipelajari, sehingga meningkatkan kecerdasan;
- Meningkatkan kemampuan verbal dan non-verbal;
- Anak bisa belajar kosakata baru dan berlatih berkomunikasi dua arah;
- Membantu kesehatan mental anak;
- Playground bisa membantu anak melepaskan energi berlebih, mengurangi stres, dan meningkatkan suasana hati;
- Membiasakan gaya hidup aktif;
- Playground bisa menjadi langkah awal untuk membiasakan anak menjalani gaya hidup aktif;
- Mendukung ikatan keluarga;
- Playground bisa menjadi tempat yang menyenangkan untuk menghabiskan waktu bersama anak.



Gambar 8. Area Taman dan Public Space
 Sumber: Data olahan penelitian

Taman dan ruang publik adalah bagian dari fungsi rekreasi dan metafora sosial. Tempat ini dirancang agar bisa

digunakan untuk beraktivitas, mempererat hubungan antar manusia, serta menjaga kebersihan lingkungan. Di taman ini tersedia berbagai fasilitas seperti:

- area untuk memarkir sepeda;
- taman bermain anak yang dilengkapi perosotan dan rumah-rumahan bermain;
- alat olahraga seperti pull up, air walker, rotor 2 cycle, dan push up;
- jalur jogging mini;
- kolam pancuran yang bisa digunakan untuk bersantai;
- pohon-pohon kecil maupun besar;
- tempat duduk di luar ruangan.



Gambar 9. Area Pintu masuk dan Jogging Track

Sumber: Data olahan penelitian

Di area desain tersedia fasilitas berupa jalur lari mini dengan panjang 100 meter, ada juga tempat parkir sepeda



Gambar 10. Area Bermain anak dan tempat Olahraga

Sumber: Data olahan penelitian

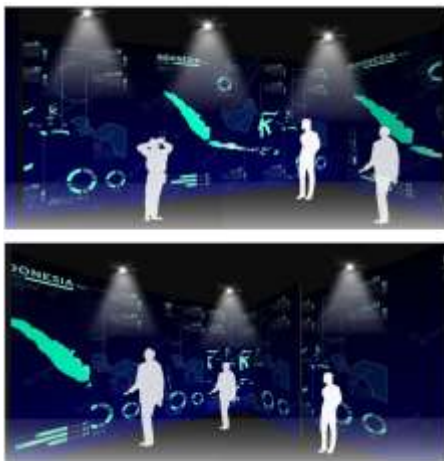
untuk pengunjung yang menggunakan sepeda, serta kolam retensi berada di tengah taman.

Di area ini terdapat beberapa zona dan permainan untuk anak-anak yang disediakan sebagai sarana bagi pengunjung yang ingin menikmati ruang publik secara gratis.



Gambar 11. Area drop off dan taman
 Sumber: Data olahan penelitian

Di area drop off tersedia tangga manual dan eskalator. Tangga manual dilengkapi dengan tempat duduk untuk bersantai, sehingga bisa mengurangi rasa bosan. Kehadiran taman di area ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih sejuk dan menambah nilai estetika. Taman juga bisa meningkatkan kualitas udara, membantu kesehatan fisik dan mental, serta memperbaiki resapan air dan mendorong aliran angin yang terencana. Dengan pendekatan Metafora Sosial, taman ini dibuat agar semua



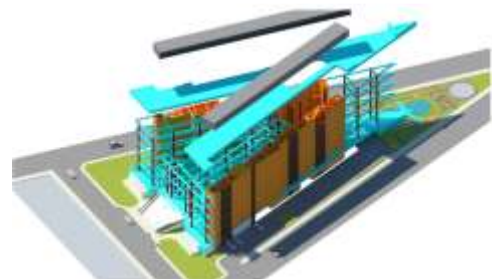
Gambar 12. Gambar Area Ruang Rekreasi Digital

Sumber: Data olahan penelitian

kalangan bisa mengakses dan menggunakan dengan mudah, aman, serta nyaman. Taman ini juga dilengkapi dengan pohon peneduh yang diharapkan dapat mengurangi panas terhadap bangunan perpustakaan serta lingkungan sekitarnya.

Pemanfaatan teknologi modern di perpustakaan ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Teknologi digital ini juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan berupa informasi dan edukasi, sehingga dapat membantu membangun cara berpikir untuk belajar sekaligus bersenang-senang dengan kemampuan individu menggunakan alat dan fasilitas digital. Area ini akan memiliki luasan sekitar 200 meter persegi dengan ketinggian plafon 5 meter.

3.1.2 Konsep Struktur



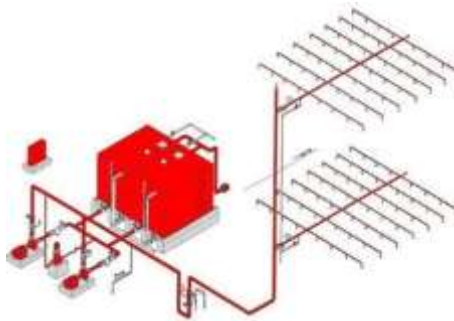
Gambar 13. Gambar Konsep Struktur
 Sumber: Data olahan penelitian

Struktur yang digunakan dalam bangunan ini adalah struktur beton bertulang dengan rincian sebagai berikut:

1. pondasi berupa tiang pancang yang ditempatkan di atas Pile Cap;
2. kolom struktur dengan jarak antar bentang maksimal 9 meter;
3. balok utama struktur yang ditulang dengan besi;
4. balok anak yang juga ditulang dengan besi;
5. lantai berupa plat dengan ketebalan sesuai dengan desain bangunan,

khususnya pada area lift dan tangga darurat.

3.1.3 Konsep Utilitas



Gambar 14. Gambar Prinsip Proteksi Kebakaran Sprinkler
 Sumber: Data olahan penelitian

Prinsip pengamanan kebakaran aktif adalah dengan menggunakan detektor dan alarm kebakaran, menyediakan alat pemadamapi ringan (APAR), memasang sistem hidran, serta menginstal pancuran air di atap yang bisa beroperasi sendiri ketika terjadi kebakaran (sprinkler).

Prinsip pengamanan kebakaran pasif adalah dengan menggunakan material yang tahan api, memasang pintu dan jendela tahan api, membangun lapisan peredam suara, serta menginstal sistem ventilasi dan jalur evakuasi yang cukup.

3.1.4 Konsep Site Development

1. Site Plan



Gambar 15. Site Plan
 Sumber: Data olahan penelitian

2. Layout Semi Basement



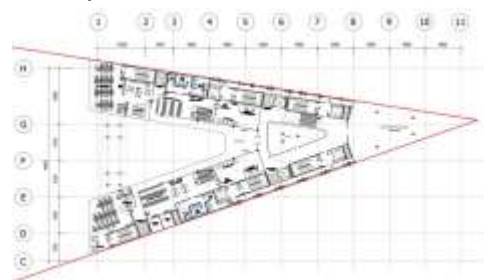
Gambar 16. Layout Semi Basement
 Sumber: Data olahan penelitian

3. Layout Ground Floor



Gambar 17. Layout Ground Floor
 Sumber: Data olahan penelitian

4. Layout Lantai 2



Gambar 18. Layout Lantai 2
 Sumber: Data olahan penelitian

5. Layout Lantai 3



Gambar 19. Layout Lantai 3
 Sumber: Data olahan penelitian

6. Layout Lantai 4



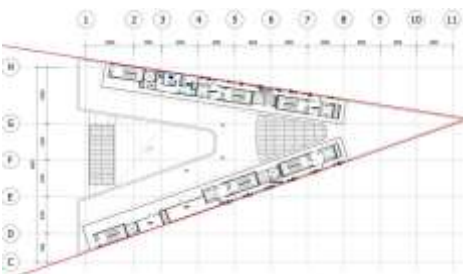
Gambar 20. Layout Lantai 4
 Sumber: Data olahan penelitian

7. Layout Lantai 5



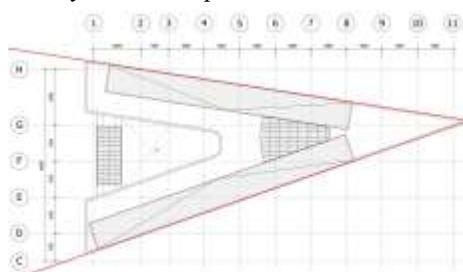
Gambar 21. Layout Lantai 5
 Sumber: Data olahan penelitian

8. Layout Lantai roof



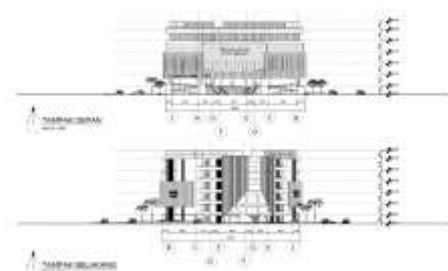
Gambar .22 Layout Lantai roof
 Sumber: Data olahan penelitian

9. Layout Rooftop



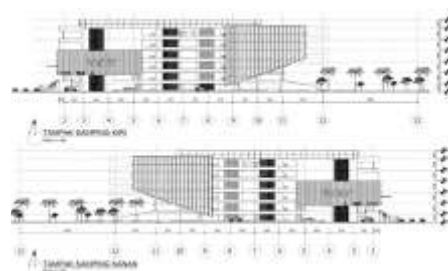
Gambar 23. Layout Rooftop
 Sumber: Data olahan penelitian

10. Tampak Depan



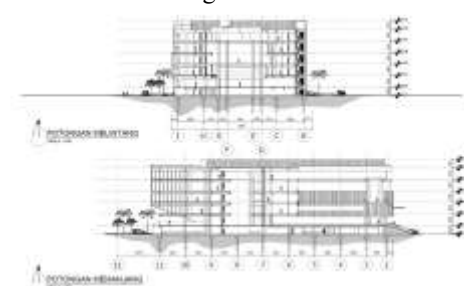
Gambar 24. Gambar Tampak Depan dan Belakang
 Sumber: Data olahan penelitian

11. Tampak Samping



Gambar 25. Gambar Tampak Samping
 Sumber: Data olahan penelitian

12. Gambar Potongan



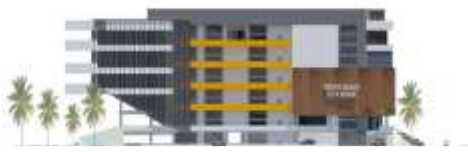
Gambar 26. Gambar Potongan
 Sumber: Data olahan penelitian

13. Gambar 3D tampak



Gambar 27. Gambar 3D tampak
 Sumber: Data olahan penelitian

14. Gambar Tampak Samping



Gambar 28. Gambar Tampak Samping
Sumber: Data olahan penelitian

15. Gambar Perspektif



Gambar 29. Gambar Perspektif
Sumber: Data olahan penelitian

16. Gambar Perspektif 2



Gambar 30. Gambar Perspektif
Sumber: Data olahan penelitian

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan Bangunan Perpustakaan dengan pendekatan Arsitektur Metafora Urban di Kota Bekasi, dapat disimpulkan poin utama berikut.

Dengan menerapkan konsep Arsitektur Metafora Urban pada bangunan perpustakaan ini, dapat diciptakan bentuk dan ciri khas tertentu pada bangunan tersebut. Selain itu, bangunan ini juga menyediakan lebih banyak ruang untuk aktivitas sosial dan rekreasi. Tujuannya adalah agar pembangunan perpustakaan lebih efektif dan sesuai dengan gaya hidup manusia di masa kini, sehingga pengunjung akan lebih sering datang berkunjung.

5. DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Kota Bekasi. (2024). Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Bekasi Tahun 2024. Bekasi: Badan Pusat Statistik Kota Bekasi.

Ashadi, P. Mundhi. 2020. KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR METAFORA PADA BANGUNAN BERTINGKAT TINGGI. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(2), pp. 221-222.

Petrina, Kridarso, dan Tundono. 2018. "Komparasi Konsep Metafora Pada Gedung Perpustakaan di Indonesia (Objek Studi: 1. Perpustakaan Nasional RI di Jakarta; 2. Perpustakaan Universitas Indonesia di Depok; 3. Perpustakaan Soeman di Pekanbaru)." *Seminar Nasional Cendekiawan*: 193–198.

Sapitri, Mauliani, dan Sari. 2018. "Penerapan Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Pusat Mode dan Kecantikan Anne Avantie di Semarang." *Jurnal Arsitektur PURWARUPA* 3 (3): 241-246.

Lesmana dan Hadinata. 2022. "Creative Hub Banjarbaru." *Journal of Architecture* 11 (2): 80–92.