

**Perancangan Perpustakaan  
Universitas Bung Hatta di Kampus II Proklamator  
dengan Pendekatan *Creative-Programming***

**Izmy Izhoiry,<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta

e-mail: [izhoiryizmy78@gmail.com](mailto:izhoiryizmy78@gmail.com)

**Jonny Wongso,<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta

e-mail: [jonnywongso@bunghatta.ac.id](mailto:jonnywongso@bunghatta.ac.id)

**Duddy Fajriansyah<sup>3</sup>**

<sup>3</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta

e-mail: [duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id](mailto:duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id)

**ABSTRAK**

Perpustakaan perguruan tinggi seharusnya mampu berkembang seiring dengan kebutuhan akademik dan sosial penggunanya, namun fasilitas yang ada di Universitas Bung Hatta belum sepenuhnya menjawab dinamika tersebut. Untuk merespons tantangan ini, perancangan Perpustakaan Universitas Bung Hatta di Kampus II Proklamator akan menggunakan pendekatan creative programming dengan tujuan menghadirkan ruang multifungsi yang mendukung aktivitas akademik, sosial, dan rekreatif. Penelitian ini bertujuan merancang perpustakaan baru dengan pendekatan *Creative-Programming* yang mampu mengintegrasikan kebutuhan gaya belajar tersebut ke dalam satu wadah yang multifungsi, rekreatif, dan kolaboratif. Metode penelitian dilakukan melalui studi literatur, survei lapangan, analisis kebutuhan pengguna, serta tinjauan standar perpustakaan perguruan tinggi. Melalui kajian literatur, studi preseden, dan observasi lapangan, diperoleh pemahaman bahwa perpustakaan harus berfungsi lebih dari sekadar penyimpanan koleksi, yaitu sebagai pusat pembelajaran kolaboratif, interaksi sosial, dan pertukaran pengetahuan. Konsep perancangan menggabungkan fungsi tradisional perpustakaan dengan fasilitas pendukung seperti ruang diskusi, seminar, pusat media, dan area rekreatif yang disesuaikan dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, serta mengutamakan fleksibilitas ruang, kenyamanan pengguna, dan keberlanjutan melalui pemanfaatan pencahayaan alami dan elemen hijau. Dengan pendekatan ini, perpustakaan diposisikan sebagai ikon kampus yang mendorong pertumbuhan intelektual, menumbuhkan kreativitas, sekaligus memperkuat citra positif sebagai ruang publik yang inklusif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan masa kini maupun masa depan.

**Kata Kunci:** Perpustakaan Universitas, *Creative-Programming*, gaya belajar: visual, auditori, dan kinestetik.

## ***ABSTRACT***

*College libraries should be able to evolve in line with the academic and social needs of their users, but the existing facilities at Bung Hatta University have not fully addressed these dynamics. To respond to this challenge, the design of the Bung Hatta University Library at Campus II Proklamator will use a creative programming approach with the aim of providing a multifunctional space that supports academic, social, and recreational activities. This research aims to design a new library with a creative programming approach that is able to integrate the needs of these learning styles into a single, multifunctional, recreational, and collaborative space. The research method was carried out through literature studies, field surveys, user needs analysis, and a review of college library standards. Through literature reviews, precedent studies, and field observations, it was understood that libraries must function beyond simply storing collections, namely as centers for collaborative learning, social interaction, and knowledge exchange. The design concept combines the traditional functions of libraries with supporting facilities such as discussion rooms, seminar rooms, a media center, and recreational areas tailored to visual, auditory, and kinesthetic learning styles, while prioritizing spatial flexibility, user comfort, and sustainability through the use of natural lighting and green elements. With this approach, the library is positioned as a campus icon that encourages intellectual growth, fosters creativity, and reinforces a positive image as an inclusive, adaptive, and relevant public space that meets current and future needs.*

**Keywords:** *College Library, Creative-Programming, learning styles: visual, auditory, and kinesthetic.*

## **PENDAHULUAN**

Perpustakaan memiliki peran strategis dalam mendukung kegiatan akademik di lingkungan perguruan tinggi. Ia tidak hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan literatur, tetapi juga sebagai pusat informasi, pendidikan, penelitian, sekaligus ruang rekreatif bagi pengembangan intelektual mahasiswa. Namun, perpustakaan Universitas Bung Hatta Kampus II Proklamator masih belum berfungsi secara optimal. Fasilitas yang tersedia cenderung terbatas dan kaku, sehingga belum mampu menjawab kebutuhan mahasiswa dalam belajar maupun berinteraksi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat kunjung serta persepsi mahasiswa terhadap perpustakaan yang hanya dilihat sebagai gudang buku. Padahal, perkembangan zaman dan hadirnya generasi Z menuntut adanya sarana belajar yang fleksibel, adaptif, dan menyenangkan.

Melihat permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk merancang ulang perpustakaan Universitas Bung Hatta dengan pendekatan *Creative-Programming*. Pendekatan ini memungkinkan pemetaan kebutuhan ruang yang disesuaikan dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, serta kebiasaan belajar mahasiswa saat ini yang dekat dengan teknologi digital dan membutuhkan ruang sosial yang lebih interaktif. Rancangan yang dihasilkan diharapkan dapat menghadirkan perpustakaan dengan fungsi ganda, yakni sebagai pusat literasi sekaligus ruang multifungsi yang memadukan aspek akademik, sosial, dan rekreatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah rancangan perpustakaan yang tidak hanya mampu menyediakan fasilitas penyimpanan literatur, tetapi juga ruang yang mendukung beragam metode belajar mahasiswa. Dengan desain yang fleksibel dan adaptif, perpustakaan diharapkan menjadi tempat yang menyenangkan, inspiratif, dan inklusif, sekaligus mendukung perkembangan intelektual mahasiswa. Selain itu, rancangan ini juga bertujuan untuk memperbaiki citra perpustakaan sebagai ruang modern yang relevan dengan tuntutan zaman.

Penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi kampus, hasil perancangan akan mendukung visi Universitas Bung Hatta dalam menghasilkan lulusan yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Bagi mahasiswa, perpustakaan baru akan menjadi ruang belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka sekaligus menjadi sarana interaksi sosial dan pengembangan diri. Sedangkan bagi masyarakat, perpustakaan ini dapat menjadi ruang publik yang informatif, edukatif, serta rekreatif sehingga berkontribusi dalam meningkatkan budaya literasi di lingkungan sekitar kampus.

## METODE PENELITIAN

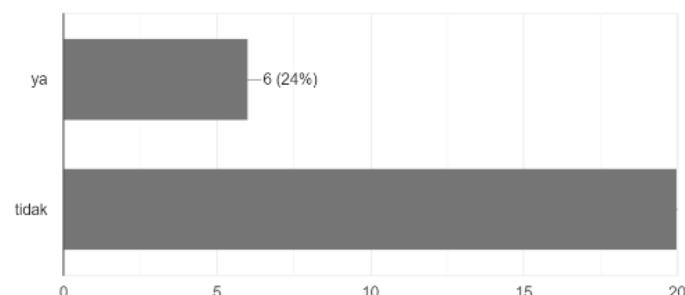
Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif yang menggambarkan karakteristik, sifat kualitas maupun atribut tertentu pada suatu subjek penelitian dan tidak dinyatakan dalam bentuk angka /bilangan (Team, 2024). Sumber data yang digunakan terdiri dari 2 jenis data yaitu sumber data primer yang ada dilokasi seperti potensi dan permasalahan yang ada pada lokasi, dan sumber data sekunder yang didapat selain dari lapangan, misalnya data literasi baik dari buku, skripsi yang sudah ada maupun jurnal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Creative-Programming* yang menggabungkan banyak fungsi-fungsi ruang sehingga pada akhirnya akan menghasilkan suatu desain yang memiliki identitas/karakter tersendiri untuk merumuskan solusi desain perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini menekankan pada pemetaan aktivitas, kebiasaan belajar, serta kebutuhan ruang sehingga rancangan yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan eksisting sekaligus relevan dengan perkembangan zaman.

Tahapan kajian dimulai dengan studi literatur yang mengkaji teori-teori tentang perpustakaan, gaya belajar mahasiswa baik secara visual, auditori maupun kinestetik serta konsep *Creative-Programming* dalam arsitektur. Kajian pustaka ini dilanjutkan dengan survei lapangan pada site terpilih di Kampus II Proklamator Universitas Bung Hatta untuk mengidentifikasi kondisi eksisting, potensi, serta kendala yang dihadapi. Selain itu, pengumpulan data sekunder juga dilakukan, mencakup Rencana Induk Pengembangan (RIP) Universitas Bung Hatta 2018–2045, standar nasional perpustakaan perguruan tinggi, serta data statistik jumlah mahasiswa dan fasilitas yang tersedia.

Berikut merupakan hasil dari survei kondisi eksisting yang ada di Kampus II Proklamator dan juga mengenai bagaimana kondisi partisipan dalam aktivitas belajarnya yang diperoleh melalui kuesioner dengan partisipan mahasiswa Universitas Bung Hatta dan Mahasiswa Umum. Mahasiswa Universitas Bung Hatta ditujukan untuk menjawab kondisi eksisting fasilitas di Kampus Bung Hatta, sedangkan Mahasiswa umum ditujukan untuk pertanyaan umum.

- Apakah di Kampus II Proklamator tersedia ruang untuk mencari bahan literasi cetak dan non-cetak yang terpusat? (responden 25 jawaban)

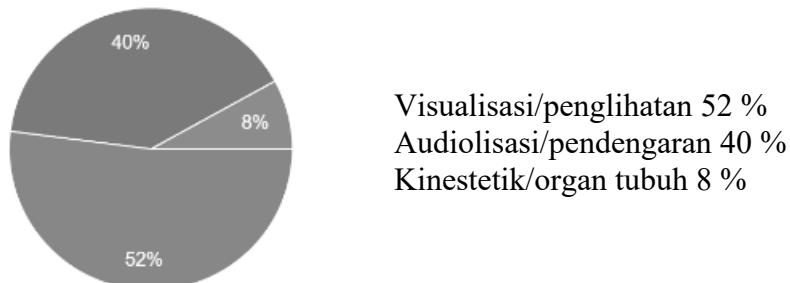


**Gambar 1. Hasil Survei Ketersediaan Ruang Literasi Pusat**

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa Kampus II Proklamator belum memiliki ruang terpusat yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mengatur koleksi bahan pustaka secara sistematis (Ekatama, 2020). Hal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas generasi muda yaitu kegiatan literasi. Literasi merupakan keterampilan individu terkait membaca, menulis, memahami, menginterpretasikan serta menggunakan informasi secara efektif (admin, 2021).

Selanjutnya adalah pertanyaan mengenai aktivitas belajar partisipan, bagaimana sistem dan gaya belajar partisipan dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

- b. Apa metode belajar yang lebih gampang kamu cerna? (responden 25 jawaban)

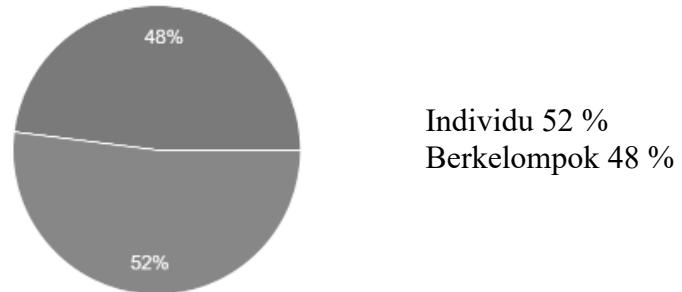


**Gambar 2. Hasil Survei Sistem Belajar yang di Minati Partisipan**

Metode belajar yang paling gampang untuk mencerna pengetahuan baru bagi partisipan dominan pada visualisasi, yaitu proses penerimaan informasi/pengetahuan yang menitikberatkan pada indera penglihatan (mata) dimana seseorang yang punya gaya belajar visual akan lebih mudah paham pembelajaran jika melihat langsung dengan indera penglihatannya seperti melihat gambar atau ilustrasi yang menarik (usman, 2016).

Terakhir mengenai metode yang digunakan oleh partisipan dalam aktivitas belajar dapat dilihat pada grafik dibawah.

- c. Bagaimana sistem belajar yang kamu sukai? (responden 25 jawaban)



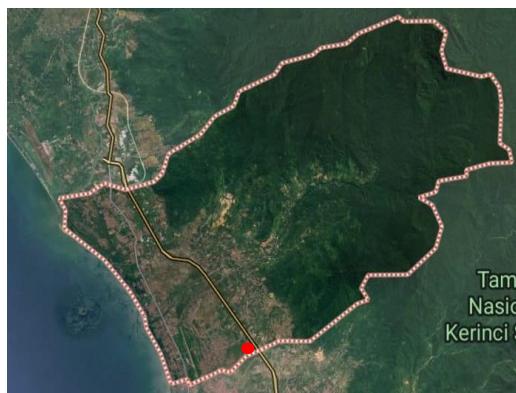
**Gambar 3. Hasil Survei Sistem Belajar yang Disukai**

Sistem belajar yang disukai oleh partisipan lebih dominan secara individu, yaitu strategi dalam belajar yang dilakukan oleh masing-masing individu secara mandiri dari aspek kecepatan, kelambatan serta keberhasilan pembelajaran individu terkait bahan pembelajaran dan sebagainya disebabkan oleh kemampuannya sendiri (Djamaluddin dkk., 2019). Sementara pembelajaran kelompok bertujuan untuk mengenali kebutuhan orang saat belajar

masalah, memecahkan, memecahkan pengetahuan dan mengintegrasikan ke dalam keterampilan (sudjarwo, 2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisa Ruang Luar



**Gambar 4. Peta Koto Tangah**

*Sumber: Maps Google, 2024*

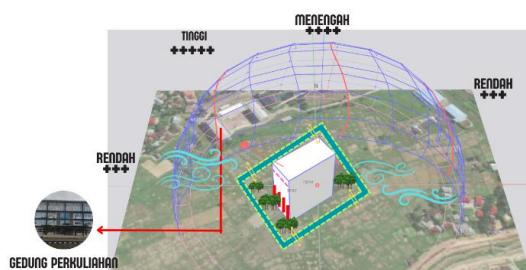
Lokasi berada di di Jl. Bagindo Aziz Chan, Bypass, Kelurahan Aie Pacah, Kota Padang. Site ini berada di kawasan Kampus II Proklamator yang berada di sebelah selatan Gedung perkuliahan saat ini.

Ketersediaan lahan:  $\pm 15.505.16 \text{ m}^2$

Batasan Site:

- Utara: Persawahan dan Gedung Perkuliahan
- Timur: Persawahan
- Selatan: Persawahan
- Barat: Persawahan

Seluruh data primer dan sekunder yang didapat akan dianalisis melalui beberapa aspek. Analisis tapak dilakukan untuk memahami kondisi fisik, iklim, aksesibilitas, utilitas, serta potensi lingkungan sekitar. Berikut merupakan hasil superimpose dari analisa ruang luar:



**Gambar 5. Superimpose**

Kondisi eksisting yang ada di kawasan menunjukkan kurangnya kenyamanan termal dikarenakan tidak adanya pohon peneduh dengan kondisi cuaca yang tergolong cukup panas. Oleh karena itu didapatlah hasil akan menambahkan vegetasi mulai dari yang rendah-tinggi dan kolam air mancur. Terlebih lagi yang paling penting yaitu orientasi bangunan terhadap matahari dan hujan.

## 2. Analisa Ruang Dalam

Analisa ruang dalam merupakan proses untuk menentukan aspek-aspek yang berkaitan dengan kebutuhan ruang yang ada di dalam bangunan, seperti pelaku, aktivitas, besaran ruang dan lainnya yang tergabung didalam suatu programming ruang.

### Fungsi

Perpustakaan memiliki fungsi utama sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi yang sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan sekaligus keberdayaan bangsa. Kehadiran perpustakaan tidak hanya sebatas tempat penyimpanan koleksi literatur, tetapi juga sebagai ruang strategis yang berperan dalam mendukung tumbuh kembang intelektual masyarakat. Pada perancangan ini, fungsi-fungsi ruang yang dirancang disusun secara khusus untuk mewadahi berbagai habits atau kebiasaan generasi era Gen Z dan Alpha dalam melakukan aktivitas, khususnya dalam proses belajar yang semakin dinamis dan beragam. Kebiasaan belajar generasi saat ini tidak lagi terikat pada pola tradisional, melainkan menuntut adanya ruang yang adaptif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu menjaga motivasi dan minat belajar mereka.

Fungsi-fungsi yang ada dalam perancangan ini ditujukan untuk mengembalikan peran fundamental perpustakaan, yakni bukan hanya sekadar ruang untuk menyimpan buku, melainkan juga pusat kegiatan yang menyatukan berbagai aspek pendidikan, penelitian, pelestarian pengetahuan, penyebaran informasi, hingga sarana rekreasi yang sehat. Dengan demikian, perpustakaan bertransformasi menjadi ruang publik yang multifungsi dan inklusif.

Konsep baru yang ditawarkan dalam perancangan ini menghadirkan ruang-ruang fleksibel yang dirancang dengan mempertimbangkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Ruang visual didukung pencahayaan dan media grafis yang optimal, ruang auditori dirancang untuk diskusi serta interaksi lisan, sedangkan ruang kinestetik memfasilitasi aktivitas praktis yang menekankan pergerakan fisik. Selain itu, fungsi utama sebagai penyimpanan buku tetap dipertahankan, namun diperkuat dengan kehadiran berbagai fungsi pendukung lain yang mampu menunjang literasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Integrasi tersebut menjadikan perpustakaan sebagai pusat pengetahuan modern yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi mendatang.

Berikut rincian dari pengimplementasian fungsi-fungsi tersebut kedalam fungsi ruang:

- a. Pendidikan: ruang belajar berdasarkan metode belajar masing-masing individu seperti ruang audio, visual, kinestetik, dan juga ruang belajar mandiri dan kelompok.
- b. Penelitian: ruang LPPM.
- c. Pelestarian: ruang arsip untuk bahan-bahan tulisan yang dinilai harus dilestarikan.
- d. Informasi: ruang koleksi untuk mencari berbagai bahan literasi baik fisik dan non fisik juga audio/video.
- e. Rekreasi: ruang baca, event space dan working space.

### Programatik

Pelaku merupakan orang yang terlibat didalam segala aktivitas yang ada pada suatu fungsi ruang. Dalam hal ini, pelaku atau pengguna fungsi perpustakaan ini dapat berasal dari maupun dari luar kampus yang jika dirincikan yaitu pengelola; kepala UPT, kepala TU dan Kasubag, pustakawan, kemudian pemustaka, penjual dan tamu pengelola.

Ruang untuk pemustaka yang ada yaitu *main entrance, lobby, front desk, locker*, tempat duduk *outdoor*, musholla, kantin, toilet, ruang koleksi skripsi, tesis, umum, audio, ruang

baca mandiri, bersama, ruang sirkulasi, ruang *fotocopy*, ruang belajar auditori, visual dan kinestetik, ruang seminar, ruang penerbitan buku, *event space* dan *working space*. Sementara untuk ruang pengelola terdapat ruang kepala UPT, r.TU, r.arsip, r.pengatalogan, r.tamu dan r.diskusi. Dan untuk ruang utilitas ada r.teknisi MEP, r.petugas keamanan dan kebersihan dan *loading dock*.

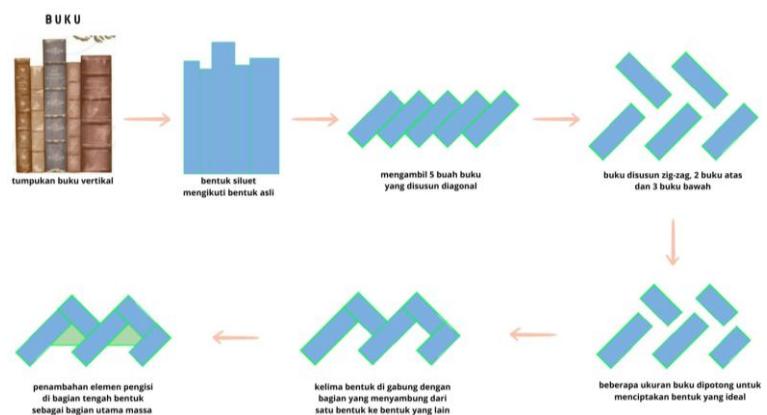
### 3. Analisa Bangunan

#### Bentuk Massa

Bentuk fasade bangunan pada perancangan ini terinspirasi dari lembaran-lembaran kertas yang terdapat pada sebuah buku. Kertas yang tipis dan tersusun rapat tersebut ditransformasikan menjadi elemen fasade yang berlapis-lapis sehingga memberikan kesan ringan namun tetap teratur. Inspirasi ini tidak hanya menghadirkan kesan estetis, tetapi juga berfungsi sebagai simbol keterkaitan erat antara perpustakaan dan sumber literasi. Lembaran kertas yang tersusun rapi kemudian diproyeksikan dalam bentuk arsitektural yang lebih modern, menghasilkan fasade dengan ritme dan irama visual yang kuat, sekaligus menghadirkan identitas yang khas bagi bangunan perpustakaan.

Sementara itu, bentuk massa bangunan terinspirasi dari bentuk fisik buku yang disusun secara diagonal. Susunan diagonal ini tidak hanya menciptakan komposisi yang dinamis, tetapi juga memberikan peluang untuk menciptakan ruang-ruang baru yang dapat difungsikan sesuai kebutuhan pengguna. Dengan penambahan bentuk tertentu pada massa, ruang yang terbentuk menjadi lebih fleksibel serta mampu menampung beragam aktivitas, baik yang bersifat formal seperti membaca dan penelitian, maupun yang lebih santai seperti diskusi dan rekreasi literasi.

Pola denah massa bangunan dirancang dengan mengacu pada bentuk lima buah buku yang berjajar diagonal. Dari susunan awal tersebut, dilakukan transformasi dengan pola irama pengulangan menyerupai zig-zag, di mana terdapat dua buku pada bagian atas dan tiga buku pada bagian bawah. Pola ini menciptakan hubungan harmonis antar massa, sehingga tercapai kesan menyatu antara satu bentuk dengan bentuk lainnya. Salah satu massa kemudian diberi perlakuan *subtractive* berupa pemotongan untuk membentuk ruang baru yang lebih terbuka, sedangkan pada tahap akhir ditambahkan elemen *additive* berupa garis horizontal di bagian tengah. Penambahan ini menghasilkan ruang tengah yang lebih luas, berfungsi sebagai pengikat antar massa sekaligus pusat orientasi bangunan, sehingga tercipta komposisi arsitektur yang dinamis, fungsional, dan sarat makna simbolis.



Gambar 6. Bentuk Transformasi Massa Bangunan



**Gambar 7. Bentuk Akhir Massa Bangunan**

#### **4. Struktur Bangunan**

Bangunan menggunakan pondasi Konstruksi Sarang Laba-Laba (KSLL) untuk mencegah penurunan drastis tanah karena kondisi tanah yang lunak.

Struktur tengah menggunakan kolom dan balok baja dan dinding bata dan juga partisi. Struktur atas menggunakan rangka baja dan juga dak beton.

#### **5. Utilitas Bangunan**

Sistem utilitas bangunan meliputi analisa pencahayaan, penghawaan, air bersih dan air kotor, kelistrikan, keamanan, penangkal petir dan penanganan kebakaran. Sistem utilitas yang digunakan harus ramah lingkungan dan menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi.

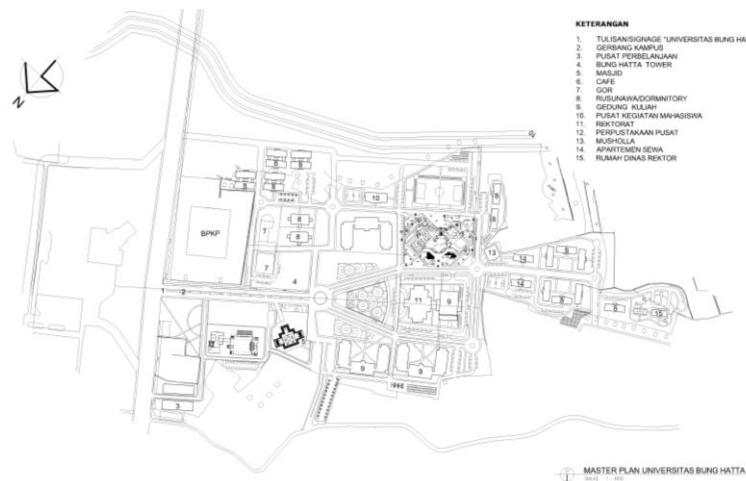
Sistem pencahayaan pada bangunan ini dirancang dengan memanfaatkan dua sumber utama, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh melalui bukaan jendela, penggunaan *secondary skin*, serta integrasi vegetasi yang ditempatkan secara strategis untuk menyaring dan mengarahkan cahaya matahari sehingga ruang dalam tetap terang tanpa menimbulkan silau berlebihan. Pencahayaan buatan didukung oleh lampu pijar maupun lampu LED yang disesuaikan dengan fungsi masing-masing ruang, seperti ruang baca yang membutuhkan intensitas cahaya lebih tinggi, ruang diskusi dengan pencahayaan sedang, serta area relaksasi dengan cahaya redup yang menenangkan.

Penghawaan bangunan juga mengandalkan kombinasi sistem alami dan buatan. Udara segar diperoleh dari jendela, ventilasi, serta penerapan *cross-ventilation* yang memungkinkan aliran udara silang secara optimal, sehingga mengurangi kelembapan dan menjaga kenyamanan termal. Untuk melengkapi sistem ini, digunakan penghawaan buatan berupa AC sentral, AC split, maupun *standing AC* pada area-area tertentu yang membutuhkan pengendalian suhu lebih stabil, terutama pada ruang koleksi dan ruang elektronik yang sensitif terhadap perubahan iklim. Sistem air bersih disuplai dari sumur bor yang dialirkan menuju *ground tank* sebelum didistribusikan ke seluruh bangunan. Sementara itu, pengolahan air kotor dilakukan dengan mengalirkannya ke sumur resapan dan *septic tank* atau *bio septic tank* agar lebih ramah lingkungan.

Kelistrikan bangunan menggunakan jaringan utama PLN, dengan genset sebagai cadangan energi ketika terjadi pemadaman, sehingga aktivitas di dalam bangunan tetap dapat berlangsung tanpa gangguan. Untuk keamanan, sistem dilengkapi dengan CCTV yang terhubung ke pos keamanan dan pos jaga, serta fasilitas penitipan barang berharga bagi pengguna. Perlindungan dari sambaran petir diatasi dengan penangkal petir berupa tongkat konduktor pada atap yang menyalurkan energi listrik ke tanah melalui kabel penghantar. Penanganan bahaya kebakaran mengandalkan sistem *sprinkler* yang dipasang pada plafon,

tabung APAR yang tersebar di sepanjang dinding, serta *hydrant box* yang ditempatkan di titik-titik strategis, sehingga mampu meminimalisir risiko dan memastikan keselamatan seluruh pengguna bangunan.

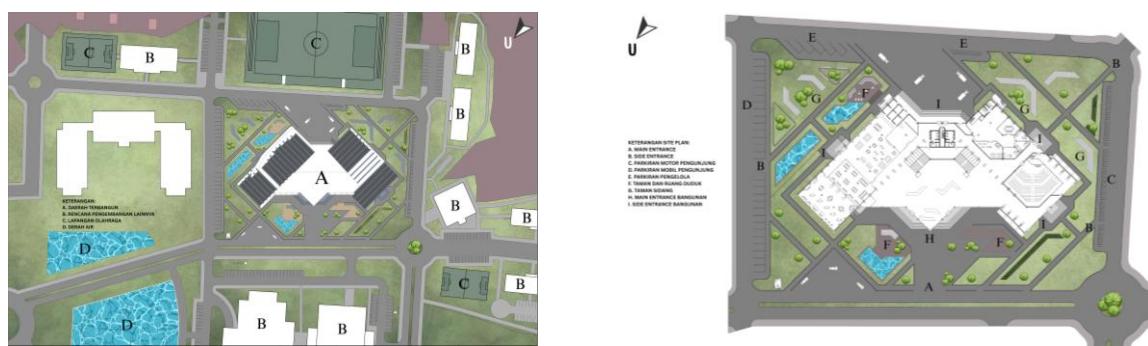
## 6. Gambar Kerja



**Gambar 8. Masterplan Kawasan Kampus II Proklamator**

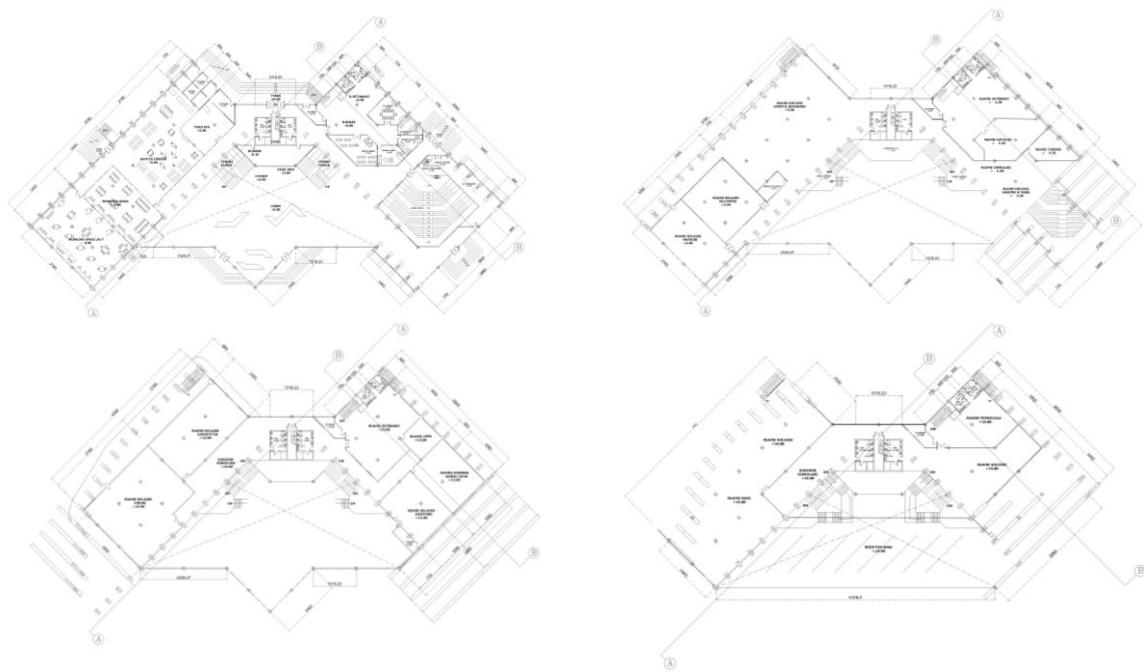
*Sumber: Pengembangan Kampus II Proklamator UBH*

Gambar di atas menjelaskan mengenai kondisi eksisting dan rencana pengembangan yang ada di Kampus II Proklamator. Dapat dilihat pada gambar di atas bahwa *focal point* pada kawasan kampus ini terletak pada fungsi rektorat yang ada di bagian tengah kawasan dengan fungsi gedung perkuliahan yang mengelilingi rektorat tersebut. Bangunan perpustakaan yang dirancang berorientasi di lingkaran pusat aktivitas utama yaitu perkuliahan dan administrasi sehingga mudah untuk diakses.



**Gambar 9. Blok Plan dan Site Plan**

Pada gambar blok plan di atas menunjukkan bahwa orientasi bangunan perpustakaan yang di rancang berada di pusat aktivitas akademik dan administratif yang ada pada bangunan rektorat dan gedung perkuliahan. Sirkulasi untuk masuk kedalam site dan bangunan memiliki alternatif jalur dari segala arah agar dapat diakses dengan mudah seperti yang dapat dilihat pada gambar site plan diatas. Sirkulasi utama terdapat dibagian depan site dan juga terdapat *drop-off* pengguna sementara dibagian belakang terdapat *drop-off* barang. Pada bagian timur site terdapat *cooling area* berupa kolam dan juga penambahan vegetasi berupa pohon peneduh di sekeliling site terutama di bagian timur dan barat. Cafe *out-door* dan tempat duduk di bagian luar bangunan sangat disukai oleh dewasa ini.

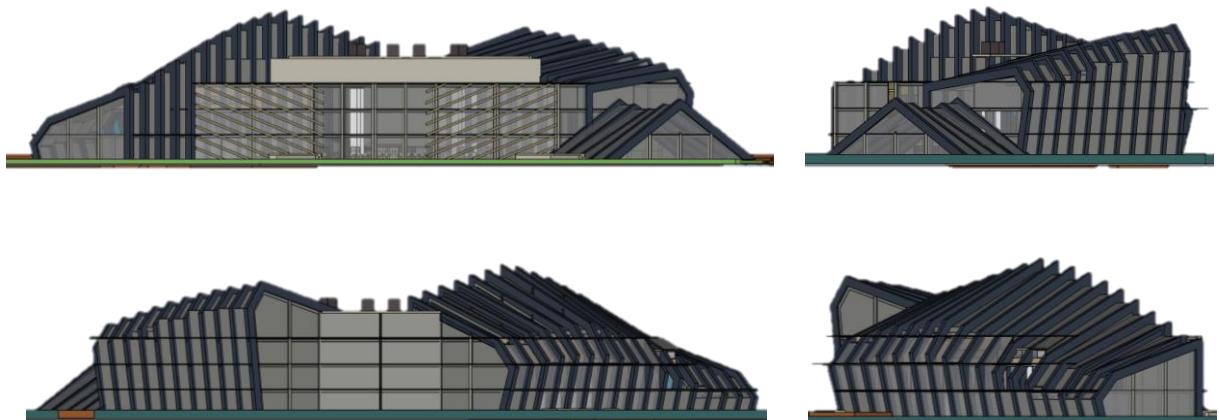


**Gambar 10. Denah LT.1 – LT.4**

Pada lantai 1 fungsi ruang dominan bersifat publik yaitu ruang yang dapat digunakan dengan akses yang mudah dan tidak memiliki banyak persyaratan mulai dari *lobby* masuk, *cafe*, *working space*, toko aATK dan juga *event space*. Selain itu terdapat juga fungsi privat yang khusus di gunakan oleh pengelola. Dari lantai 1 sampai dengan lantai 3 terdapat void di bagian tengah ruangan sebagai pusat pencahayaan dan juga menciptakan ruang yang terkesan luas dan tenang.

Dilantai 2 terdapat fungsi yang bersifat bersifat semi privat dan privat, seperti ruang belajar, ruang koleksi literasi, ruang sirkulasi dan ruang pengelola. Untuk lantai 2 sampai dengan lantai pengguna diharuskan untuk tidak membawa barang yang tidak perlu dan harus diletakkan di *locker* terlebih dahulu.

Pada lantai 3 juga terdapat fungsi semi privat dan privat yaitu ruang belajar, ruang koleksi dan ruang pengelola. Sementara di lantai teratas terdapat terdapat fungsi semi publik dan privat yaitu ruang baca, ruang koleksi, *rooftop* dan ruang pengelola.



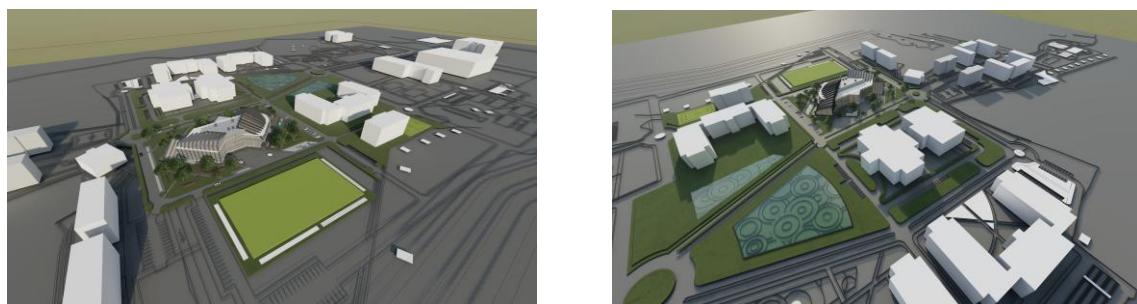
**Gambar 11. Tampak Bangunan**

Gambar di atas merupakan tampak dari keempat sisi bangunan perpustakaan yang di desain. Fasade bangunan menggunakan material kaca dan juga dinding bata dan *Aluminium Composite Pannel (ACP)*. Kolom-kolom disusun secara vertikal dan dengan permainan kemiringan yang terkesan rapat memberikan tampilan seperti susunan kertas pada buku. Bangunan dibuat meluas ke samping agar dapat memberikan ruang yang luas pula pada bagian dalam sehingga ruang yang dihasilkan akan terkesan luas, santai, lega dan tenang.



**Gambar 12. Perspektif Interior**

Interior pada gambar di atas sebelah kiri menunjukkan ruang lobby di lantai 1 yang terletak di bagian depan sesudah pintu masuk. Pada lobby terdapat fasilitas meja dan kursi serta rak buku untuk aktivitas pemustaka. Sedangkan gambar sebelah kanan menunjukkan ruang belajar visual yang mana pada ruang ini terdapat beberapa alat yang digunakan masing-masing individu untuk mencapai kenyamanan gaya belajar visualnya, yaitu papan tulis konvensional dan digital serta komputer.



**Gambar 13. Perspektif Eksterior Mata Burung**

Orientasi bangunan menghadap ke rektorat dan gedung perkuliahan, bentuk massa bangunan masih menyesuaikan dengan bangunan sekitarnya yaitu balok dengan pola *letter U* yang ditransformasikan.



**Gambar 14. Perspektif Eksterior Mata Manusia**

Gambar di atas menunjukkan situasi site pada bagian depan, dimana terdapat sirkulasi manusia dan kendaraan yang dikelilingi dengan pohon peneduh. Selain itu sebagai kontrol kenyamanan termal juga terdapat kolam air pancur yang terletak diarah angin berhembus.



**Gambar 15. Perspektif Eksterior**

Gambar kiri menunjukkan area belakang berupa *drop-off* barang yang akan digunakan untuk toko Alat Tulis Kantor (ATK), koleksi buku, serta bahan makanan dan minuman untuk kantin. Bagian luar dapat dimanfaatkan sebagai ruang duduk santai dengan tempat duduk seperti umumnya dan juga ada yang bertingkat seperti anak tangga.

## KESIMPULAN

Perancangan perpustakaan Universitas Bung Hatta Kampus II Proklamator dengan pendekatan *Creative-Programming* memperlihatkan bahwa pemahaman terhadap konteks pengguna menjadi kunci dalam menghasilkan desain arsitektur yang relevan dengan kebutuhan zaman. Perpustakaan Universitas merupakan salah satu aspek penting yang harus ada dalam suatu kawasan Pendidikan. Fungsi ini merupakan penunjang utama dari aktivitas akademik, administratif, dan pengembangan individu. Perpustakaan bukan hanya sebagai tempat untuk menyimpan bahan literasi seperti buku, namun seiring berkembangnya waktu fungsi ini harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat di masa sekarang dan masa depan.

Dalam upaya pengembangan sumber daya manusia terutama generasi muda agar memiliki daya pikir yang kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan tantangan-tantangan dunia di masa depan, maka aspek yang berperan penting salah satunya merupakan metode belajar suatu individu. Metode belajar yang sesuai akan membuat seseorang lebih mudah untuk memahami suatu pembelajaran.

Perencanaan perpustakaan ini berfokus kepada bagaimana gaya belajar suatu individu dan juga habits/ kebiasaan-kebiasaan dalam belajar yang ada pada mahasiswa/ masyarakat dewasa ini seperti terutama gen z dan alpha. Perpustakaan yang semula hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan literatur diarahkan untuk menjadi pusat aktivitas akademik, sosial, dan rekreatif yang mampu menarik minat mahasiswa. Penekanan pada gaya belajar individu, baik visual, auditori, maupun kinestetik, terbukti penting dalam merumuskan kebutuhan ruang, karena dengan menyediakan pilihan ruang yang sesuai, mahasiswa akan lebih mudah menyerap pengetahuan dan merasa nyaman dalam proses belajar. Hasil kajian ini menegaskan bahwa perpustakaan modern tidak dapat dipisahkan dari peranannya sebagai ruang belajar yang adaptif, fleksibel, dan inklusif. Rekomendasi yang dapat diajukan adalah perlunya pengelolaan berkelanjutan yang memperhatikan perkembangan teknologi, kenyamanan pengguna, serta keterhubungan dengan lingkungan sekitar sehingga perpustakaan tetap relevan dan mampu menjadi wadah pengembangan intelektual di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2021). *Pengertian Literasi, Tujuan dan Manfaatnya – MEDIA LITERASI SAINS*. <https://literasisains.id/pengertian-literasi-tujuan-dan-manfaatnya/> Diakses pada 18 Desember 2024.
- Djamaluddin, D. A., Ag, S., Sos, S., & Wardana, D. (t.t.-a). *4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Ekatama, D. (2020). *Dinas Kearsipan dan Perpustakaan | Provinsi Kepulauan Bangka Belitung*. <https://dkpus.babelprov.go.id/content/peran-perpustakaan-terhadap-anak-anak-berkebutuhan-khusus>.
- Sudjarwo, ragiel. (2014). *Pembelajaran Individual Dan Pembelajaran Kelompok | PDF*. Scribd. <https://id.scribd.com/doc/241399718/Pembelajaran-Individual-Dan-Pembelajaran-Kelompok>.
- Team, R. T. (2024, April 25). *Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Jenis, & Contoh*. <https://www.brainacademy.id/blog/metode-penelitian-kualitatif>.