

Perancangan Kawasan Perpustakaan Umum Trenggalek Dengan Pendekatan Edu-Tainment

Bagus Setyawan¹, Randy Pratama Salisnanda¹, Failasuf Herman Hendra¹

¹ Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Indonesia

Email: renderbagus20@gmail.com

Abstract. Indonesia holds the title of a country that has a low literacy rate. Therefore, the Design of the Trenggalek Public Library Area with the Edutainment Approach is one of the efforts to add facilities and infrastructure for effective and interesting learning by combining education with entertainment. A library serves not only as a complementary element of a city but also as a place to gain knowledge. Therefore, libraries must be designed as effectively as possible so that people are comfortable and interested in coming to absorb various world knowledge in order to improve the quality of human resources. In addition to being a place to read books, a library also functions as a place for students, university students, or other members of the community to discuss new ideas in the world of technology and education. The study began by searching for and studying definitions, types, functions, and standard technical guidelines related to public libraries and also reviewing futuristic architecture and edutainment. Then proceed with a study of precedents related to similar objects and themes both from literature and directly. Then a varied micro-concept of space emerged which aims to accommodate every human character, combined with abstract fluid forms to achieve a futuristic form.

Keywords: Literacy, library, Trenggalek, edutainment, future

Abstrak. Indonesia menyandang gelar negara yang memiliki tingkat literasi rendah. Oleh karena itu Perancangan Kawasan Perpustakaan Umum Trenggalek Dengan Pendekatan Edu-Tainment ini merupakan salah satu upaya untuk menambah sarana dan prasarana dalam belajar yang efektif dan menarik dengan menggabungkan education dengan entertainment. Perpustakaan bukan hanya sebagai unsur pelengkap suatu kota, akan tetapi sebagai tempat untuk menimba ilmu. Oleh karena itu perpustakaan harus didesain seefektif mungkin supaya masyarakat nyaman dan tertarik untuk datang menyerap berbagai ilmu dunia guna meningkatkan kualitas SDM. Selain sebagai tempat membaca buku, perpustakaan juga berfungsi sebagai tempat diskusi para pelajar, mahasiswa ataupun masyarakat lain guna menciptakan ide-ide baru dalam dunia teknologi dan edukasi. Kajian dimulai dengan mencari dan mempelajari definisi, jenis, fungsi sampai dengan standar pedoman teknis terkait perpustakaan umum dan juga meninjau terkait arsitektur futuristik serta edu-tainment. Kemudian dilanjutkan dengan studi preseden terkait objek dan tema serupa baik dari literatur maupun secara langsung. maka muncul mikro konsep variatif ruang yang bertujuan untuk mengakomodasi setiap karakter manusia, dipadukan dengan bentuk fluida yang abstrak guna mencapai bentuk yang futuristik.

Kata Kunci : Literasi, perpustakaan, Trenggalek, edu-tainment, masa depan

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula teknologi yang digunakan manusia, selain itu pada saat ini sedang terjadi *trend* industri yang dinamai dengan industri 4.0, yakni tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Pada dasarnya semua hal akan kembali kepada SDM yang ada pada wilayah tersebut. Semakin tinggi kualitas SDM maka akan sangat berpotensi untuk maju wilayah tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM adalah dengan meningkatkan minat baca guna menambah wawasan. Di Indonesia sendiri minat baca masih sangat rendah, Data UNESCO menyebutkan Indonesia menempati urutan kedua dari bawah

terkait literasi dunia yang berarti minat baca sangat rendah dengan persentase 0,001 persen atau dari 1.000 orang Indonesia hanya satu orang yang rajin membaca.

Pembangunan perpustakaan merupakan salah satu upaya untuk menambah sarana dan prasarana dalam belajar. Perpustakaan bukan hanya sebagai unsur pelengkap suatu kota, akan tetapi sebagai tempat untuk menimba ilmu. Oleh karena itu perpustakaan harus didesain seefektif mungkin supaya masyarakat nyaman dan tertarik untuk datang, sehingga akan mudah menyerap berbagai ilmu dunia guna meningkatkan kualitas SDM tersebut. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang di singkat ICT (*Information and Communication Technology*) membawa perubahan dalam berbagai sektor, termasuk dunia perpustakaan (Widayanti, 2015). Selain sebagai tempat membaca buku, perpustakaan juga berfungsi sebagai tempat diskusi para pelajar, mahasiswa ataupun masyarakat lain guna menciptakan ide-ide baru dalam dunia teknologi dan edukasi. Beberapa penelitian membeberkan bahwa gen Z dan gen Alpha banyak mengunjungi tempat-tempat wisata karena popularitasnya tempat-tempat di Instagram (Oktafiana dkk., 2022). Hal tersebut semakin diperkuat dengan bukti bahwasanya media promosi suatu tempat sudah dikemas dalam konten yang singkat dan menarik, seperti halnya youtube dan tiktok.

Di Kabupaten Trenggalek sendiri hanya terdapat satu perpustakaan umum yakni terletak di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Trenggalek. Karena letaknya yang berada pada Bangunan Kedinasan membuat banyak orang yang belum mengetahuinya. Selain itu kesan yang ditimbulkan menjadi sangat formal yang menjadikan masyarakat kurang tertarik untuk datang berkunjung. Di sisi lain masyarakat Trenggalek memiliki budaya sosial yang kuat, mulai dari siswa, mahasiswa bahkan para orang dewasa sangat suka berkumpul untuk berdiskusi, mengerjakan tugas atau pekerjaan lain, bahkan hanya sekedar bercanda gurau. Banyak siswa yang belajar atau mengerjakan tugas diluar sekolah seperti di taman, warung kopi atau tempat komunal lainnya yang mana fasilitas yang disediakan kurang mendukung. Dengan adanya suatu perpustakaan yang menarik dan nyaman diharapkan bahwa masyarakat memiliki prasarana untuk belajar ataupun berbagi ilmu. Kualitas SDM yang meningkat akan dapat meningkatkan dan memunculkan terobosan-terobosan baru dalam perkembangan teknologi.

Adapun berikut merupakan rumusan masalah yang akan dicari bagaimana solusinya dalam penelitian untuk pengembangan desain :

- a. Desain dari perpustakaan yang kurang menarik.
- b. Fasilitas perpustakaan yang monoton dan kurang mengikuti perkembangan zaman.
- c. Kurangnya fungsi bangunan sebagai daya tarik pengunjung.
- d. Lokasi yang kurang mendukung untuk perkembangan perpustakaan dengan konsep edu-tainment.

1.2. Kajian Teori

Definisi Perpustakaan menurut Undang – undang RI. No. 43 Tahun 2007 (Indonesia, 2007) tentang perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan / atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Perpustakaan merupakan salah satu tempat dan sarana masyarakat khususnya para pelajar untuk membaca dan menambah wawasan dan memiliki fungsi tersebut secara khusus. Di dalam perputakaan terdapat berbagai macam sumber informasi baik yang bersifat ilmiah ataupun fiksi / hiburan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menambah wawasan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada sekarang mengingat industri dan teknologi yang terus berkembang dan memerlukan adaptasi dalam menjalankannya .

Futuristik berasal dari kata future yang memiliki arti masa depan, yang berarti arsitektur futuristik adalah arsitektur yang memiliki arah pandang menuju masa depan. Mulai dari bentuk, tatanan bahkan teknologi yang masih belum familiar pada zaman sekarang menjadi ciri dari arsitektur futuristik.

S Hornby (Safitri dkk., 2017) menyatakan bahwa Futuristik adalah penampilan yang sangat tidak biasa dan modern, seolah-olah merupakan kepunyaan dari waktu masa depan; dan merupakan bayangan akan masa depan. dari hal tersebut dapat kita lihat bahwa arsitektur futuristik merupakan arsitektur yang memiliki tujuan untuk menuju bahkan memberikan gambaran tentang masa depan.

Menurut (Fauzi & Aqli, 2020) futuristik dalam arsitektur sendiri memiliki beberapa prinsip antara lain :

a. Gerak Dan Kecepatan

Mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur. Membuat terasa seperti berada di tempat lain

b. Melawan Arus

Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja, tetapi bentuk bebas yang menentang klasifikasi dan bahkan menentang gravitasi.

c. Kejujuran Bahan

Menggunakan bahan dimunculkan apa adanya untuk merefleksikan karakternya yang murni, seperti beton yang dibiarkan terekspose serta bahan-bahan pre-fabrikasi dan bahan-bahan baru, seperti kaca, baja aluminium, dll.

d. Dinamis

Dinamis memiliki karakter bangunan yang melengkung, miring yang ditunjang dengan struktur yang dirancang khusus. Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang tidak bisa diduga sebelumnya, dinamis sebagai konsekuensi dari perubahan.

e. Menggunakan Kemajuan Teknologi

Memanfaatkan kemajuan di era teknologi melalui struktur dan konstruksi, Menggunakan teknologi konstruksi secara ekstrim,

f. Nihilisme

Nihilisme juga untuk perancangan menjadi polos simple, dengan pemakaian kaca lebar, jenis bahan yang dipakai material diekspos secara polos juga dan di perhatikan apa adanya. Dalam arsitektur Futuristik, konsep desain tak berpaku pada material, atau aturan aturan yang apapun selagi masih dalam konsep menuju masa depan.

g. Gaya Universal

Bentuk bangunannya umum tanpa membedakan, dengan model arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis tertentu.

h. Khayalan yang idealis

Membuat kebaruan dalam hal bentuknya, Contoh seperti seperti beton yang berat tetapi harus bebas dan ringan melupakan akan adanya gravitasi khayalan yang idealis membawa kepada sesuatu hal yang baru, sehingga beton yang berat menjadi sesuatu yang lain.

Sedangkan menurut (Adela dkk., 2018) futuristik dalam arsitektur memiliki prinsip sebagai berikut :

a. Memiliki konsep yang berorientasi ke masa depan serta mengikuti perkembangan jaman.

b. Memiliki aspek fleksibilitas dan kapabilitas bangunan.

c. Mengandung nilai-nilai dinamis, estetis dan inovatif dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas d. yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu.

e. Menggunakan teknologi terkini yang inovatif, dinamis, canggih, dan ramah lingkungan.

f. Penerapan aspek-aspek yang diwujudkan melalui ekspresi bangunan.

Edu-tainment adalah fitur penerapan teknologi dalam bentuk hiburan modern yang dapat diaplikasikan dalam ceramah, pelajaran, kelas, lokakarya, dan master class. Tanpa program televisi, desktop, computer, video game, film, musik, situs web, dan perangkat lunak multimedia tidak mungkin membayangkan pelatihan dan komunikasi di era modern. Kelas dan kegiatan yang diadakan dalam format teknologi Edu-tainment dapat dilakukan di kafe, taman, museum, kantor, dan galeri, klub, di mana seseorang dapat memperoleh informasi apapun dalam suasana yang disukai (Anikina & Yakimenko, 2015)

1.3. Metodologi

Jenis kegiatan yang dilakukan adalah *research for design* atau penelitian yang digunakan untuk desain. Jenis kegiatan ini dilakukan dengan melakukan penelitian dan analisa suatu permasalahan, kasus, atau objek yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk mendesain. Berawal dari identifikasi masalah/issue maka kita akan mengetahui objek apa yang akan kita bangun dengan diperkuat latar belakang. Kemudian dengan studi preseden kita akan mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan

dalam mendesain objek tersebut. Kemudian dengan survei lapangan kita akan mengetahui kondisi lingkungan tapak yang akan didesain. Kemudian data-data tersebut dikumpulkan dan diolah sehingga menjadi desain yang solutif & adaptif.

Adapun beberapa data yang diperlukan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 macam, yakni data primer & data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari peninjauan dan pengamatan langsung di lapangan yang dilakukan dengan beberapa pengamatan. Pengamatan langsung tersebut menghasilkan data-data antara lain :

- a. Data topografi
Data topografi berupa geometrik tapak beserta lingkungannya yang meliputi panjang tapak, lebar tapak dan elevasi & akses.
- b. Kondisi lingkungan
Kondisi lingkungan menggambarkan kondisi visual lingkungan sekitar tapak pada saat ini, apakah tapak sudah ada bangunan eksisting atau belum dan bagaimana kondisi fisik saat ini.
- c. Kondisi perpustakaan saat ini
Kondisi perpustakaan saat ini ditinjau dari sarana dan prasarana yang disediakan.

Data Sekunder merupakan data pendukung. Data sekunder ini didapat bukan melalui pengamatan langsung di lapangan. Yang termasuk data sekunder antara lain :

- a. Data pengunjung perpustakaan
Data ini berupa data jumlah pengunjung perpustakaan dalam beberapa tahun terakhir. Data-data tersebut kemudian diuraikan lagi berdasarkan usia dan jenis buku yang dibaca. Data ini bisa diperoleh dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Trenggalek.
- b. Jenis-jenis buku yang tersedia (opsional)
Data ini berupa data jumlah jenis-jenis buku yang tersedia di perpustakaan. Data ini bisa diperoleh dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Trenggalek.
- c. Data Jumlah Penduduk Kabupaten Trenggalek
Data ini berupa data jumlah penduduk yang ada di Kabupaten Trenggalek. Data ini bisa diperoleh dari Badan Pusat Statistik.

3. Hasil & Diskusi/ Pembahasan

3.1. Lokasi Tapak



Gambar 1. Lokasi Tapak

Kondisi Tapak berada pada jalan Nasional yakni Jl. Jl. Soekarno-Hatta, Dobangsan, Ngantru, Kec. Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur 66311. Adapun uraian tentang kondisi eksisting tapak sebagai berikut :

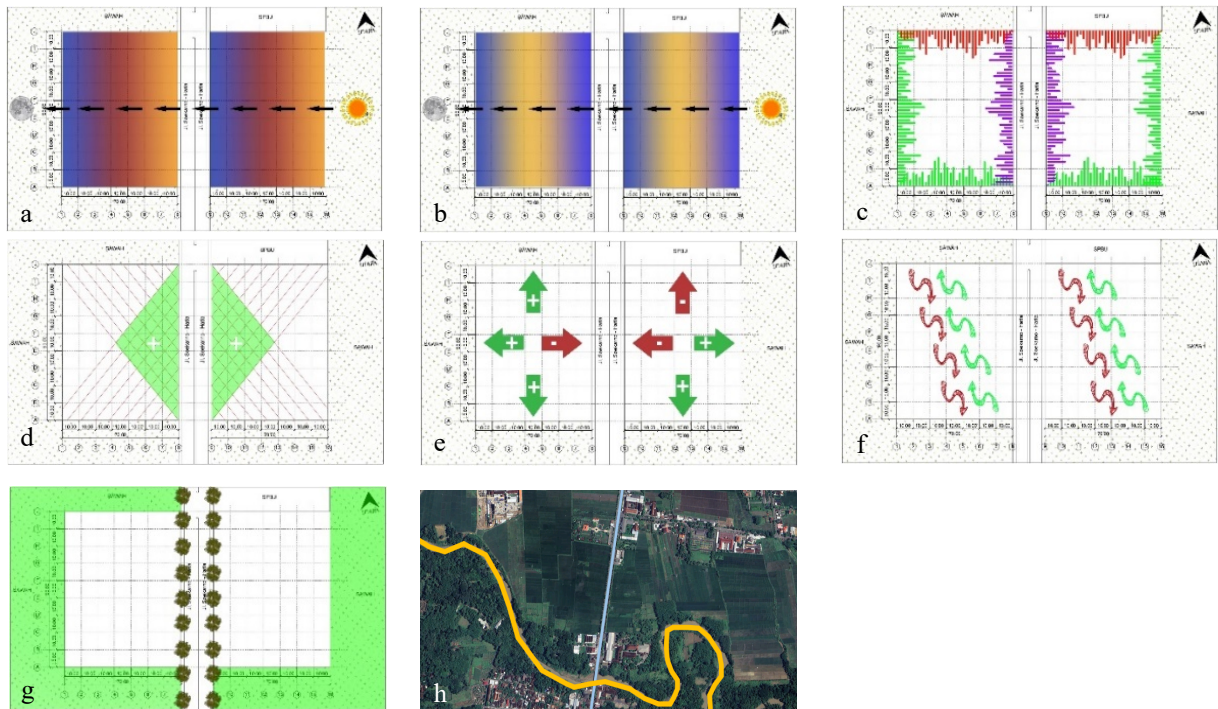
Lokasi : Jl. Soekarno-Hatta, Dobangsan, Ngantru, Kec. Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur 66311.

Luas : $\pm 5.400 \text{ m}^2$

Batas-batas :

- Timur (Jalan Nasional & Sawah)
- Utara (Sawah & Pertamina)
- Barat (Jalan Nasional & Sawah)
- Selatan (Sawah)

3.2. Analisa Tapak Tapak



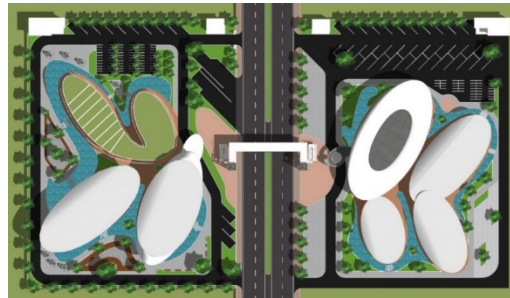
Gambar 2. Analisa Tapak: (a) Matahari Pagi; (b) Matahari Sore; (c) Tingkat Kesbisingan; (d) view to site; (e) view from site; (f) Arah Angin; (g) Vegetasi dan (h) Drainase

Analisa tapak bertujuan untuk mengetahui karakter tapak mulai dari keunggulan dan kekurangan. Adapun beberapa uraian dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

- Posisi tapak memanjang dari utara – selatan sehingga orientasi bangunan harus ditata dengan memperhatikan sisi tangkapan sinar matahari, dan juga menggunakan material *screening* untuk memaksimalkan sirkulasi udara yang masuk.
- Sumber kebisingan terbesar berasal dari jalan raya. Adapun beberapa cara yang bisa diterapkan dalam desain adalah dengan memberi jarak yang cukup antara bangunan dengan sumber kebisingan, selain itu juga bisa menggunakan pohon sebagai peredam kebisingan.
- Posisi tapak yang memanjang memberikan arah pandang yang cukup luas dari jalan raya, hal tersebut dapat menjadi salah satu potensi dalam penentuan *point of view*.
- Tapak memiliki potensi pandangan yang luas dari dalam, karena sekeliling tapak merupakan area persawahan luas, untuk itu perlu adanya desain yang dapat memaksimalkan kelebihan tersebut mulai dari memaksimalkan sudut dan arah pandang serta meminimalisir batas yang masif.
- Angin bertiup dari arah tenggara ke barat laut dan sebaliknya dengan cukup kencang karena tidak ada bangunan ataupun tumbuhan pemecah dan pengarah angin, sehingga tatanan masa bangunan dapat dimaksimalkan untuk menangkap angin dan juga Menanam pohon palm untuk pemecah dan pengarah angin
- Terdapat beberapa pepohonan pada area tapak yakni pada area penghijauan trotoar. Selain itu sekeliling tapak merupakan area persawahan. Dibutuhkan vegetasi jenis peneduh, pemecah angin, pengarah ataupun pembentuk pandang, serta vegetasi jenis pembatas.
- Untuk area pedestrian sudah terdapat saluran primer kota. Saluran tersebut menuju pada outlet kearah selatan (sungai ngasinan)

3.3. Tataan Lahan

Tataan lahan merupakan hasil dari karakter lahan dan juga kesimpulan dari analisa tapak, sehingga diambil tataan lahan flow atau mengalir yang mana merupakan salah satu tujuan untuk mencapai Tema Futuristik. Konsep mikro tataan lahan yang digunakan dalam desain ini adalah flow. Hal yang ingin dicapai dalam desain ini adalah tataan lahan yang menggambarkan suatu urutan / mengalir. Mengalir / flow yang dimaksud adalah urutan mulai dari entrance, area penerimaan hingga area pengunjung memiliki tataan yang mengalir. Dominasi margin lengkung membentuk batas maya antar fungsi area berpadu dengan bentuk bangunan yang juga dominasi lengkung.



Gambar 3. Siteplan

Selain itu pemisahan massa bangunan juga merupakan salah satu upaya untuk memperlancar sirkulasi dan juga meminimalisir terjadinya *cross circulation*. Untuk itu desain ini sudah memenuhi salah satu standard bangunan di era new normal ini. Menurut (Pratama, 2023) pada penelitian beliau yang menjeaskan terkait bangunan rumah sakit new normal memiliki kesimpulan yakni perencanaan desain sirkulasi bangunan dengan 3 zonasi (zona merah, kuning, dan hijau) dengan memberikan pembeda pada sirkulasi terkait dengan fungsi masing-masing ruang, penggolongan pengunjung dan alur keluar masuk pasien, untuk meningkatkan pelayanan dan keamanan rumah sakit akan keadaan yang tidak terprediksi di masa depan seperti era pandemi saat ini. Yang mana dari hal tersebut dapat kita lihat point dari kelancaran sirkulasi adalah dari pemisahan fungsi bangunan dan juga alur.

3.4. Bentuk

Pendekatan yang digunakan dalam bentuk adalah analogi. Istilah analogi dalam arsitektur menuju pada pengolahan bentuk / desain dengan menggunakan unsur-unsur kesamaan terhadap suatu objek baik dari sifat fisik maupun non fisik. Analogi yang diterapkan yakni fluida dengan metode analogi simbolik yakni merupakan suatu penggambaran dari sesuatu yang sudah dikenal secara universal.



Gambar 4. Transformasi Bentuk

Menurut Wikipedia pengertian dari fluida adalah segala jenis zat yang dapat mengalir dalam wujud gas maupun cairan. Fluida memiliki karakteristik tidak terikat oleh bentuk dan mengikuti bentuk wadahnya, sehingga dikenal dengan zat yang memiliki bentuk dinamis. Analogi simbolik yang diambil dari fluida ini adalah bentuknya yang mengalir sehingga membentuk gambaran yang non

geometri. Bentuk yang non geometri sendiri belum familiar pada bangunan Indonesia bahkan hanya beberapa arsitek yang menggunakan bentuk ini.

Mengambil dari prinsip arsitektur futuristik yakni memiliki sifat yang bergerak maka pengambilan mikro konsep fluida ini memiliki korelasi yang kuat dimana pada masa sekarang bentuk-bentuk yang non geometri masih jarang digunakan dan bisa dijadikan gambaran untuk bentuk dari bangunan masa depan.

3.4. Ruang

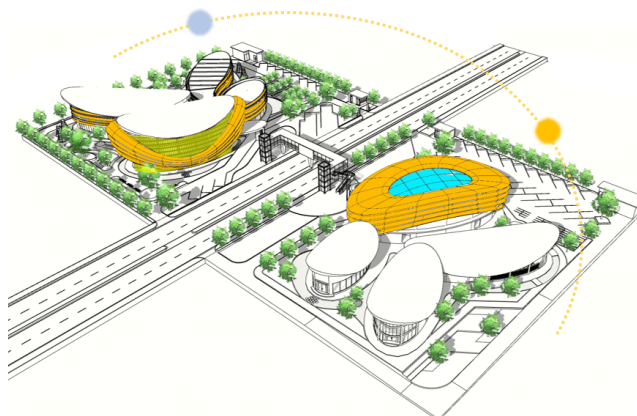
Konsep mikro ruang yang digunakan dalam desain ini adalah variatif. Hal yang ingin dicapai dalam desain ini adalah ruang yang dapat mengakomodasi setiap karakter manusia, kemudian ruang yang sudah disesuaikan dengan beberapa karakter manusia dalam kenyamanan membaca. Hal ini didasari karena setiap manusia memiliki standard kenyamanan sendiri dalam menikmati buku. Ada beberapa jenis ruang yang nantinya ingin di aplikasikan pada perpustakaan ini ditinjau dari umur pengguna dan karakter yang diciptakan. Hal terkait pemenuhan karakter ruang dengan berbagai karakter manusia tersebut dibahas oleh (Ayu dkk., t.t.), beliau mengatakan pemaknaan ruang sangat penting dalam kegiatan revitalisasi, dimana desain harus bisa memadukan keinginan dari pengguna, kegiatan dan lokasi.

Berikut merupakan salah satu contoh area baca umum yang mana di dalamnya terdapat juga tangga baca. Hal tersebut mengadaptasi dari karakter dari orang-orang yang suka membaca sembari duduk santai.



Gambar 4. Desain Interior

3.5. Sains Bangunan

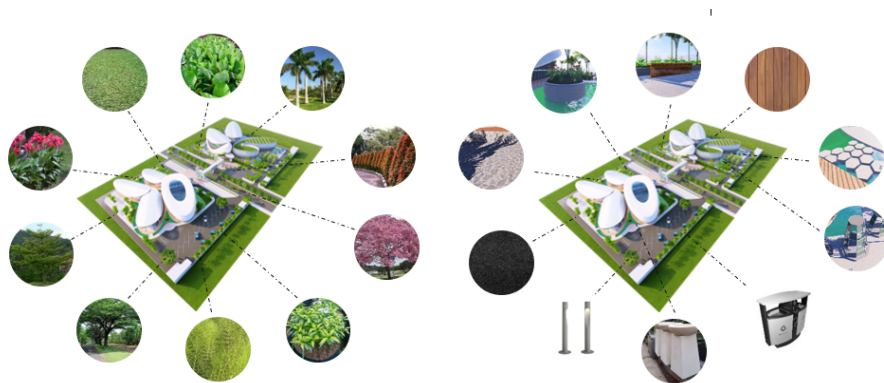


Gambar 4. Respon Terhadap Panas Sinar Matahari

Desain sains bangunan berawal dari respon klimatologi pada tapak. Mulai dari pengoptimalan sinar matahari hingga skrining untuk menghindari panas langsung dari matahari. Selain itu orientasi bangunan juga menanggapi dari arah angin yang mana pada fasad sendiri juga ada fungsi pemecah dan penangkap angin yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Di sisi lain pelaku dari bangunan juga akan mempengaruhi kondisi thermal bangunan tersebut. (Hendra, 2012) menyatakan bahwa kondisi lingkungan memang relatif tetap namun adanya perubahan perilaku penghuni dapat menyebabkan terjadinya perbedaan performa serta kenyamanan termal. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa aktifitas tertinggi dari desain ini terdapat pada gedung penerimaan dan juga gedung serbaguna.

3.6. Lansekap

Desain lansekap sendiri mengacu pada fungsi dan juga estetika, yang mana di dalamnya terdapat 2 elemen yakni softcape yang meliputi rumput, bunga, pohon, batu, dll. Sedangkan elemen kedua yakni hardcape meliputi perkerasan pada ground dan juga furniture yang ada seperti kursi, lampu, tempat sampah, dll.



Gambar 4. Lansekap

Tabel 1. Rincian *Softscape & Hardscape* pada Lansekap

<i>Softscape</i>	<i>Hardscape</i>
Pohon Tanjung	Perkerasan Lentur Aspal
Pohon Tabebuia	Perkerasan Kaku (Rabat, Paving)
Polom Palembang	Kursi Taman (Viridi Material)
Pohon Ketapang Kencana	Pot Bunga
Pucuk Merah	Deck Wood
Bunga Kana	Pijakan Hexagon
Calathea Lutea	Gazebo
Paku Ekor Kuda	Lampu Bollard, Taman & PJU
Rembosa Mini	Tempat Sampah
Rumput Gajah Mini	Washtafel

4. Kesimpulan

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM adalah dengan meningkatkan minat baca guna menambah wawasan. Perancangan Kawasan Perpustakaan Umum Trenggalek Dengan Pendekatan Edu-Tainment ini merupakan salah satu cara untuk memberikan wadah dan sarana bagi masyarakat untuk mendapatkan ilmu baru. Selain itu tujuan dari perancangan ini adalah untuk memunculkan wajah baru bagi dunia literasi di Trenggalek supaya lebih mengikuti zaman dan dapat menarik banyak pengunjung. Di sisi lain juga dengan adanya fungsi pelayanan pusat informasi dapat memudahkan pengunjung dari luar daerah untuk mencari informasi atau data seputar Kabupaten Trenggalek.

Penerapan prinsip-prinsip futuristik dalam desain seperti bentuk fluida dan juga penambahan fungsi entertaint dalam perpustakaan diharapkan dapat menjadi daya tarik generasi masa kini, dipadukan dengan gaya ruang yang variatif mengikuti karakter atau suasana membaca serta teknologi baru guna menghilangkan ketimpangan antara generasi lama dan baru. Selain itu penyesuaian karakter masyarakat yang gemar berkumpul juga menjadi sebuah parameter desain dengan mengaplikasikan banyak ruang komunal yang bersifat terbuka. Dengan tema futuristik diharapkan dapat menjadi gambaran akan masa depan literasi dan Arsitektur Indonesia khususnya Kabupaten Trenggalek menuju arah positif tanpa meninggalkan budaya yang ada.

Referensi

- Adela, N., Rezki, S., Aldy, P., & Susilawati, M. D. (2018). Perpustakaan Anak Di Pekanbaru Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik. Dalam *Jom Fteknik* (Vol. 5).
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Ayu, F., Dosen, A., Arsitektur, J., Sipil, T., Perencanaan, D., & Poedjioetami, E. (t.t.). *Creative Placemaking pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, untuk Memperkuat Karakter dan Identitas Tempat Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat (Studi Kasus : Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang)*.
- Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor. *Journal of Architectural Design and Development*, 1(2), 165. <https://doi.org/10.37253/jad.v1i2.1387>
- Hendra, F. H. (2012). Adaptasi Guna Mencapai Kenyamanan Di Dalam Bangunan Kolonial Pada Lingkungan Padat. *Prosiding Seminar Nasional Rekayasa Perencanaan VI*, VI, 212–226.
- Indonesia. (2007). *Undang – undang RI. No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan* (Indonesia, Ed.).
- Oktafiana, B., Tjandra, C., Tanuwidjaja, G., Wijaya, E. S., & Adiasih, P. (2022). Application Of Digital Design Of Tourism Centre Of Senduro In Bromo-Tengger-Semeru National Park, Indonesia. *Jurnal Arsitektur*, 4(1). <https://doi.org/10.33005/border.v4i1.92>
- Pratama, R. (2023). Jurnal Iptek Media Komunikasi Teknologi Design of Circulation Hospital Service in The New Normal Era. *Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya 1 Article Information Abstract Journal of Science and Technology*, 27(32), 31–36. <https://doi.org/10.31284/j.ipitek.2023.v27i1.37>
- Safitri, D., Musani, & Yardha Moerni, S. (2017). Principles of Neo Futuristic Architectural Design on Buildings Commercial Works Eero Saarinen. *JAUR*, 1(1), 27–36. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jaur>
- Widayanti, Y. (2015). Pengelolaan Perpustakaan Digital. *Libraria: Jurnal Perpustakaan*, 3(1), 125–137. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/view/1579>

Halaman ini sengaja dikosongkan