

PERPUSTAKAAN DENGAN KONSEP MAKERSPACE DI BANJARBARU

Dhea Yaumil Haz Kubra

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812320027@mhs.ulm.ac.id

J.C. Heldiansyah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
jcheldiansyah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perpustakaan memiliki peran penting dalam masyarakat sebagai tempat yang mendukung pendidikan, penelitian, budaya, akses informasi, serta dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya dan intelektual. Sekarang ini sudah memasuki era disrupsi digital yang disebabkan oleh kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan akses untuk mencari informasi dengan melalui internet, namun perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap minat datang pengunjung terhadap perpustakaan. Salah satu permasalahan yang ada di Kota Banjarbaru adalah kurangnya kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing, seperti permasalahan belum tercapainya kualitas pendidikan masyarakat sesuai standar, sementara fasilitas pendukung pendidikan seperti perpustakaan masih jarang dikunjungi. Sejauh ini, perpustakaan merupakan tempat yang kurang menarik untuk dikunjungi karena keterbatasan aktivitas yang dapat dilakukan di perpustakaan. Upaya yang dapat dilakukan agar meningkatkan minat datang ke perpustakaan adalah merubah pandangan tentang perpustakaan dengan menjadikan perpustakaan agar dapat mengkolaborasikan atau menggabungkan aktivitas di dalamnya dengan memanfaatkan teknologi sebagai penunjang. Penerapan konsep makerspace dalam sebuah perpustakaan efektif untuk menggabungkan berbagai aktivitas atau program dan dapat dilakukan secara bersamaan. Metode *collaborative space* digunakan sebagai proses penyelesaian masalah dengan tujuan utama dari desain *collaborative space* adalah menciptakan lingkungan yang mendukung berbagai jenis aktivitas berkelompok. Konsep arsitektur interaktif digunakan untuk mendukung metode *collaborative space* agar desain bangunan dapat berperan dalam ragam aktivitas manusia yang diwadahi dalam sebuah bangunan.

Kata Kunci: Perpustakaan, Makerspace, Arsitektur Interaktif, *Collaborative Space*.

ABSTRACT

Libraries have an important role in society as places that support education, research, culture, access to information, as well as in maintaining and preserving cultural and intellectual heritage. Now we have entered an era of digital disruption caused by technological advances that provide easy access to search for information via the internet, but technological developments have an influence on visitors' interest in visiting libraries. One of the problems in Banjarbaru City is the lack of quality competitive human resources, such as the problem of not achieving the quality of public education according to standards, while educational support facilities such as libraries are still rarely visited. So

far, the library is an unattractive place to visit because of the limited activities that can be done in the library. Efforts that can be made to increase interest in coming to the library are changing views about libraries by making libraries able to collaborate or combine activities within them by utilizing technology as support. The application of the makerspace concept in a library is effective for combining various activities or programs and can be carried out simultaneously. The collaborative space method is used as a problem solving process with the main aim of collaborative space design being to create an environment that supports various types of group activities. The concept of interactive architecture is used to support collaborative space methods so that building design can play a role in the variety of human activities accommodated in a building.

Keywords: *Library, Makerspace, Interactive Architecture, Collaborative Space*

PENDAHULUAN

Sekarang ini memasuki era disrupsi digital yang disebabkan oleh kemajuan teknologi dan inovasi baru yang memberikan kemudahan akses untuk mencari informasi dari berbagai sumber bagi setiap kalangan yang memerlukannya dengan melalui internet. Sudah banyak terdapat perpustakaan yang memiliki layanan digital, sehingga pengunjung lebih mudah mencari buku hanya melalui internet di mana saja dan kapan saja. Pada era ini, kemajuan teknologi dapat berpotensi membawa tantangan serta peluang, jika dapat beradaptasi dengan baik, maka akan menjadi potensi baik bagi pengguna yang memanfaatkannya secara bijak.

Di zaman yang dimudahkan dengan teknologi ini membuat tidak sedikit orang yang merasa enggan untuk mengunjungi perpustakaan, ditambah dengan stigma yang beredar di masyarakat bahwa perpustakaan merupakan tempat formal yang dianggap membosankan dengan aturan-aturan yang ada di perpustakaan itu sendiri karena pada umumnya perpustakaan cenderung membatasi aktivitas pengunjung untuk menjaga perpustakaan dari kebisingan, sehingga masyarakat tidak menjadikan perpustakaan sebagai pilihan untuk tempat bekerja atau melakukan aktivitas lain, masyarakat cenderung memilih fasilitas publik lainnya, seperti *cafe*, taman, dan ruang publik lainnya yang menyediakan ruang untuk beraktivitas dengan bebas dan

akses internet. Padahal, sebaiknya perpustakaan menjadi tempat yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi agar dapat memberikan dampak terhadap minat baca masyarakat saat ini.

Kota Banjarbaru telah ditetapkan sebagai Ibu Kota Provinsi Kalimantan Selatan berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2022 menggantikan Kota Banjarmasin. Dengan banyaknya ketersediaan lahan di Kota Banjarbaru, Pemerintah Kota Banjarbaru membuat telah rencana pembangunan hingga 5 tahun mendatang. Berdasarkan hasil penelitian mengenai isu strategis menurut Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Banjarbaru tahun 2021-2026, terdapat 8 isu strategis, salah satunya ialah kurangnya kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing, seperti permasalahan belum tercapainya kualitas pendidikan masyarakat sesuai standar adalah banyaknya sarana prasarana dalam kondisi rusak, termasuk belum terpenuhinya perpustakaan yang sesuai dengan standar.

Berdasarkan data yang diperoleh Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Banjarbaru dari 98 jumlah responden yang dibagi menjadi 2 periode, yaitu periode pertama 1 Januari – 31 Maret, dan periode kedua 01 April – 30 Juni 2022. Tingkat Gemar Membaca periode pertama memperoleh nilai 54,42 dengan tingkat sedang, dan di periode kedua memperoleh nilai 67,02 dengan tingkat sedang. Hal ini

juga disebabkan oleh digitalisasi, yaitu banyaknya informasi dan sumber daya yang sebelumnya hanya tersedia di perpustakaan telah menjadi lebih mudah diakses secara digital melalui internet, karena digitalisasi, buku, jurnal, artikel, dan sumber daya lainnya dapat diakses secara online, sehingga mengurangi kebutuhan untuk pergi ke perpustakaan.

Wilanda, Hapsari, dan Marlina (2020) berpendapat bahwa "Perpustakaan yang baik adalah perpustakaan yang terbuka terhadap perkembangan sekaligus mampu menjalankan setiap perubahan yang ada". Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, perpustakaan selayaknya dapat menjadi tempat untuk berbagai macam aktivitas. Sudut pandang masyarakat terhadap perpustakaan yang tadinya dianggap sebagai tempat yang kaku dan membosankan, seharusnya memiliki daya tariknya kembali dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Pada tahun 2020, dunia sempat dihebohkan oleh pandemi Covid-19, wabah tersebut membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu fenomena yang ditimbulkan pada saat pandemi adalah para pekerja yang diharuskan untuk bekerja dari rumah (*Remote Working*) demi menjaga kesehatan. Mengutip dari Business 2 Community, tren *remote working* sudah berlangsung sejak 3 tahun sebelum pandemi muncul, namun menjadi semakin banyak perusahaan yang menjalankan program tersebut akibat adanya pandemi Covid-19. Selain itu, *remote working* mempengaruhi kinerja dengan memberikan peluang baru serta fleksibilitas dan produktivitas kerja, baik bagi pemilik usaha, maupun karyawan.

Kota Banjarbaru membutuhkan tempat untuk melakukan *remote working* selain di rumah, salah satunya adalah perpustakaan, namun karena aturan-aturan di

perpustakaan yang cenderung membatasi ruang gerak pengguna, masyarakat menjadi lebih memilih untuk bekerja maupun mengerjakan tugas di cafe, taman, atau ruang terbuka lainnya yang tidak memiliki aturan ketat. Kekurangannya adalah tidak sedikit dari mereka yang menggunakan fasilitas tersebut terlalu lama dan tidak memberikan kesempatan untuk pembeli lain. Kafe akan lebih diuntungkan ketika pembeli mereka datang secara bergantian. Namun, beberapa dari mereka yang mengerjakan tugas juga memesan menu berulang kali sehingga tetap menambah keuntungan pada kafe yang mereka tempati. Berdasarkan pernyataan tersebut, dibutuhkannya perpustakaan yang cakupannya bukan hanya sebagai tempat untuk membaca, menyimpan, atau meminjam buku, tapi juga sebagai sebuah tempat untuk masyarakat melakukan berbagai aktivitas di dalamnya, seperti berinteraksi sosial, berkreasi dan menciptakan sesuatu, dan dapat dijadikan sebagai ruang komunal bagi masyarakat.

PERMASALAHAN

Mengacu pada beberapa hal yang melatarbelakangi, sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik perpustakaan agar lebih dikunjungi, perpustakaan selayaknya mengikuti perkembangan teknologi saat ini dengan menambahkan konsep *makerspace* sebagai inovasi baru untuk perpustakaan. Perpustakaan dengan konsep *makerspace* di Banjarbaru mewadahi berbagai aktivitas yang mendukung untuk meningkatkan daya ingat dalam proses pembelajaran, mengasah kreativitas, serta menciptakan kolaborasi. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu **bagaimana merancang perpustakaan yang dapat memasukkan aktivitas yang bukan bagian dari aktivitas perpustakaan ke dalam aktivitas perpustakaan agar**

perpustakaan dapat meraih daya tarik masyarakat dengan konsep *makerspace*?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Arsitektural

1. Collaborative Space

Konsep *collaborative space* dalam arsitektur merupakan gagasan tentang merancang ruang yang mendorong untuk terjadinya kolaborasi, interaksi, dan kerja sama antara individu atau kelompok. Tujuan utama dari desain *collaborative space* adalah mewujudkan lingkungan yang mendukung berbagai jenis aktivitas berkelompok, termasuk pertemuan, diskusi, presentasi, dan inovasi.

2. Arsitektur Interaktif

Arsitektur interaktif menimbulkan interaksi pengguna terhadap bangunan, potensi arsitektur interaktif menurut gerakan interaktifnya terdapat empat macam interaksi yaitu interaksi dengan cahaya, interaksi dengan manusia, interaksi dengan suara, dan interaksi dengan angin (Yuwono & Dewi, 2019). Konsep interaktif pada arsitektur memungkinkan untuk terjadinya interaksi pada pelaku terhadap arsitektur, maupun interaksi antar pelaku. Interaksi pelaku terhadap arsitektur dapat dirasakan oleh indera penglihat, peraba, dan pendengar, sedangkan interaksi antar pelaku dapat diperoleh ketika sebuah arsitektur dapat mewadahi tempat berkumpul, sehingga terjadi interaksi antar pelaku.

B. Tinjauan Umum

1. Perpustakaan

Perpustakaan adalah suatu tempat atau lembaga yang berfungsi untuk mengumpulkan, menyimpan,

mengelola, dan menyediakan akses kepada berbagai jenis bahan bacaan, informasi, atau sumber pengetahuan kepada masyarakat umum atau anggotanya. Tujuan utama perpustakaan adalah untuk mendukung pendidikan, penelitian, pembelajaran, dan pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat. Morris (2001) menjelaskan bahwa perpustakaan umum akan menjadi penting ketika mereka mampu memperbaiki literasi, merangsang imajinasi dan wawasan, memberdayakan masyarakatnya, serta mendukung pendidikan pemustaka di semua level.

Perpustakaan sebagai sumber informasi dari berbagai bidang ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai tempat untuk mengembangkan potensi diri untuk semua usia. Fasilitas yang disediakan beragam dan mendukung untuk proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat persentase kecenderungan daya ingat menurut teori Edgar Dale pada *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman).



Gambar 1. Edgar Dale's Cone of Experience

Sumber: Jeffrey Anderson (2007)

Berdasarkan *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman)

milik Edgar Dale, Manusia dapat mengingat 10% dari apa yang telah dibaca, kemudian meningkat hingga 50% melalui apa yang dilihat dan didengar, dan meningkat lagi hingga 70% ketika mengucapkan dan menuliskannya. Persentase kemampuan mengingat berada di 90% ketika manusia menerapkan atau melakukannya secara langsung. Untuk mendukung pembelajaran yang ideal di perpustakaan, perlu adanya fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat untuk belajar sekaligus bereksperimen. Perpustakaan yang menyediakan ruang untuk menggabungkan berbagai aktivitas disebut dengan perpustakaan kolaboratif.

2. Perpustakaan dengan Konsep *Makerspace*

Makerspace adalah ruang kerja kolaboratif yang menyediakan alat, perlengkapan, dan sumber daya bagi orang-orang dari segala usia untuk merancang, membangun, dan menciptakan segala macam hal yang berbeda. Mengutip dari Albaar & Saufa (2019), saat ini perpustakaan semakin berkembang dengan menjadi tempat interaksi antar pemustaka yang mampu menghasilkan kreativitas luar biasa. Kemajuan inovasi layanan perpustakaan inilah yang menghadirkan ruang (*space*) baru bagi masyarakat agar mampu berkarya dengan memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

Perpustakaan *makerspace* merupakan tempat yang dinamis dan terbuka bagi siapa saja yang ingin mengembangkan keterampilan kreatif, teknologi, dan kerajinan.

Tempat ini memfasilitasi inovasi dan pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam membuat sesuatu. Penerapan konsep *makerspace* di perpustakaan dilakukan dengan menyediakan alat dan ruang yang dapat digunakan oleh publik seperti tempat untuk komunitas, serta menyediakan ahli/mentor yang berperan untuk membantu pengguna dalam proses pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi. Contohnya adalah ketika seseorang membaca buku tentang seni melukis, seseorang dapat langsung melakukan praktik di ruang studio seni yang ada pada *makerspace* sesuai dengan teori yang sudah dipelajari.

Selain sebagai Kota Pendidikan, Banjarbaru juga memiliki komunitas yang bergerak di bidang industri kreatif, sehingga penerapan konsep *makerspace* pada perpustakaan adalah untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat belajar sekaligus mengembangkan komunitas yang bergerak di bidang industri kreatif di Banjarbaru. Berdasarkan potensi yang ada di Banjarbaru, terdapat subsektor industri kreatif di antaranya:

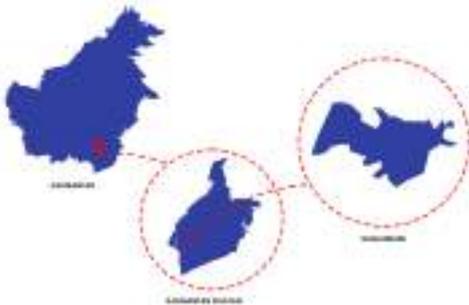
- Kerajinan tangan atau kriya. Kalimantan Selatan memiliki beragam jenis kerajinan tangan yang dihasilkan, diantaranya berupa kain sasirangan, anyaman purun, gerabah.
- Seni rupa. Terdapat komunitas peminat seni rupa, maka dari itu perpustakaan dengan konsep *makerspace* menyediakan alat pendukung seperti kuas, cat, kanvas.

- Teknologi. Perpustakaan dengan konsep *makerspace* menyediakan *hardware*, alat, serta studio untuk penggiat fotografi dan videografi

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Perpustakaan dengan Konsep *Makerspace* berlokasi di Jl. RO Ulin, Kecamatan Landasan Ulin, Kelurahan Guntung Payung, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan dengan luas tapak sebesar 6.240 m². Pemilihan tapak disesuaikan dengan kriteria yang dibutuhkan untuk rancangan, yaitu perpustakaan dengan konsep *makerspace* yang merupakan pusat untuk beraktivitas. Tapak berada tidak jauh dari Jl. A. Yani yang merupakan jalan utama, masih berdekatan dengan pusat Kota Banjarbaru agar aksesibilitasnya mudah, dan berdekatan dengan fasilitas pendukung lainnya.



Gambar 2. Lokasi Tapak

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, lokasi perpustakaan harus berada di lokasi yang strategis dan mudah dijangkau masyarakat, dan lahan perpustakaan di bawah kepemilikan dan/atau kekuasaan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota dengan status hukum yang jelas.

Terdapat tahap pemeringkatan untuk pemilihan lokasi perancangan, pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan beberapa faktor di antaranya:

1. Aksesibilitas, dipertimbangkan agar lokasi menjadi strategis dan menguntungkan, serta mempermudah masyarakat untuk mencapai lokasi Perpustakaan dengan Konsep *Makerspace*. Semakin tinggi skor, maka semakin mudah lokasi untuk diakses.
2. Kebisingan, merupakan salah satu kriteria yang dibutuhkan untuk menjaga suasana perpustakaan agar tetap kondusif. Semakin tinggi skor, maka semakin rendah tingkat kebisingan yang dihasilkan dari luar.
3. Infrastruktur Pendukung, merupakan ketersediaan fasilitas yang berada di sekitar lokasi, seperti kawasan perdagangan, halte, serta ketersediaan air dan listrik. Skor diukur melalui banyaknya ketersediaan fasilitas yang ada di sekitar tapak.
4. Fasilitas Pendidikan, Perpustakaan dengan Konsep *Makerspace* ditargetkan untuk masyarakat dari semua usia, namun perpustakaan cenderung lebih dibutuhkan oleh pelajar atau mahasiswa. Skor diukur melalui banyaknya fasilitas pendidikan yang ada di sekitar tapak.

B. Pelaku

1. Pustakawan

Pustakawan merupakan pihak yang mengelola perpustakaan dan melakukan layanan yang disediakan oleh perpustakaan. Struktur organisasi perpustakaan dengan konsep *makerspace* sebagai berikut:

- Kepala Perpustakaan. Memonitor kinerja pegawai di perpustakaan dengan konsep *makerspace*
- Pelayanan Pemustaka. Mengurus administrasi pemustaka baik secara *online* maupun *offline*
- Supervisor. Memantau aktivitas yang terjadi di perpustakaan
- Pelayanan Teknis. Mengurus layanan digital perpustakaan
- Tata Usaha. Memastikan kegiatan yang berjalan di perpustakaan agar sesuai strategi
- Mentor. Mengajarkan dan memantau penggunaan fasilitas pada *makerspace*
- Petugas Kebersihan. Menjaga kebersihan perpustakaan, serta merapikan buku yang telah dibaca

2. Pemustaka

Masyarakat yang menggunakan fasilitas di perpustakaan dengan konsep *makerspace*; membaca, meminjam buku, berdiskusi, berkolaborasi, mengerjakan tugas, bereksperimen, berkreasi.

C. Konsep Rancangan

Rancangan interaktif berarti bangunan yang dirancang memiliki desain yang memungkinkan untuk timbulnya interaksi antar pengguna. Cravalho (2015) memberikan gambaran implementasi arsitektur interaktif lewat berbagai gerakan interaksi antara pengguna dengan bangunan seperti interaksi pada cahaya matahari, suara, angin, dan manusia. Bangunan interaktif memungkinkan untuk timbulnya reaksi pengguna terhadap bangunan melalui panca indera manusia terutama pada indera penglihatan, pendengaran, dan perabaan.



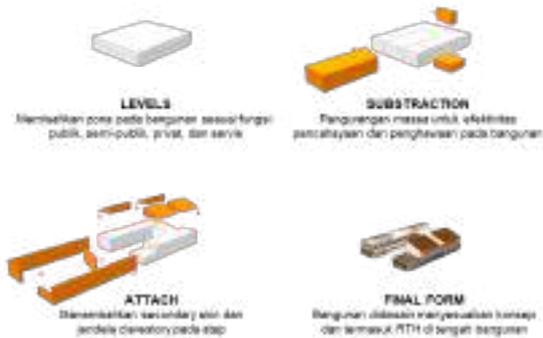
Gambar 3. Diagram Konsep Programatik
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Metode *collaborative space* didasari oleh permasalahan tentang bagaimana merancang perpustakaan yang dapat memasukkan aktivitas yang bukan bagian dari aktivitas perpustakaan ke dalam aktivitas perpustakaan agar perpustakaan dapat meraih daya tarik masyarakat dengan konsep *makerspace*. *Collaborative space* menciptakan ruang yang mendukung untuk melakukan aktivitas yang berbeda secara bersamaan. Konsep rancangan interaktif digunakan untuk mendukung metode *collaborative space* agar desain bangunan dapat berperan dalam ragam aktivitas manusia yang diwadahi dalam sebuah bangunan.

1. Konsep Tata Massa

Penataan ruang pada tapak dipertimbangkan berdasarkan hasil analisis internal dan juga eksternal. Setelah proses analisis, bentuk bangunan disesuaikan dengan arah matahari, agar bangunan tidak *bulky*, maka bentuk bangunan memanjang dari arah timur ke barat, sehingga bangunan memiliki sisi yang dingin dan tidak semua sisi terpapar sinar matahari dengan lama. Penggunaan metode *collaborative space* diterapkan pada penggabungan aktivitas yang terjadi pada bangunan

utama yaitu sebagai perpustakaan dan juga area *makerspace*.



Gambar 4. Konsep Tata Massa
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

2. Konsep Arsitektur Interaktif

Seperti yang dikemukakan oleh Asma Naz pada jurnal “Interactive Living Space Design for Neo-Nomads: Anticipation Through Spatial Articulation” tahun 2016, bahwa ruang berhubungan dengan perspektif subjektif emosi manusia. Pembuatan ruang dan organisasi ruang didasari dengan konsep, kreativitas, estetika, dan psikologis yang terstruktur berdasarkan yang terstruktur berdasarkan persepsi, imajinasi, dan emosi subjektif manusia. Proses persepsi kualitas visual suatu ruang bergantung pada sifat visual elemen arsitektur yang membangunnya dan keterkaitannya (Ching, 2007). Elemen yang termasuk meliputi warna, material, tekstur, ukuran, dan bentuk.

Pada Konsep Material & Tekstur yang diterapkan pada tapak, bagian taman menggunakan 4 material yang berbeda, yaitu paving block, rumput gajah, batu koral, dan irisan batang pohon untuk berpijak. Perbedaan material dapat dirasakan oleh indera peraba pelaku.



Gambar 5. Konsep Material & Tekstur
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Furnitur dan detail arsitektural yang ada pada perpustakaan dengan konsep *makerspace* didesain sesuai dengan konsep interaktif untuk memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar pelaku, maupun pelaku dengan bangunan.



Gambar 6. Konsep Furnitur Interaktif
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Fasad bangunan dirancang agar dapat diputar oleh pelaku, sehingga warna fasad dapat berubah secara fleksibel.



Gambar 7. Konsep Detail Arsitektural Interaktif
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Dinding dapat dijadikan sebagai wadah kreativitas pelaku. Dinding menggunakan bola 2 warna yang disusun dan dapat diputar yang dapat menghasilkan tulisan/gambar.

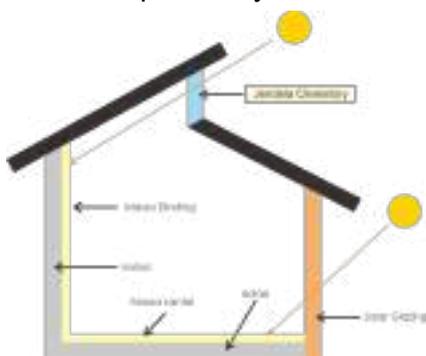


Gambar 8. Konsep Detail Arsitektural Interaktif

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

3. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan pada perpustakaan memiliki peran penting untuk meminimalisir penggunaan energi listrik untuk membaca, bangunan dirancang menggunakan atap dengan material transparan dan menggunakan kisi-kisi kayu untuk menyaring panas dari matahari. Pencahayaan juga dimaksimalkan dengan menggunakan konsep *clerestory* yaitu peletakan jendela samping yang lebih tinggi dari dinding lainnya, secara umum tidak memberikan *view*, namun memberikan pencahayaan alami.

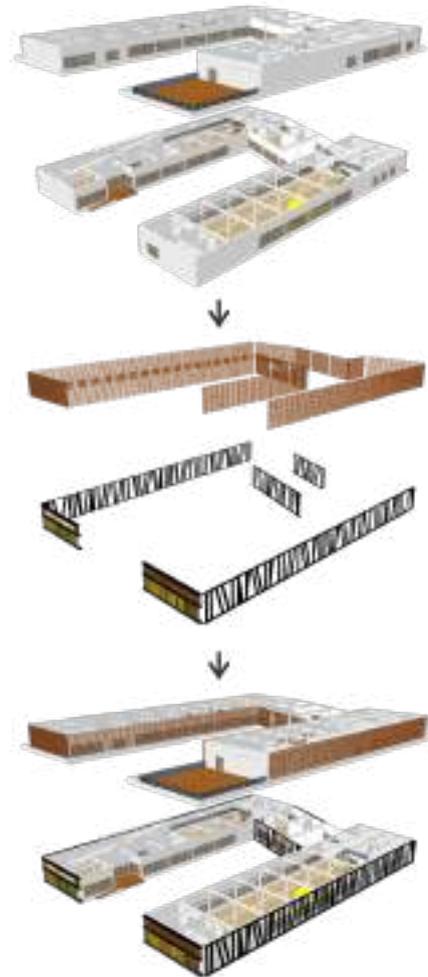


Gambar 9. Konsep Jendela Clerestory

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Konsep pencahayaan juga diterapkan pada *secondary skin* yang dapat meneruskan bayangan ke dalam ruangan dan bergerak sesuai kondisi luar. Konsep ini sebagai

bentuk interaksi pelaku melalui Indera penglihat. Selain sebagai *sun shading*, *secondary skin* pada bangunan dapat menimbulkan interaksi pelaku terhadap kondisi cuaca di luar, bayangan yang ditimbulkan ketika cahaya matahari menembus kisi-kisi dapat berubah tergantung posisi matahari.



Gambar 10. Konsep Secondary Skin

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

4. Konsep Kombinasi Ruang

Collaborative space dalam ruang menggunakan konsep *Activity Grouping* (pengelompokan aktivitas) yang dikembangkan oleh William Peña pada buku "Problem Seeking: An Architectural Programming



Gambar 16. Eksterior Ruang Terbuka Publik
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 20. Interior Ruang Koleksi Khusus
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 17. Interior Collaborative Space
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 21. Interior Workshop
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 18. Interior Ruang Koleksi Buku
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 22. Interior Makerspace Lounge
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 19. Interior Area Diskusi
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 23. Interior Ruang Multimedia
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 24. Interior Working Space
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

KESIMPULAN

Rancangan Perpustakaan dengan Konsep *Makerspace* di Banjarbaru didasari oleh isu kurangnya minat masyarakat Kota Banjarbaru untuk mengunjungi perpustakaan. Hal tersebut dikarenakan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 yang memungkinkan masyarakat untuk mencari informasi hanya dengan menggunakan internet. Selain itu, perpustakaan pada umumnya dipandang sebagai tempat yang kaku dan membosankan karena perpustakaan cenderung membutuhkan keheningan di dalamnya. Dengan adanya konsep *makerspace* di sebuah perpustakaan, perpustakaan dapat digunakan sebagai pusat aktivitas masyarakat, dan sebagai wadah untuk berpraktik setelah mempelajari teori. Mengacu pada hal tersebut, permasalahan yang muncul adalah bagaimana merancang perpustakaan yang dapat memasukkan aktivitas yang bukan bagian dari aktivitas perpustakaan ke dalam aktivitas perpustakaan agar perpustakaan dapat meraih daya tarik masyarakat dengan konsep *makerspace*?

Menjawab permasalahan yang ada, Perpustakaan dengan Konsep *Makerspace* dirancang dengan metode *collaborative space*, yaitu proses penggabungan lebih dari 1 program aktivitas di dalam 1 ruang, sehingga sebuah ruang dapat digunakan

dengan aktivitas yang berbeda di dalamnya dengan bersamaan. Konsep rancangan interaktif digunakan untuk mendukung metode *collaborative space* agar desain bangunan dapat berperan dalam ragam aktivitas manusia yang diwadahi dalam sebuah bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Albaar, H., & Saufa, A. F. (2019). Peran Makerspace di Perpustakaan untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Pesisir Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Kepustakawanan dan Masyarakat Membaca*, 35(1), 001-013.
- A. Morris, M. Hawkins, J. Sumsion. (2001) Value of Book Borrowing from Public Libraries: User Perceptions, *J. Librarianship. Inf. Sci.* 44.
- Ching, F. D. (2007). *Architecture: Form, space, and order*. John Wiley & Sons.
- Cravalho, Nainoa, dj. (2015). Revitalization of "Dead Space" Through the Use of Interactive Interventions. Hawaii.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*.
- Naz, A. (2016). Interactive Living Space Design for Neo-Nomads: Anticipation Through Spatial Articulation. *Anticipation Across Disciplines*, 393-403.
- Pena, W. M., & Parshall, S. A. (2012). *Problem seeking: An architectural programming primer*. John Wiley & Sons.
- Republik Indonesia. 2007. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan: Jakarta
- Wilanda, R. D., Hapsari, N., & Marlina. (2020). Perpustakaan dalam Pengembangan Makerspace sebagai Pendukung Metode Pembelajaran Blended Learning di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 38-47
- Yuwono, C., Dewi, J. ARSITEKTUR INTERAKTIF SEBAGAI KATALIS INTERAKSI SOSIAL PADA RUANG MATI KOTA. SMART: Seminar on Architecture Research and Technology (Vol. 4, No. 1, pp. 239-255).