

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Objek Perancangan

2.1.1 *Literacy Hub*

2.1.1.1 Definisi *Literacy Hub*

Literacy Hub merupakan fasilitas publik berbasis aktivitas literasi yang dirancang sebagai suatu tempat untuk mengintegrasikan fungsi berbagai jenis aktivitas literasi. *Literacy Hub* adalah ruang publik yang mendorong kerja sama, diskusi, edukasi, dan kreativitas dalam suatu urban.

Jika ditinjau secara tipologi objek perancangan ini merupakan pengembangan lanjut dari perpustakaan publik yang mengalami pembaharuan fungsi menjadi *community learning center*. Literasi mulanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis. Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah memperluas makna literasi menjadi kemampuan individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi dalam berbagai konteks kehidupan. Menurut UNESCO, literasi merupakan sarana pembelajaran sepanjang hayat yang memungkinkan individu mencapai tujuan, mengembangkan potensi, serta berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat (UNESCO, 2004).

Perry (2012) menjelaskan bahwa literasi tidak dapat dipahami hanya sebatas keterampilan dalam membaca dan menulis, melainkan sebagai praktik sosial yang terikat dengan konteks budaya, tujuan sosial, identitas, serta relasi kekuasaan dalam masyarakat. Literasi dipandang sebagai aktivitas yang dilakukan individu untuk memahami dunia dan berinteraksi dengan

lingkungannya melalui berbagai bentuk teks dan media (Perry, 2012).

Literasi merupakan praktik sosial yang tercermin dalam aktivitas membaca, menulis, berdiskusi, berbagi informasi, dan menghasilkan pengetahuan dalam berbagai domain kehidupan. Dengan demikian, literasi tidak hanya berlangsung dalam lingkungan pendidikan formal, tetapi juga dalam aktivitas budaya, sosial, dan teknologi yang berkembang di masyarakat (Perry, 2012).

Lebih lanjut, Perry (2012) menguraikan konsep *multiliteracies* yang menegaskan bahwa literasi tidak lagi terbatas pada teks cetak, tetapi mencakup berbagai moda komunikasi seperti visual, audio, spasial, gestural, dan digital. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat memerlukan kemampuan literasi untuk menghadapi perubahan sosial dan teknologi yang semakin kompleks.

Berdasarkan perkembangan konsep literasi tersebut, perancangan *Literacy Hub* mengelompokkan aktivitas literasi ke dalam tiga jenis, yaitu *Academic Literacy*, *Cultural Literacy*, dan *Digital Media Literacy*. Ketiga jenis ini merupakan turunan dari aktivitas dasar literasi yang meliputi proses mengakses informasi, memahami informasi, menciptakan pengetahuan, serta menyebarkan pengetahuan dalam berbagai konteks sosial.

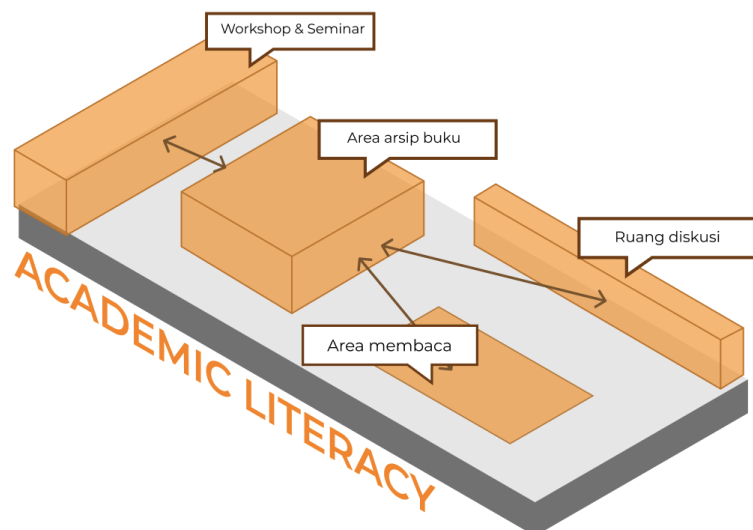
2.1.1.2 Jenis Aktivitas Literasi dalam *Literacy Hub*

1. *Academic Literacy*

Kemampuan literasi akademik berarti dapat memahami, membuat, dan mengevaluasi teks-teks akademik sesuai dengan aturan dan cara yang digunakan di bidang ilmu tertentu. Aktivitas meliputi membaca buku yang bersifat akademik atau jurnal ilmiah, menulis artikel berdasarkan hasil penelitian, dan

kegiatan akademik seperti seminar. Literasi akademik tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga merupakan praktik sosial dalam komunitas akademik (Lea & Street, 1998).

Untuk mendukung hal tersebut, kebutuhan aktivitas dan ruang harus mampu memfasilitasi proses memahami dan mengembangkan pengetahuan secara keberlanjutan. Aktivitas utama dalam academic literacy meliputi *reading*, *writing*, *discussion*, dan *communication*.



Gambar 2. 1 Ilustrasi Academic Literacy

Sumber : Penulis (2026)

Aktivitas dalam *Academic Literacy* :

1. *Reading*, yang meliputi membaca buku ilmiah, jurnal, artikel penelitian, serta berbagai sumber referensi akademik lainnya. Aktivitas ini bertujuan untuk membangun pemahaman konsep, teori, dan kerangka berpikir dalam suatu bidang ilmu.
2. *Writting*, seperti menyusun esai, laporan penelitian, artikel jurnal, hingga tugas akademik lainnya. Aktivitas

ini melibatkan proses berpikir kritis, analisis, sintesis informasi, serta kemampuan menyusun argumen secara sistematis dan terstruktur.

3. *Discussion*, yang dapat terjadi dalam bentuk diskusi kelompok, forum akademik, atau kerja kolaboratif. Aktivitas ini berperan dalam menguji pemahaman, memperkaya perspektif, serta membangun pengetahuan secara kolektif.
4. *Communication*, seperti seminar, presentasi, atau workshop, yang memungkinkan individu menyampaikan hasil pemikiran atau penelitian kepada orang lain. Aktivitas ini penting dalam melatih kemampuan komunikasi ilmiah serta keterlibatan dalam komunitas akademik.

Berdasarkan pemahaman tersebut, untuk mewujudkannya diperlukan dukungan lingkungan spasial yang mampu memfasilitasi berbagai aktivitas baik secara individu maupun kolektif. Konfigurasi ruang memberikan pengaruh secara langsung terhadap pola aktivitas, di mana ruang yang fleksibel dan terbuka mampu mendorong kolaborasi, interaksi spontan, serta pertukaran pengetahuan antar individu (Boys, 2011; Nordquist & Laing, 2014). Selain itu diperlukan pendekatan ruang belajar informal juga memiliki peran signifikan dalam mendukung literasi akademik, terutama dalam mendorong interaksi sosial, diskusi, serta pertukaran ide yang tidak selalu terjadi dalam ruang formal (Jamieson, 2003).

Dalam konteks ini, aktivitas membaca dan belajar mandiri membutuhkan ruang dengan tingkat konsentrasi tinggi seperti *silent reading area* atau *individual study space* yang memiliki kontrol akustik, pencahayaan yang baik, serta minim distraksi.

Sementara itu, aktivitas menulis dan produksi karya ilmiah memerlukan ruang kerja yang lebih fleksibel, seperti *co-working space* atau , yang mendukung penggunaan perangkat digital serta akses terhadap sumber referensi. Untuk aktivitas diskusi dan kolaborasi, dibutuhkan ruang dengan karakter lebih terbuka dan interaktif seperti *discussion room* atau *collaborative space*, yang memungkinkan pertukaran ide secara dinamis.

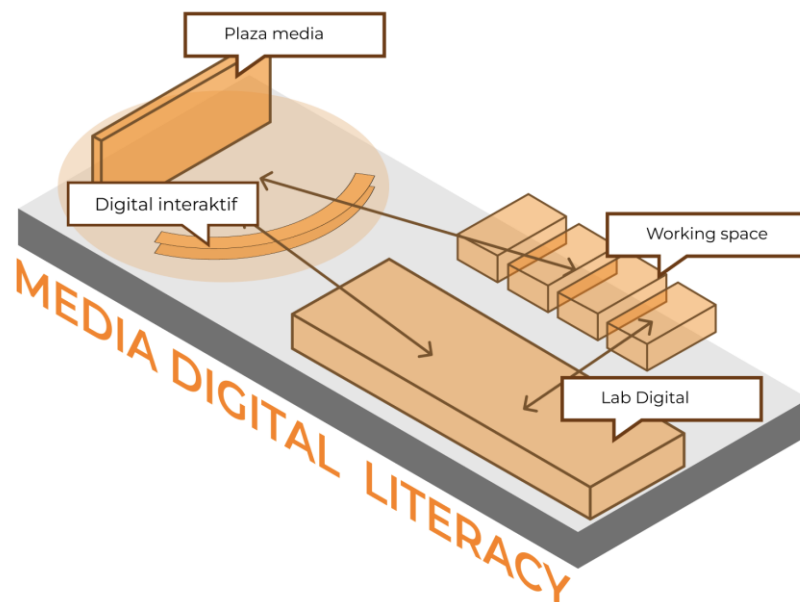
Selain itu, kegiatan akademik atau edukatif yang melibatkan lebih banyak pengguna seperti seminar, *workshop*, atau presentasi memerlukan ruang komunal seperti *seminar room* atau *lecture hall* yang mampu menampung banyak pengguna sekaligus. Keberadaan ruang informal seperti area duduk santai atau *learning commons* juga diperlukan untuk mendukung interaksi spontan dan pertukaran pengetahuan di luar aktivitas formal. Secara keseluruhan, kebutuhan ruang untuk *academic literacy* menuntut adanya variasi tingkat privasi, fleksibilitas penggunaan, serta keterhubungan antar ruang, sehingga mampu membentuk ekosistem pembelajaran yang komprehensif dan terintegrasi.

2. *Media & Digital Literacy*

Media & Digital literacy didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan membuat informasi dengan melalui media digital yang dikemas ide kreatif. Kegiatan yang dilakukan mencakup pencarian informasi secara daring, *podcast*, pengelolaan referensi digital, pembuatan konten multimedia, serta partisipasi dalam platform digital. (Gilster, 1997).

Dalam perancangan perlu untuk dapat memfasilitasi akses produksi, dan distribusi informasi digital secara bersamaan.

Hal ini bisa dicapai dengan menyediakan ruang yang terintegrasi antara fungsi belajar, produksi media, dan kolaborasi, sehingga terbentuk suatu ekosistem digital yang mendukung proses kreatif dan analitis pengguna. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar dengan basis teknologi perlu mengintegrasikan ruang fisik dan digital untuk mendukung cara belajar kontemporer yang semakin berbasis media dan jaringan (Oblinger, 2006).



Gambar 2. 2 Ilustrasi Media & Digital Literacy

Sumber : Penulis (2026)

Aktivitas dalam *Media & Digital Literacy* :

1. *Production*, yang mencakup pembuatan berbagai bentuk media seperti tulisan digital, *podcast*, *video*, desain grafis, hingga konten multimedia lainnya. Aktivitas ini menunjukkan pergeseran peran pengguna dari sekadar konsumen menjadi produsen informasi (Jenkins, 2009).

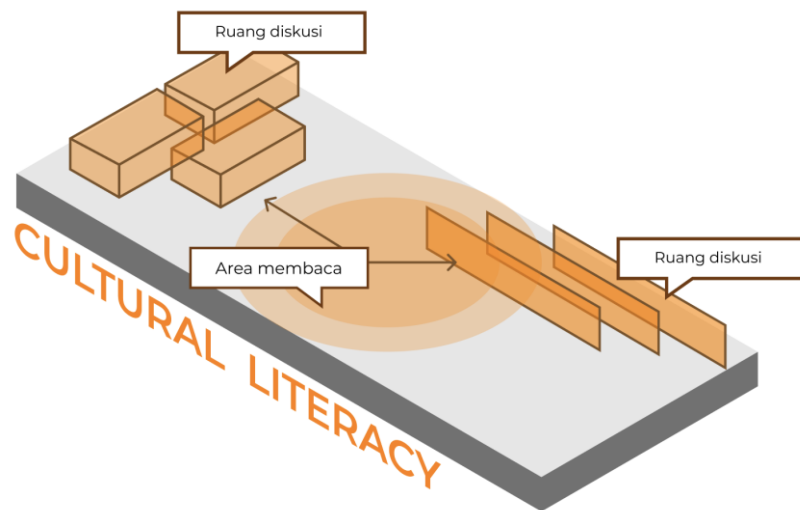
2. *Collaboration*, yaitu keterlibatan dalam kerja tim berbasis digital, diskusi daring, forum, maupun platform kolaboratif. Aktivitas ini memungkinkan pertukaran ide dan pengembangan pengetahuan secara kolektif dalam lingkungan digital.
3. *Publication*, yaitu proses menyebarluaskan konten melalui berbagai platform digital seperti media sosial, *website*, atau kanal publikasi lainnya. Aktivitas ini memperluas jangkauan pengetahuan serta memungkinkan interaksi dengan audiens yang lebih luas.

Untuk memenuhinya, aktivitas akses informasi membutuhkan ruang seperti *media access area* yang dilengkapi perangkat komputer, koneksi internet. Sementara itu, aktivitas produksi konten memerlukan ruang yang lebih spesifik seperti *media lab*, *recording studio*, dan *editing suite* yang memiliki kontrol akustik, pencahayaan, serta fleksibilitas tata ruang. Pergeseran dari konsumsi ke produksi informasi ini merupakan karakter utama literasi digital, di mana pengguna berperan aktif sebagai *content creator* (Jenkins, 2009).

Untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide, diperlukan ruang kerja bersama (*collaborative workspace*) yang memungkinkan interaksi tim dalam proses kreatif dan pengembangan proyek berbasis media. Selain itu, ruang presentasi seperti layar besar juga dibutuhkan untuk menampilkan dan mendistribusikan hasil karya kepada publik. Penelitian menunjukkan bahwa ruang belajar yang mendukung interaksi sosial dan penggunaan teknologi secara bersamaan dapat meningkatkan partisipasi dan kualitas pembelajaran digital (Jamieson, 2003).

3. *Cultural Literacy*

Kemampuan dalam memahami simbol, nilai, sejarah, dan tata cara berbudaya yang membentuk identitas seseorang dalam masyarakat. Kegiatan dalam *Cultural Literacy* meliputi pertunjukkan karya seni, pementasan budaya, dan produksi karya seni (Hirsch, 1987).



Gambar 2. 3 Ilustrasi Cultural Literacy \

Sumber : Penulis (2026)

Aktivitas dalam *Cultural Literacy* :

1. *Cultural Appreciation*, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan nilai budaya, seperti mengunjungi pameran seni, melihat instalasi budaya, membaca literatur budaya, serta mengamati pertunjukan seni. Aktivitas ini membantu pengguna dalam mengenali simbol, sejarah, dan makna yang terkandung dalam suatu budaya (Hirsch, 1987).

2. *Cultural Showcase*, yang meliputi pementasan seni seperti teater, musik, tari, dan performatif lainnya. Aktivitas ini memungkinkan budaya tidak hanya dipahami secara pasif, tetapi juga dialami secara langsung melalui pengalaman ruang dan interaksi sosial.
3. *Cultural Production*, yaitu proses penciptaan karya seperti seni rupa, kerajinan, desain, atau media kreatif lainnya. Aktivitas ini biasanya berlangsung dalam bentuk *workshop*, studio kreatif, atau kolaborasi komunitas, yang mendorong partisipasi aktif dalam membentuk dan mengembangkan budaya.
4. *Cultural Education*, seperti seminar, kelas, atau program pembelajaran yang membahas sejarah, nilai, dan praktik budaya secara lebih terstruktur. Aktivitas ini memperkuat pemahaman kognitif terhadap budaya sekaligus menghubungkannya dengan konteks sosial yang lebih luas.

Untuk memenuhi aktivitas pertunjukan membutuhkan ruang seperti *amphitheater*, *performance space*, atau *multi-purpose hall* yang fleksibel dan mampu menampung berbagai skala kegiatan, baik formal maupun informal. Untuk aktivitas apresiasi dan pemahaman budaya, diperlukan ruang pameran seperti *gallery* atau *exhibition space* yang dirancang untuk menampilkan karya seni, artefak, serta narasi budaya secara terstruktur. Penelitian menunjukkan bahwa ruang pameran memiliki peran penting dalam membentuk interpretasi dan pemahaman pengguna terhadap konten budaya melalui pengalaman visual dan spasial (McLean, 1993).

Selain itu, aktivitas produksi budaya memerlukan ruang seperti *art studio* atau *creative workshop* yang mendukung

proses berkarya secara individual maupun kolaboratif. Ruang ini perlu dirancang dengan fleksibilitas tinggi untuk mengakomodasi berbagai jenis medium dan aktivitas kreatif. Di sisi lain, ruang publik terbuka seperti *plaza*, *courtyard*, atau ruang komunal berperan sebagai wadah interaksi sosial dan pertukaran budaya secara informal, yang memungkinkan terjadinya *cultural exchange* dalam kehidupan sehari-hari (Gehl, 2010)

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

2.2.1 *Urban Permeable*

2.1.1.1. Definisi *Urban Permeable*

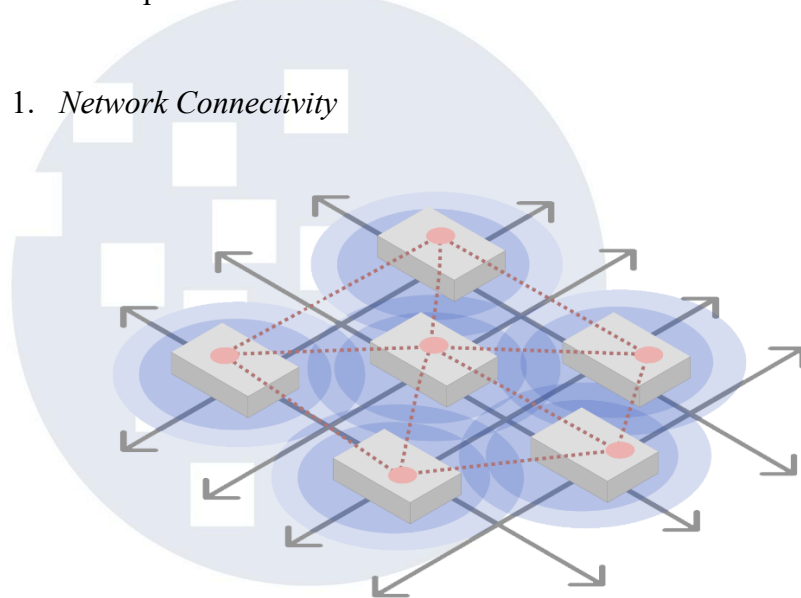
Urban Permeable merupakan pendekatan teori permeabilitas dalam perancangan kota yang berfokus terhadap keterhubungan dan kemudahan akses dalam suatu kawasan. Konsep ini berkaitan dengan sejauh mana suatu lingkungan memungkinkan pergerakan yang fleksibel melalui berbagai alternatif jalur yang tersedia. Permeabilitas tidak hanya mengacu pada jumlah jalan, tetapi juga pada struktur blok, pola sirkulasi, aksesibilitas bangunan, serta keterhubungan antar fungsi dalam kawasan (Bentley et al., 1985).

Kota yang memiliki struktur jalan, titik, dan batas yang jelas akan lebih mudah dipahami dan dinavigasi oleh masyarakat (Lynch, 1960). Dengan demikian, *Urban Permeable* bisa diartikan sebagai cara merancang suatu area yang meningkatkan hubungan antar bangunan atau fungsi, memudahkan akses ke berbagai tempat, serta memberi ruang yang lebih fleksibel untuk

bergerak di dalam kota, sehingga mendorong interaksi sosial dan berbagai kegiatan.

2.1.1.2. Prinsip *Urban Permeable*

1. *Network Connectivity*



Gambar 2. 4 *Network Connectivity*

Sumber : Penulis (2026)

Permeabilitas membutuhkan adanya jaringan ruang yang terhubung secara terus-menerus dalam suatu sistem yang mantap. Konektivitas tidak hanya dilihat dari banyaknya jalan atau jalur, tetapi juga dari bagaimana hubungan antar-ruas itu berkualitas dalam membentuk struktur ruang yang saling terhubung. Konektivitas yang baik memperkaya pilihan rute dan meningkatkan kesempatan interaksi sosial, menurut Bentley et al. (1985). *The Social Logic of Space* menjelaskan bahwa konektivitas dapat dipahami sebagai hubungan topologis yang menentukan tingkat integrasi dan segregasi ruang dalam sistem kota (Hillier & Hanson, 1984). Prinsip ini mengajarkan meminimalisir jalur buntu, memperbanyak

persimpangan, serta hubungan antar blok sebagai tanda utama dari struktur yang mudah dilewati.

Untuk mencapai *network connectivity* dalam konteks spasial, prinsip ini perlu diterjemahkan ke dalam pengolahan tata ruang yang mampu membentuk jaringan pergerakan yang saling terhubung dan mudah untuk diakses oleh pengguna. Secara konkret, hal ini dapat diwujudkan melalui pembentukan sistem sirkulasi yang saling terhubung, di mana jalur pejalan kaki tidak terputus, melainkan membentuk rangkaian rute alternatif yang memungkinkan pengguna memilih berbagai arah pergerakan tanpa harus kembali ke titik awal.

Selain itu, secara spasial perlu dihindari terbentuknya jalur buntu, dan digantikan dengan pola jaringan yang memiliki banyak titik persimpangan (*nodes*) sehingga meningkatkan kemungkinan interaksi dan distribusi pergerakan yang lebih merata. Pengolahan blok dan massa bangunan juga menjadi penting, di mana massa tidak dibuat masif dan tertutup, tetapi dipecah menjadi bagian-bagian yang memungkinkan terciptanya jalur tembus (*permeable ground plane*) yang menghubungkan satu area dengan area lain.

Dalam skala kawasan, penerapan *network connectivity* dapat dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai fungsi melalui *spatial linkage* seperti koridor pejalan kaki, *plaza* penghubung, dan ruang transisi yang mengaitkan titik-titik aktivitas utama. Jalur ini perlu dirancang tidak hanya sebagai akses, tetapi juga sebagai ruang sosial yang aktif, sehingga mendukung interaksi antar pengguna (Bentley et al., 1985).

Lebih lanjut, konektivitas juga berkaitan dengan integrasi vertikal dan horizontal, terutama dalam konteks kawasan seperti Blok M yang memiliki perbedaan level ruang. Oleh karena itu, diperlukan elemen seperti *ramp*, tangga terbuka, dan koneksi antar lantai yang jelas dan mudah diakses untuk memastikan kesinambungan pergerakan secara tiga dimensi.

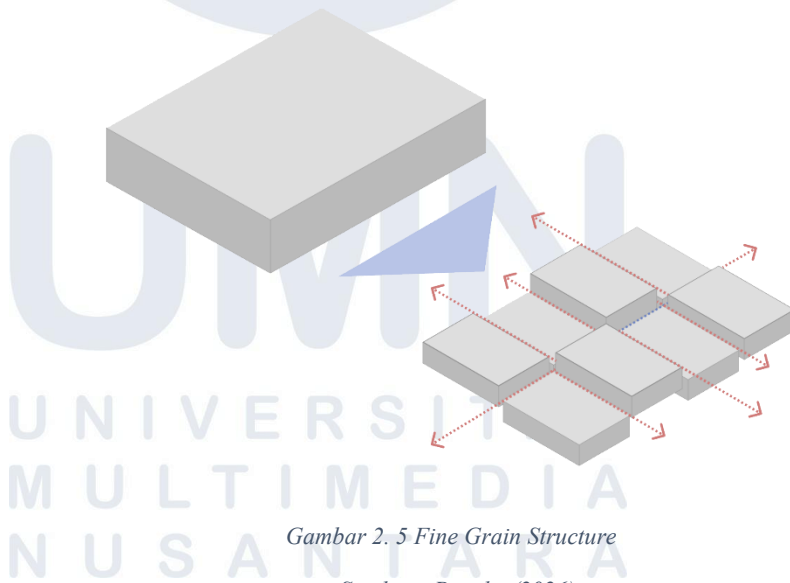
Aplikasi *Network Connectivity* Pada Aspek Literasi :

Academic Literacy, diwujudkan melalui keterhubungan antar ruang belajar seperti perpustakaan, ruang baca, ruang diskusi, dan ruang seminar dalam satu sistem sirkulasi yang saling terhubung. Secara spasial, hal ini berarti tidak ada pemisahan kaku antar fungsi, melainkan adanya jalur belajar yang berkesinambungan (*learning sequence*), di mana pengguna dapat melakukan transisi dari aktivitas membaca ke diskusi, lalu ke presentasi tanpa secara komprehensif. Konektivitas ini juga diperkuat melalui ruang transisi seperti koridor yang berfungsi sebagai penghubung sekaligus ruang interaksi akademik.

Pada *Media & Digital literacy*, diterjemahkan sebagai keterhubungan antara ruang akses informasi dan ruang produksi media, seperti digital library, *media lab*, *editing suite*, dan ruang kolaboratif. Secara spasial, ruang-ruang ini perlu dihubungkan dalam jaringan yang memungkinkan alur kerja digital berjalan secara efisien dan berkelanjutan, dari mencari informasi, mengolah data, hingga memproduksi dan mendistribusikan konten. Selain konektivitas fisik, aspek ini juga diperkuat dengan konektivitas digital.

Sementara itu, pada *cultural literacy*, *Network Connectivity* diwujudkan melalui hubungan antar ruang yang mendukung rangkaian aktivitas budaya, seperti ruang pertunjukan, galeri, *workshop*, dan ruang publik terbuka. Secara spasial, ruang-ruang ini dihubungkan melalui jalur yang dapat dimanfaatkan sebagai koridor budaya, di mana pengguna dapat bergerak dari melihat kemudian berpartisipasi, hingga menciptakan karya seni. Konektivitas ini juga diperkuat melalui integrasi dengan ruang publik seperti *plaza* atau koridor, sehingga aktivitas budaya tidak terisolasi, tetapi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari kawasan.

2. *Fine Grain Structure*



Gambar 2. 5 *Fine Grain Structure*

Sumber : Penulis (2026)

Struktur blok yang pendek dan berukuran kecil (*fine grain*) meningkatkan permeabilitas dengan memperbanyak titik persimpangan dan variasi rute. Blok-blok kecil membentuk harmonisasi ruang yang lebih dinamis dan memperkuat kegiatan di tingkat jalan (Gehl, 2010).

Secara spasial, prinsip ini diterjemahkan melalui pengolahan massa dan tata ruang yang memecah skala besar menjadi unit-unit yang lebih kecil, beragam, dan saling terhubung. Secara konkret, hal ini dapat dilakukan dengan menghindari bentuk bangunan yang monolitik dan masif, kemudian menggantinya dengan pembagian massa yang menciptakan celah ruang berupa jalur pejalan kaki, *courtyard*, atau plaza kecil di antaranya. Pemecahan ini memungkinkan terbentuknya lebih banyak titik akses serta memperkaya pilihan rute pergerakan.

Selain itu, penerapan blok pendek (*short block*) menjadi strategi utama, di mana panjang blok dipersingkat sehingga jarak antar persimpangan menjadi lebih dekat. Hal ini meningkatkan frekuensi titik temu dan memungkinkan pengguna untuk lebih fleksibel dalam memilih jalur. Dalam skala arsitektur, prinsip ini juga dapat diwujudkan melalui *permeable ground floor*, yaitu lantai dasar bangunan yang terbuka dan dapat dilalui, sehingga menciptakan jalur yang menghubungkan berbagai sisi tapak.

Pengolahan fungsi yang beragam (*mixed-use layering*) dalam unit-unit kecil juga menjadi bagian dari *fine grain*, di mana aktivitas tidak terkonsentrasi dalam satu massa besar, tetapi tersebar dalam skala yang lebih kecil dan berulang. Hal ini menciptakan pola ruang yang dinamis dan meningkatkan intensitas aktivitas di sepanjang jalur pejalan kaki.

Desain fasad dan *frontage* juga berperan penting dalam memperkuat *fine grain* melalui *active frontage* dengan modul-modul kecil, bukaan yang sering, serta variasi elemen visual yang menciptakan skala manusia (*human scale*). Dengan demikian, secara spasial, *fine grain structure*

tercapai melalui pemecahan skala, peningkatan jumlah akses dan jalur, serta distribusi aktivitas dalam unit-unit kecil yang saling terhubung, sehingga membentuk lingkungan yang lebih hidup, mudah dijelajahi, dan responsif terhadap pergerakan pejalan kaki.

Aplikasi *Fine Grain Structure* Pada Aspek Literasi :

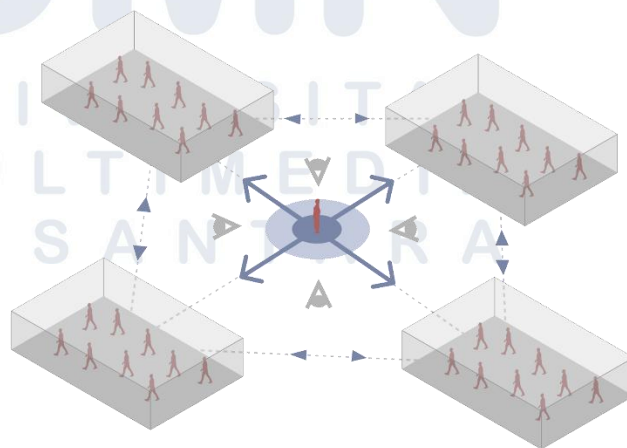
Pada *Academic Literacy*, *fine grain structure* diwujudkan melalui pemecahan ruang belajar menjadi unit-unit kecil seperti individual *study pods*, ruang diskusi kecil, *reading niches*, hingga area kerja semi-terbuka yang tersebar dalam satu sistem. Alih-alih satu ruang besar yang homogen, pendekatan ini menciptakan variasi ruang belajar yang memungkinkan pengguna memilih ruang sesuai kebutuhan, baik untuk fokus, kolaborasi, maupun eksplorasi. Secara spasial, hal ini juga memperpendek jarak antar fungsi seperti perpustakaan, ruang diskusi, dan ruang seminar, sehingga membentuk pengalaman belajar yang lebih dinamis dan tidak terpusat.

Media & Digital literacy, *fine grain structure* diterapkan melalui pembagian ruang produksi digital ke dalam modul-modul kecil yang spesifik, seperti *editing booth*, *recording pod*, *mini studio*, serta ruang kolaborasi skala kecil. Pemecahan ini memungkinkan aktivitas produksi media berlangsung secara paralel tanpa saling mengganggu, serta meningkatkan efisiensi penggunaan ruang. Selain itu, distribusi unit-unit kecil ini dalam jaringan yang terhubung menciptakan ekosistem produksi digital yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap berbagai jenis konten dan kebutuhan pengguna.

Sementara itu, pada *Cultural Literacy*, *fine grain structure* diwujudkan melalui penyebaran ruang-ruang budaya dalam skala kecil seperti *micro gallery*, *workshop* seni, hingga ruang interaksi komunitas yang tersebar di berbagai titik. Pendekatan ini menghindari pemusatan aktivitas budaya dalam satu ruang besar, dan sebaliknya menciptakan distribusi aktivitas budaya yang lebih merata dan mudah diakses. Secara spasial, hal ini memperkaya pengalaman pengguna karena aktivitas budaya dapat ditemui di berbagai titik dalam kawasan, sehingga meningkatkan intensitas interaksi dan keterlibatan publik.

Secara keseluruhan, *fine grain structure* dalam ketiga aspek literasi tersebut menekankan pada pemecahan skala ruang, distribusi fungsi dalam unit kecil, serta peningkatan jumlah titik akses dan interaksi, sehingga ruang menjadi lebih hidup, mudah dijangkau, dan mampu mengakomodasi aktivitas yang beragam secara simultan.

3. *Visual Permeability*



Gambar 2. 6 Visual Permeability

Sumber : Penulis (2026)

Permeabilitas tidak cuma bersifat fisik, tapi juga terlihat oleh mata. Pencahayaan, pembukaan, serta interaksi visual antar ruang membantu orientasi dan meningkatkan rasa aman melalui mekanisme pengawasan alami. Pengertian *visual permeability* menurut Bentley et al. (1985) merujuk pada kemampuan pengguna untuk memahami keberadaan ruang lain tanpa harus memasuki ruang tersebut. Sementara itu,

Untuk mewujudkan *visual permeability* secara spasial, prinsip ini diterjemahkan melalui perancangan ruang yang memungkinkan keterhubungan visual antar area tanpa harus selalu terhubung secara fisik. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan transparansi fasad, seperti material kaca atau bukaan lebar, yang memungkinkan aktivitas di dalam bangunan terlihat dari luar, sehingga menciptakan hubungan visual yang kontinu antara interior dan eksterior.

Selain itu, perancangan bukaan dan orientasi ruang menjadi penting, di mana posisi pintu, jendela, dan *void* diarahkan untuk membuka pandangan ke ruang-ruang utama, koridor, atau area publik. Hal ini membantu pengguna dalam memahami struktur ruang secara intuitif serta meningkatkan legibilitas kawasan. Penggunaan elemen seperti *void*, *atrium*, dan *split-level* juga dapat memperkuat konektivitas visual secara vertikal, sehingga aktivitas di berbagai *level* tetap saling terlihat dan terhubung secara perseptual.

Dalam skala tapak, *visual permeability* dapat diwujudkan melalui penghindaran batas masif seperti dinding tertutup atau pagar tinggi, dan digantikan dengan elemen yang lebih terbuka seperti kisi-kisi, vegetasi transparan, atau perbedaan level yang tetap memungkinkan

pandangan tembus. Selain itu, penerapan *active frontage* menjadi strategi penting, di mana sisi bangunan yang menghadap ruang publik diisi dengan fungsi aktif dan bukaan yang sering, sehingga menciptakan interaksi visual antara pengguna di dalam dan di luar ruang (Gehl, 2010).

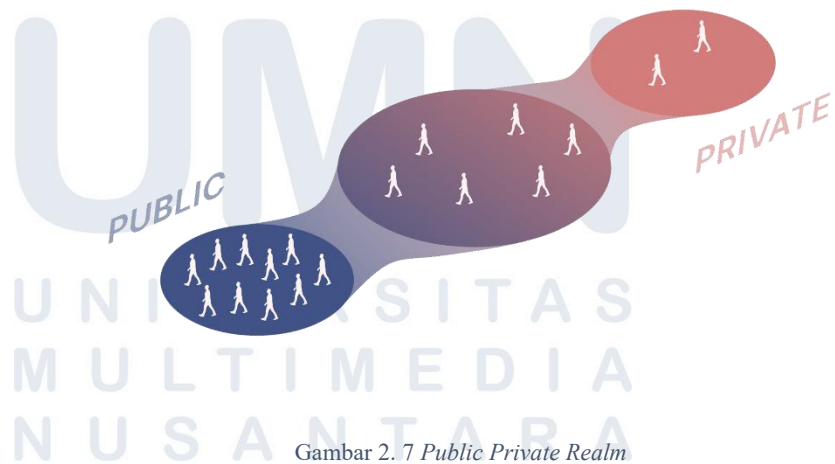
Aplikasi *Visual Permeability* Pada Aspek Literasi :

Pada *Academic Literacy*, visual permeability diterapkan melalui keterhubungan visual antar ruang belajar seperti perpustakaan, ruang baca, dan ruang diskusi. Secara spasial, hal ini dapat diwujudkan dengan penggunaan partisi transparan, bukaan lebar, atau hubungan visual melalui void dan atrium, sehingga aktivitas belajar tidak terisolasi. Pengguna dapat saling melihat ragam aktivitas lain seperti diskusi atau presentasi yang secara tidak langsung mendorong keterlibatan dan membangun suasana belajar secara kolektif. Selain itu, keterbukaan visual membantu meningkatkan legibilitas dan memudahkan orientasi dalam lingkungan belajar yang kompleks.

Media & Digital Literacy, visual permeability berperan dalam memperlihatkan proses produksi media sebagai bagian dari pengalaman ruang. Ruang seperti *media lab*, *recording studio*, atau *editing suite* tidak sepenuhnya tertutup, tetapi dirancang dengan elemen transparan yang memungkinkan pengguna lain melihat proses kreatif yang berlangsung di dalamnya. Hal ini menciptakan exposure terhadap proses produksi digital, yang dapat memicu ketertarikan, pembelajaran tidak langsung, serta interaksi antar pengguna. Selain itu, keterbukaan visual juga memperkuat konektivitas antar fungsi dalam ekosistem digital.

Sementara itu, pada *Cultural Literacy*, *visual permeability* menjadi elemen penting dalam menampilkan aktivitas budaya kepada publik. Ruang seperti galeri, *workshop* seni, dan area pertunjukan dapat dirancang dengan bukaan yang mengarah ke ruang publik, sehingga aktivitas di dalamnya dapat terlihat dan menarik perhatian pengguna. Pendekatan ini menciptakan *visual engagement*, di mana pengguna dapat mengamati, memahami, dan tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas budaya. Selain itu, hubungan visual antara ruang dalam dan luar juga memperkuat interaksi sosial serta meningkatkan rasa aman melalui *natural surveillance* (Bentley et al., 1985; Gehl, 2010).

4. *Public-Private Realm*



Gambar 2.7 *Public Private Realm*

Sumber : Penulis (2026)

Permeabilitas yang baik membentuk peralihan perlahan antara area publik, semi publik, dan area pribadi. Tidak semua batas harus dihilangkan, tetapi harus dirancang agar dapat dipahami dan diakses secara terkontrol. Transisi ini menjaga keseimbangan antara kebebasan dan

kerahasiaan. Bentley et al. (1985) menekankan bahwa lingkungan yang responsif tergantung pada ketajaman batas serta adanya titik akses yang tersedia. Prinsip ini memungkinkan keterhubungan tanpa mengorbankan kontrol sosial dan rasa kepemilikan ruang.

Prinsip *public-private realm* secara spasial, diperlukan pengolahan ruang yang membentuk gradasi bertahap dari area publik menuju semi-publik hingga privat, bukan melalui batas yang kaku atau jelas, , tetapi melalui transisi yang jelas dan terbaca. Secara konkret, hal ini dapat diwujudkan dengan menghadirkan zona perantara (*transitional spaces*) seperti *plaza*, teras, selasar, *foyer*, atau *courtyard* yang berfungsi sebagai ruang transisi antara ruang luar dan dalam.

Pengolahan layering ruang menjadi strategi utama, di mana ruang publik ditempatkan pada area dengan akses paling terbuka, kemudian berlanjut ke ruang semi-publik seperti area komunitas, ruang diskusi, atau *co-working*, hingga mencapai ruang privat seperti ruang kerja individu atau area terbatas. Setiap lapisan ruang ini dibedakan melalui elemen arsitektural seperti perubahan *level* lantai, material, pencahayaan, maupun kepadatan *enclosure*, sehingga pengguna dapat secara intuitif memahami tingkat aksesibilitasnya.

Selain itu, penerapan kontrol akses yang bersifat gradual juga penting, bukan dengan penghalang masif, tetapi melalui elemen seperti partisi semi-transparan, perubahan lebar jalur, atau pengaturan orientasi ruang yang secara tidak langsung mengarahkan pergerakan pengguna. Dalam hal ini, desain seperti pintu terbuka, kanopi, atau perbedaan tekstur

lantai menandakan peralihan tanpa memutus keterhubungan ruang.

Aplikasi *Visual Permeability* Pada Aspek Literasi :

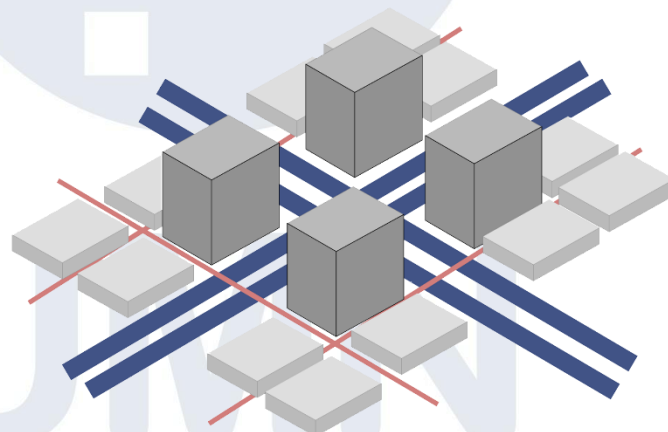
Pada *Academic Literacy*, prinsip ini diterapkan melalui penyusunan hierarki ruang belajar yang berlapis. Ruang publik seperti *learning commons*, area baca terbuka, dan perpustakaan ditempatkan pada zona dengan akses tinggi, kemudian bertransisi ke ruang semi-publik seperti *discussion room* atau ruang kerja kelompok, hingga mencapai ruang privat seperti *individual study room* atau ruang riset. Transisi ini diwujudkan melalui elemen spasial seperti perubahan tingkat kebisingan, pencahayaan, material, serta konfigurasi *enclosure*, sehingga pengguna secara intuitif memahami batas dan tingkat akses ruang (Bentley et al., 1985).

Sedangkan pada *Media & Digital Literacy, Public-Private Realm* diterjemahkan melalui pengaturan ruang berdasarkan tingkat keterbukaan aktivitas digital. Area publik dapat berupa *digital access space* atau area eksplorasi media yang terbuka bagi pengguna, kemudian berlanjut ke ruang semi-publik seperti *collaborative workspace* untuk produksi bersama, hingga ruang privat seperti recording studio atau editing suite yang membutuhkan kontrol akustik dan privasi tinggi. Meskipun terdapat perbedaan tingkat akses, hubungan visual dan kedekatan spasial tetap dijaga agar proses produksi digital tetap menjadi bagian dari ekosistem yang terhubung.

Sementara itu, pada *Cultural Literacy*, prinsip ini diwujudkan melalui gradasi ruang dari area publik seperti plaza, ruang pertunjukan terbuka, atau galeri yang dapat

diakses luas, menuju ruang semi-publik seperti *workshop* atau ruang komunitas, hingga ruang privat seperti *studio* seniman atau ruang produksi budaya. Transisi ini memungkinkan aktivitas budaya tetap terbuka untuk diapresiasi, namun tetap memberikan ruang bagi proses kreatif yang memerlukan kontrol dan konsentrasi. Pengolahan area seperti selasar, teras, atau courtyard menjadi penting dalam menghubungkan setiap lapisan ruang secara halus.

5. *Legibility dan Hierarchy*



Gambar 2. 8 *Legibility and Hierarchy*

Sumber: Penulis (2026)

Permeabilitas perlu didukung oleh sistem yang tetap bisa dibaca dari segi tata letak ruang. Dalam buku *Good City Form*, Lynch (1981) mengatakan bahwa akses yang mudah harus dipadukan dengan struktur jalur yang berjenjang, kejelasan titik-titik penting, serta kesan visual yang tajam. Sistem yang tidak memiliki hierarki yang jelas dapat menyebabkan kebingungan dalam struktur spasial. Oleh

karena itu, permeabilitas dan legibilitas adalah dua aspek yang saling melengkapi.

Untuk mencapai *legibility* dan *hierarchy* secara spasial, dapat diterjemahkan melalui perancangan sistem ruang yang memiliki struktur yang jelas, berjenjang, dan mudah dibaca oleh pengguna. Hal ini dimulai dengan membentuk hierarki jalur (*path hierarchy*), di mana terdapat perbedaan yang tegas antara jalur utama, sekunder, dan tersier melalui dimensi, material, maupun intensitas aktivitas. Jalur utama dirancang lebih lebar, lebih aktif, dan menghubungkan titik-titik penting, sementara jalur sekunder dan tersier berfungsi sebagai pendukung yang mengarah ke ruang-ruang yang lebih privat.

Selain itu, perlu ditentukan *node* atau titik pertemuan sebagai orientasi utama dalam kawasan, seperti plaza, persimpangan penting, atau ruang komunal yang menjadi pusat aktivitas. *Node* ini berfungsi sebagai titik referensi dalam navigasi ruang, sehingga pengguna dapat memahami posisi dan arah pergerakannya. Untuk memperkuat keterbacaan, elemen landmark juga diperlukan, baik berupa bentuk arsitektural yang menonjol, elemen visual khas, maupun ruang dengan karakter kuat yang mudah dikenali (Lynch, 1981).

Pengolahan *sequence* ruang juga berperan penting dalam menciptakan *legibility*, di mana pengguna diarahkan melalui urutan ruang yang logis dan berkesinambungan, dari ruang publik menuju semi-publik hingga privat. Perubahan ini dapat diperkuat melalui variasi skala ruang, pencahayaan, material, maupun ketinggian, sehingga pengguna dapat merasakan perbedaan hirarki secara intuitif.

Selain itu, aspek *wayfinding* perlu didukung secara arsitektural, tidak hanya melalui *signage*, tetapi juga melalui kejelasan orientasi visual, arah bukaan, serta hubungan antar ruang yang mudah dipahami. Keterhubungan visual terhadap elemen penting seperti pintu masuk, tangga, atau ruang utama membantu pengguna dalam menavigasi lingkungan tanpa kebingungan.

Academic Literacy, prinsip ini diterapkan melalui pembentukan hierarki ruang belajar yang jelas, mulai dari ruang utama seperti perpustakaan sebagai pusat orientasi, kemudian diikuti oleh ruang pendukung seperti ruang baca, ruang diskusi, hingga ruang belajar individu. Secara spasial, jalur utama diarahkan menuju ruang-ruang penting, sementara jalur sekunder menghubungkan fungsi pendukung. Elemen seperti *void*, *atrium*, atau *koridor* utama dapat berperan sebagai spine yang memudahkan navigasi. Selain itu, kejelasan zonasi antara area tenang dan area kolaboratif membantu pengguna memahami karakter ruang secara intuitif.

Media & Digital Literacy, diwujudkan melalui pengorganisasian ruang berdasarkan alur kerja, mulai dari ruang akses informasi (*digital library*), ruang kolaborasi, hingga ruang produksi seperti *media lab* dan *recording studio*. Secara spasial, urutan ini harus terbaca dengan jelas melalui pengaturan tata letak, kedekatan fungsi, serta penanda visual seperti transparansi atau perbedaan material. Ruang dengan tingkat kompleksitas tinggi seperti studio atau ruang editing perlu memiliki akses yang lebih terkontrol, namun tetap terhubung secara visual dan orientasional dengan ruang lainnya.

Sementara itu, pada *Cultural Literacy*, prinsip ini diterapkan melalui pembentukan alur pengalaman budaya yang jelas, di mana pengguna diarahkan dari ruang publik seperti *plaza* atau area pertunjukan terbuka, menuju galeri atau ruang pameran, hingga ruang produksi seperti *workshop* atau *studio*. Elemen seperti *node*, *landmark*, dan jalur utama menjadi penting untuk membentuk orientasi dan pengalaman ruang yang mudah dipahami. Perbedaan skala, bentuk, dan karakter ruang juga membantu menegaskan hierarki serta memperkuat identitas setiap fungsi budaya.

2.3 Kajian Perancangan Sebelumnya

Perancangan ini bertujuan untuk menganalisis beberapa contoh penerapan perancangan *Literacy Hub* yang sudah diimplementasikan dalam berbagai situasi di kota. Setiap proyek akan dianalisis berdasarkan aspek konseptual, spasial, fungsional, serta keterkaitannya dengan lingkungan sekitar. Evaluasi tersebut mencakup pengenalan kekuatan, seperti strategi penggunaan ruang yang terpadu, kemampuan program yang bisa diubah-ubah, serta kualitas interaksi sosial yang tercipta, serta menemukan kelemahan seperti aksesibilitas yang terbatas, kurangnya keterhubungan, atau ketidak efisienan dalam tata ruang.

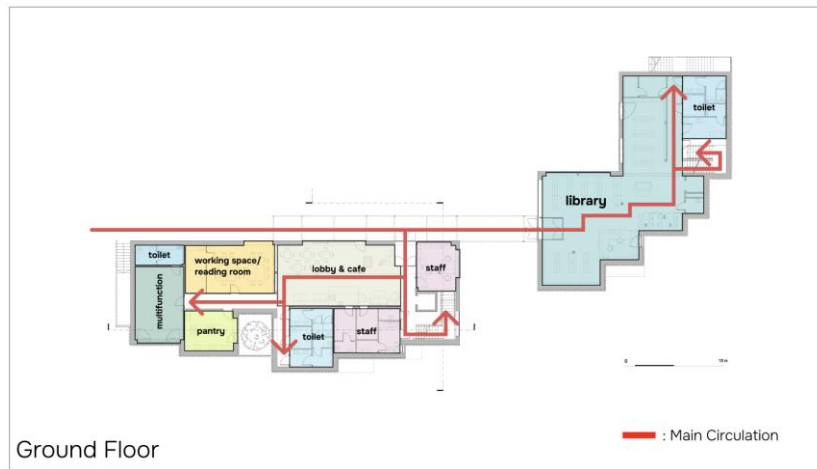
Hasil perancangan ini kemudian dirangkum agar bisa dibuat menjadi prinsip-prinsip desain yang sesuai dan bisa beradaptasi dengan kondisi perancangan yang dibuat. Analisis dan pemahaman konteks adalah langkah awal dalam merancang sebuah desain yang efektif.

2.3.1 Widna Haven Community Center and Library



Gambar 2. 9 Deskripsi Widna Haven
Sumber : Archdaily (2026)

Widna Haven Community Center dan Library adalah fasilitas komunitas dan perpustakaan publik yang berlokasi di Gdynia, Polandia, dan dirancang oleh kolaborasi tim arsitek PB STUDIO, studiomania, dan IPA Ipreferanalog dengan penyelesaian pada tahun 2023. Bangunan ini memiliki luas sekitar 850 m², dirancang sebagai area publik yang bisa digunakan untuk berbagai keperluan dan mampu beradaptasi dengan kondisi kota di sekitarnya. Terletak di persimpangan jalan, perancangan proyek ini mengatasi tantangan kebisingan dan dinamika sirkulasi pejalan kaki dengan menyusun bangunan sebagai *acoustic buffer* yang memproteksi ruang dari gangguan luar, namun tetap terhubung secara visual dan fisik dengan jaringan pejalan kaki. Inti dari desain ruangnya adalah adanya halaman tengah atau *inner courtyard* yang berperan sebagai area publik utama untuk berbagai kegiatan bersama, seperti pertemuan komunitas, diskusi, serta sesi membaca santai membuat halaman ini menjadi pusat kegiatan sosial dan literasi.

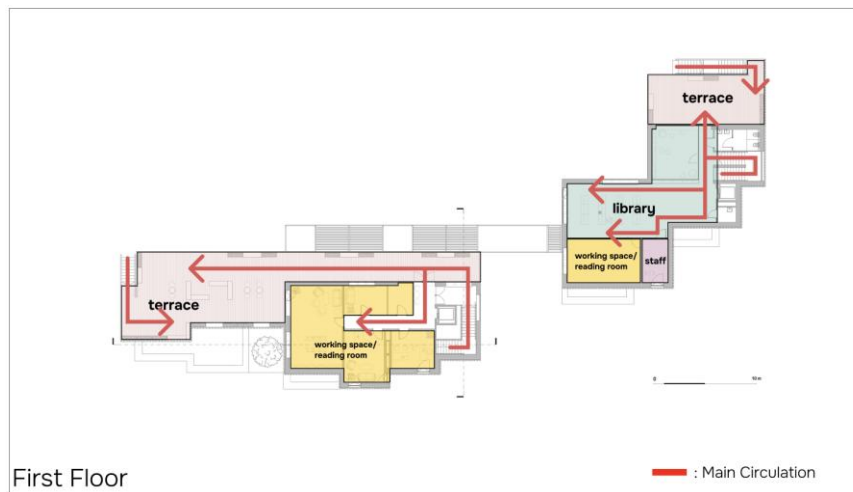


Gambar 2. 10 *Programming* dan Sirkulasi Denah Lantai Dasar

Sumber : Penulis (2026)

Secara fungsi, Widna Haven menggabungkan dua fasilitas utama, yaitu pusat komunitas dan perpustakaan. Integrasi ini memperluas arti literasi dari hanya tempat membaca menjadi ruang untuk kegiatan sosial, budaya, dan pembelajaran yang secara *informal*. Halaman tengah dirancang dengan bangku bertingkat seperti amfiteater yang menjadi plaza terbuka untuk kegiatan komunitas.

Sistem sirkulasi pada lantai dasar dirancang dengan menjadikan ruang publik sebagai elemen utama penghubung seluruh fungsi bangunan. Alur pergerakan pengunjung dimulai dari jalur *pedestrian* kawasan yang mengarahkan pengguna menuju *plaza* sebagai ruang transisi awal. Dari plaza, pengunjung kemudian memasuki *courtyard* yang berfungsi sebagai pusat orientasi kawasan sebelum melanjutkan perjalanan menuju bangunan perpustakaan maupun *community center*. Pola sirkulasi ini memastikan penggunaannya untuk melewati ruang publik terlebih dahulu sebelum mencapai fungsi utama bangunan.

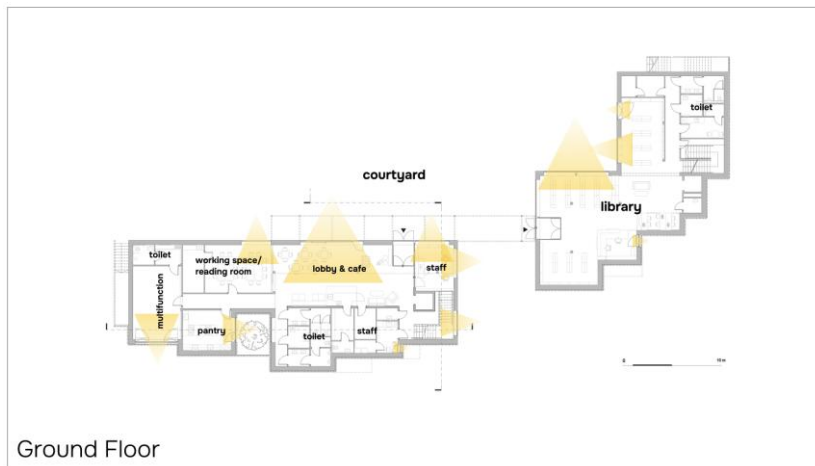


Gambar 2. 11 *Programming* dan Sirkulasi Denah Lantai 1

Sumber : Penulis (2026)

Programming lantai 2 disusun berdasarkan hierarki aktivitas belajar dan interaksi sosial. Area library berfungsi sebagai ruang utama yang didukung oleh *working space* dan *reading room* sebagai ruang belajar yang membutuhkan fokus lebih, sementara ruang *staff* ditempatkan pada area yang lebih privat untuk mendukung operasional bangunan. Di kedua massa bangunan terdapat *terrace* (teras) yang berfungsi sebagai ruang komunal dan area relaksasi, sehingga menciptakan keseimbangan antara aktivitas literasi, kolaborasi, dan interaksi dengan lingkungan luar.

Pola sirkulasi lantai dua menerapkan sirkulasi yang menghubungkan perpustakaan, ruang baca, ruang kerja, dan teras. Perpustakaan berperan sebagai *node* utama yang mendistribusikan pergerakan pengguna ke berbagai ruang, sedangkan teras yang berada di kedua massa bangunan menjadi ruang transisi yang memperkuat keterhubungan antara aktivitas interior dengan lingkungan luar. Pola ini menghasilkan orientasi ruang yang jelas, mendukung keterbukaan visual, serta meningkatkan konektivitas antar fungsi dalam bangunan.



Gambar 2. 12 Penchayaan Alami Lantai Dasar

Sumber : Penulis (2026)

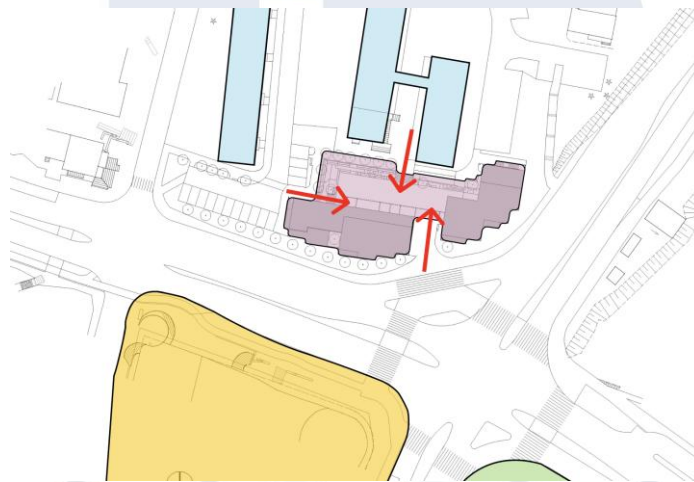
Pada lantai dasar pencahayaan alami diperoleh melalui bukaan-bukaan besar yang menghadap ke *courtyard* dan ruang terbuka di sekitarnya. Posisi *courtyard* yang berada di tengah komposisi massa bangunan memungkinkan cahaya matahari masuk ke ruang-ruang bangunan sehingga distribusi cahaya menjadi lebih merata. Area *community center*, ruang serbaguna, dan ruang publik memperoleh pencahayaan alami yang baik karena banyaknya bukaan.



Gambar 2. 13 Penchayaan Alami Lantai 1

Sumber : Penulis (2026)

Pada lantai dua, pencahayaan alami diperoleh melalui bukaan pada perimeter bangunan yang menghadap ke *courtyard*, lingkungan sekitar, dan area terrace. Ruang *library*, *working space* dan *reading room* mendapatkan cahaya alami dari dua sisi, yaitu dari bukaan fasad dan bukaan yang mengarah ke *courtyard*, sehingga menciptakan kondisi pencahayaan yang terang namun tetap nyaman untuk aktivitas membaca dan belajar. Selain itu, keberadaan *terrace* pada kedua ujung bangunan memungkinkan masuknya cahaya alami lebih baik.



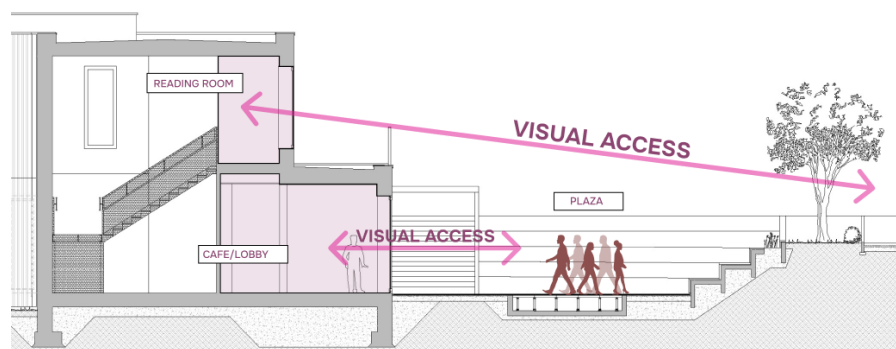
Gambar 2. 14 Aksesibilitas Bangunan

Sumber : Ilustrasi Pribadi (2026)

Widna Haven Community Center and Library dirancang dengan strategi *multiple entrance* yang memungkinkan bangunan diakses dari berbagai sisi area tanah sekaligus. Pendekatan ini menjadi cara untuk memperkuat hubungan antar bangunan dengan jalur pejalan kaki di sekitarnya. Mermiliki lebih dari satu pintu masuk memungkinkan pengguna bergerak secara merata, mengurangi kerumunan di satu bagian saja, serta memudahkan hubungan langsung dengan area umum dan jalur pejalan kaki di sekitar lokasi tersebut. Bangunan tidak berfungsi sebagai ruang tertutup, melainkan sebagai bagian dari sistem ruang kota yang terintegrasi.

Dari sudut pandang permeabilitas, memiliki beberapa pintu masuk menjadi tanda penting yang menunjukkan seberapa baik suatu bangunan terhubung dengan lingkungannya. Permeabilitas tidak hanya diukur dari banyaknya jalur pribadi, tetapi juga dari kemampuan bangunan untuk menciptakan titik akses yang

menembus batas antara ruang publik dan ruang dalam. Akses dari berbagai sisi yang terbuka memberi opsi jalur, memudahkan pengguna memilih jalur masuk sesuai arah datangnya, sekaligus mengurangi jarak tempuh secara fungsional. Strategi ini memperkuat prinsip *network connectivity* dan menghindari terbentuknya *dead edge* atau sisi bangunan yang pasif terhadap ruang sekitar.



Gambar 2. 15 Akses visual dan massa bangunan

Sumber :Ilustrasi Pribadi (2026)

Bangunan ini menunjukkan strategi perancangan massa yang tidak bersifat monolitik atau masif, melainkan terpecah dan terartikulasikan menjadi beberapa volume yang saling terhubung. Komposisi massa yang terbagi menjadi bagian-bagian memungkinkan munculnya *setback* atau ruang di antara mereka, yang berperan sebagai penghubung antara area dalam dan area luar bangunan. Strategi ini memperkuat prinsip *visual permeability*, di mana keterlihatan berperan penting dalam menciptakan rasa aman, serta mengurangi batasan antara ruang pribadi dan ruang umum.

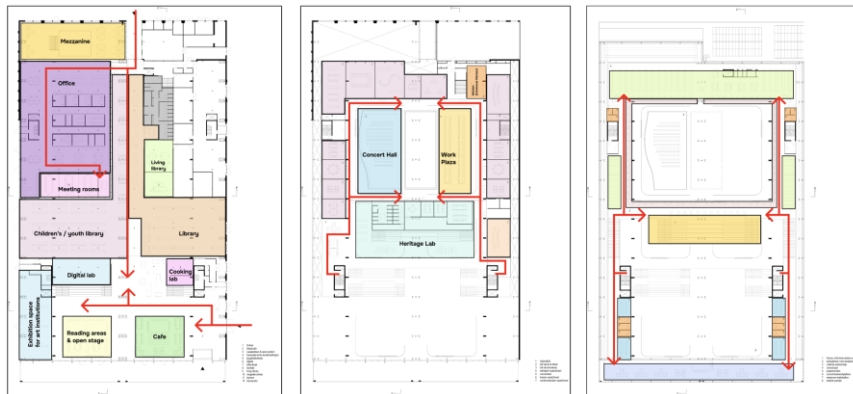
2.3.2 LocHal Library



Gambar 2. 16 Deskripsi LocHal Library

Sumber : Archdaily (2026)

LocHal Library adalah perpustakaan umum yang besar, yang dibangun dari bangunan lama bekas gudang lokomotif di kota Tilburg, Belanda. Perpustakaan ini dirancang oleh kolaborasi antara CIVIC architects, Braaksmas & Roos architectenbureau, Inside Outside, dan Mecanoo, serta merupakan contoh penting dari pendekatan *adaptive reuse* arsitektural pada bangunan industri bersejarah. Proyek ini memiliki luas total sekitar 7.000 m², mencakup ruang perpustakaan utama, area kerja bersama, laboratorium pengetahuan, ruang acara, serta fasilitas budaya lainnya, yang semuanya terintegrasi dalam satu bangunan besar yang dulunya merupakan depot kereta api dari tahun 1932.



Gambar 2. 17 Programming dan Sirkulasi LocHal Library

Sumber : Penulis (2026)

Berdasarkan denah LocHal Library, pola sirkulasinya memusat di atrium sebagai pusat orientasi, yang kemudian menyebar melalui tangga dan galeri pada perimeter bangunan. Bangunan mempertahankan ruang utama bekas bengkel lokomotif sebagai satu volume besar terbuka yang berfungsi layaknya *indoor public square* atau alun-alun dalam ruang. Pengunjung memasuki bangunan melalui *entrance hall*, kemudian diarahkan menuju area publik utama yang berisi ruang baca, area pameran, *city café*, dan ruang kegiatan komunitas. mengurangi kemungkinan tersesat.

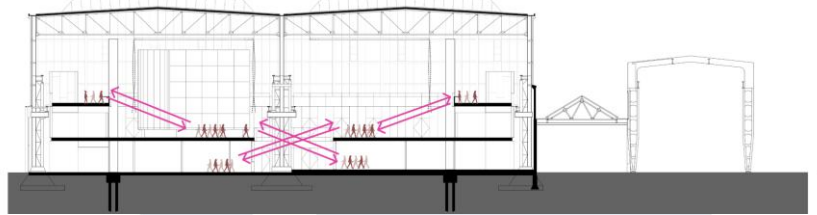


Gambar 2. 18 Pencahayaan Alami

Sumber : Penulis (2026)

Pencahayaan alami pada bangunan LocHal Library yang memanfaatkan karakter bangunan industri eksisting sebagai bekas bengkel lokomotif. Bangunan

memiliki volume ruang yang sangat besar dengan ketinggian mencapai beberapa lantai serta fasad kaca berukuran besar pada kedua sisi bangunan. Kondisi ini memungkinkan cahaya alami masuk secara maksimal ke dalam ruang utama. Cahaya yang masuk melalui selubung *curtain wall* dapat menjangkau area publik utama, ruang baca, area kerja bersama, hingga ruang komunitas yang berada di sekitar atrium.



Gambar 2. 19 Akses visual dalam bangunan

Sumber : Ilustrasi Pribadi (2026)

Aksesibilitas visual di LocHal Library dibuat dengan konsep ruang dalam yang terbuka dan multi lantai, sehingga memungkinkan penglihatan yang luas antar berbagai lantai bangunan. Pada bagian gedung tersebut terlihat bahwa area berjalan di lantai atas, lantai *mezzanine*, dan lantai bawah saling terhubung secara visual melalui ruang tengah yang terbuka. Kondisi ini memungkinkan pengguna dengan mudah memahami orientasi ruang serta menciptakan pengalaman ruang yang dinamis. Hal tersebut menjelaskan bahwa desain ruang pada bangunan tersebut tidak hanya mendukung mobilitas fisik, tetapi juga menciptakan keterbukaan visual yang memperkuat interaksi sosial dan akses ruang publik di dalam bangunan.

2.3.3 Waterfront Art Gallery



Gambar 2. 20 Waterfront Art Gallery

Sumber : Archdaily

Waterfront Art Gallery merupakan bangunan galeri seni yang dirancang oleh Lacime Architects merupakan bangunan yang dirancang menyatu dengan lanskap yang berada di tepian Danau Xianghu yang terletak di Nanchang, China. Bangunan ini selesai dibangun pada tahun 2018 dan memiliki fungsi sebagai galeri seni sekaligus ruang publik kebudayaan yang mendukung berbagai kegiatan pameran, edukasi, dan interaksi masyarakat. Adanya perancangan Waterfront Art Gallery karena dibutuhkan sebuah fasilitas budaya yang mampu menjadi landmark kawasan sekaligus ruang transisi antara kota dan lanskap alam.

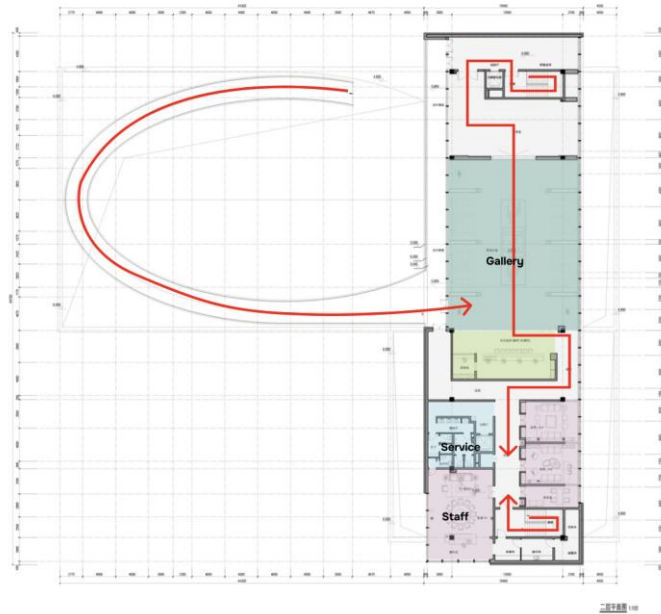


Gambar 2. 21 *Programing dan Sirkulasi Denah Lantai Dasar*

Ilustrasi : Penulis (2026)

Lantai dasar Waterfront Art Gallery didominasi oleh ruang galeri pameran utama yang luas dan fleksibel sebagai pusat aktivitas serta orientasi pengunjung. Fungsi pendukung seperti lobi, ruang administrasi, ruang rapat, dan ruang serbaguna ditempatkan pada satu sisi bangunan untuk mendukung operasional, edukasi, dan kegiatan komunitas.

Pada lantai dasar, pola sirkulasi memiliki sifat yang terpusat dengan ruang komunitas terbuka sebagai pusat orientasi bangunan. Pengunjung memasuki bangunan melalui area lobi yang berfungsi sebagai ruang penerima sekaligus titik distribusi menuju berbagai fungsi lainnya. Dari area ini, pergerakan pengguna diarahkan menuju ruang pameran utama yang berada di tengah bangunan, kemudian menyebar ke ruang-ruang pendukung seperti ruang edukasi, ruang rapat, dan area administrasi. Penataan tersebut memungkinkan pengunjung memahami struktur ruang dengan mudah karena seluruh aktivitas utama berpusat pada galeri sebagai inti bangunan.



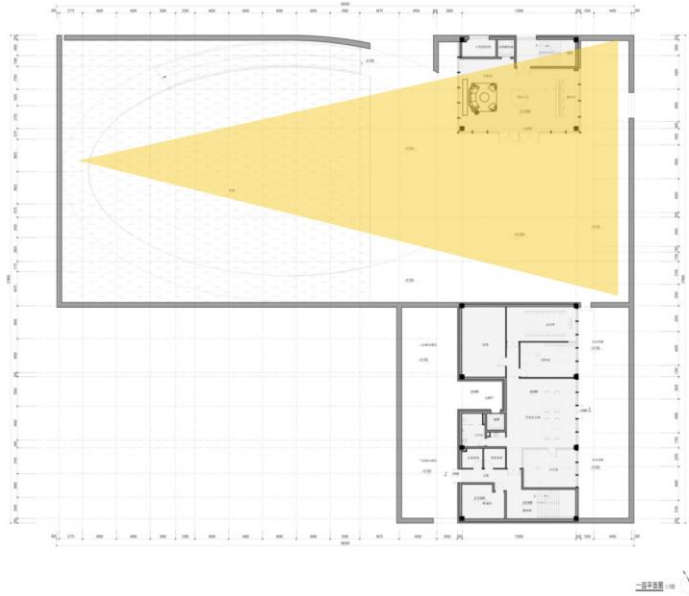
Gambar 2. 22 Programing dan Sirkulasi Denah Lantai Satu

Sumber : Penulis (2026)

Lantai dua Waterfront Art Gallery tetap didominasi oleh ruang galeri pameran yang terbuka dan fleksibel, didukung area lounge dan kafe sebagai ruang interaksi serta istirahat pengunjung. Sementara itu, fungsi administrasi seperti ruang direktur, manajemen, staf, dan ruang rapat dikelompokkan pada zona tersendiri untuk mendukung efisiensi operasional pengelolaan galeri.

Pada lantai dua, pola sirkulasi berkembang menjadi lebih linear dan berurutan mengikuti susunan ruang pameran yang mengelilingi bangunan. Pengunjung yang naik melalui tangga utama akan diarahkan menuju area galeri lantai atas sebelum bergerak ke ruang-ruang lainnya. Di bagian tengah terdapat area *lounge* dan kafe yang berfungsi sebagai ruang untuk beristirahat dan bersantai sekaligus titik transisi antara area pameran dan zona administrasi. Sementara itu, ruang direktur, ruang manajemen, dan ruang staf ditempatkan pada area yang lebih privat sehingga tidak mengganggu alur pengunjung. Keberadaan *ring bridge* sebagai elemen arsitektural utama turut mempertegas sirkulasi dengan menyediakan jalur pergerakan yang menghubungkan berbagai bagian bangunan

sekaligus menawarkan pengalaman visual ke arah courtyard dan lanskap danau di sekitarnya.

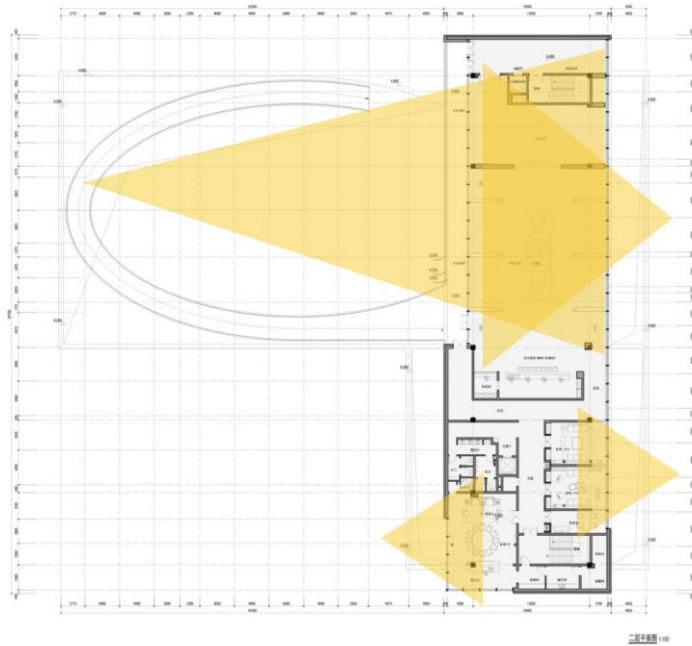


Gambar 2. 23 Pencahayaan Alami Lantai Dasar

Sumber : Penulis (2026)

Pada lantai dasar, pencahayaan alami diperoleh melalui courtyard dan bukaan kaca yang memiliki dimensi yang besar, dan ruang transisi yang menghubungkan bangunan dengan area luar. Ruang galeri utama yang berada di tengah bangunan memperoleh cahaya alami secara tidak langsung dari *courtyard* yang berada di sekitarnya. Strategi ini memungkinkan cahaya masuk secara merata tanpa menimbulkan silau yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung maupun kualitas tampilan karya seni.

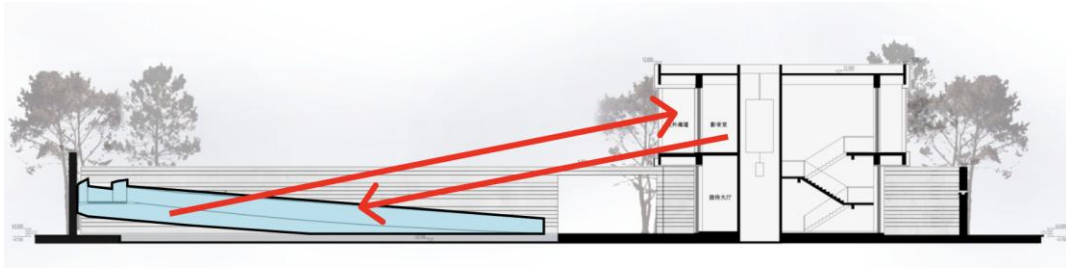
Selain itu, area lobi dan ruang publik menggunakan dinding kaca yang menghadap ke courtyard dan lanskap luar sehingga menciptakan suasana ruang yang terang, terbuka, dan memiliki hubungan visual yang kuat dengan lingkungan sekitar. Penggunaan pencahayaan alami pada lantai dasar juga membantu mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan pada siang hari serta meningkatkan kualitas pengalaman ruang bagi pengunjung.



Gambar 2. 24 Pencahayaan Alami Lantai 1

Sumber : Penulis (2026)

Pada lantai dua, pencahayaan alami diperoleh melalui bukaan yang menghadap ke *courtyard*, area *waterfront*, serta ruang terbuka di sekitar bangunan. Ruang galeri lantai atas mendapatkan cahaya alami yang lebih karena material fasad yang *translucent* sehingga tetap mendukung fungsi pameran tanpa merusak karya yang dipamerkan. Area *lounge* dan kafe memanfaatkan bukaan yang lebih luas untuk menghadirkan pencahayaan yang optimal sekaligus memberikan pemandangan ke arah danau dan courtyard. Sementara itu, ruang administrasi dan pengelola memperoleh pencahayaan alami melalui jendela-jendela pada perimeter ruang yang mendukung kenyamanan visual dan produktivitas pengguna.



Gambar 2. 25 Aspek Permeabilitas

Sumber : Penulis (2026)

Waterfront Art Gallery menerapkan *visual permeability* melalui penggunaan fasad kaca, *courtyard*, dan ruang transisi yang terbuka. Pengunjung dapat melihat aktivitas di dalam bangunan sejak berada di area luar. Keberadaan *courtyard* di tengah komposisi massa bangunan juga memungkinkan terciptanya koridor pandang yang menghubungkan berbagai ruang secara visual.

Aspek *network connectivity* pada *Waterfront Art Gallery* terlihat dari keterhubungan antara ruang-ruang dalam bangunan serta hubungannya dengan lingkungan sekitar. *Courtyard* dan *ring bridge* berfungsi sebagai elemen penghubung utama yang mengintegrasikan berbagai fungsi bangunan dalam satu sistem sirkulasi yang mudah dipahami. Pengunjung dapat bergerak secara kontinu dari area masuk menuju galeri, *courtyard*, *lounge*, maupun ruang pendukung lainnya tanpa hambatan yang berarti. Pada skala kawasan, bangunan juga terhubung langsung dengan jalur pedestrian waterfront, ruang terbuka publik, dan koridor lanskap di sekitar Danau Xianghu. Kondisi ini menciptakan jaringan pergerakan yang kuat antara bangunan dan ruang kota sehingga galeri tidak berdiri sebagai objek yang terisolasi, melainkan menjadi bagian dari sistem ruang publik yang lebih luas. Keterhubungan tersebut mendukung aksesibilitas, meningkatkan interaksi sosial, serta memperkuat fungsi galeri sebagai pusat aktivitas budaya di kawasan waterfront.

2.3.4 Parque Esmeralda



Gambar 2. 26 Parque Esmeralda

Sumber : Archdaily

Perancangan ini berlokasi di Chili, mengubah bekas tempat pembuangan sampah yang telah beroperasi selama lebih dari 40 tahun menjadi taman komunitas bagi lebih dari 300 keluarga di kawasan Esmeralda. Tujuannya adalah menciptakan ruang publik yang menjadi pusat sosial lingkungan yang sebelumnya tidak memiliki fasilitas rekreasi maupun ruang terbuka. Konsep utamanya adalah “*vergel urbano*” oasis hijau di lingkungan gurun yang sangat kering di wilayah Atacama.



Gambar 2. 27 Konteks lokasi Parque Esmeralda

Sumber : Penulis (2026)

Proyek ini berada di Copiapó, wilayah Atacama, Chile, tepatnya di bagian utara kota pada area kaki pegunungan Piedmont yang berbatasan langsung dengan

Respon *multi access* kepada area permukiman dan akses serta sirkulasi sekaligus menjadi pembagi zona aktivitas dalam taman. Sirkulasi pemisah aktivitas dengan area permukiman namun tetap memiliki akses ke taman.

2.3.5 Shanghai Suhe MixC Word



Gambar 2. 30 Shanghai MixC Word

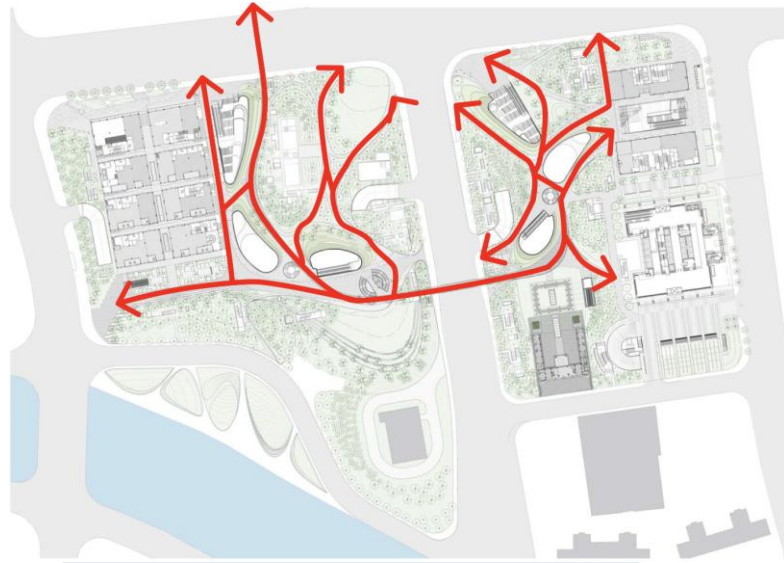
Sumber : Archdaily

Proyek ini merupakan bagian dari pengembangan Suhe MixC World, sebuah kawasan urban yang mengintegrasikan ruang hijau publik, komersial bawah tanah, dan pelestarian bangunan bersejarah di sepanjang Sungai Suzhou. Desain lanskap bertujuan menjadikan taman sebagai “jantung hijau kota” yang menyatukan ruang publik dengan area komersial di bawah tanah.



Gambar 2. 31 Kontek Lokasi Shanghai MixC Word

Sumber : Penulis (2026)



Gambar 2. 33 Sirkulasi Shanghai MixC Word

Sumber : Penulis (2026)

Memiliki banyak akses menuju area serta merespon setiap bangunan eksisting yang berada di dalam maupun sekitar *site*. Ase sirkulasi difasilitasi dalam bentuk ramp yang mengelilingi taman, dan eskalator untuk menuju area bawah tanah. Sehingga area ini memiliki beberapa opsi sirkulasi yang saling menghubungkan antar bangunan dan antar lantai.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

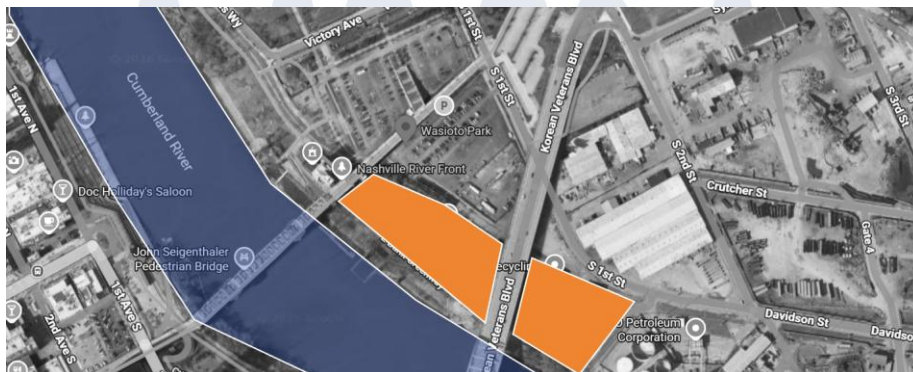
2.3.6 Cumberland Park



Gambar 2. 34 Cumberland Park

Sumber : Archdaily

Desain taman mengusung konsep “*riverfront adventure park*”, yaitu lanskap bermain yang terinspirasi dari bentuk alam seperti lembah, bukit, air, dan batu. Topografi buatan seperti *ridge*, *valley*, dan *lawn* yang bergelombang menciptakan ruang eksplorasi yang mendorong aktivitas fisik dan interaksi dengan alam.



Gambar 2. 35 Kontek lokasi Cumberland Park

Sumber : Penulis (2026)

Taman ini terletak di tepi Cumberland River di pusat kota Nashville. Lokasinya berada di kawasan *waterfront* yang sebelumnya merupakan area parkir dan lahan industri yang kurang dimanfaatkan. Di sekitar Lokasi taman terdapat berbagai bangunan seperti kawasan komersial, ruang hiburan, dan ruang publik kota, sehingga taman ini berada dalam lingkungan urban yang aktif. Selain itu,

taman juga berada di dekat Shelby Street Pedestrian Bridge, yang menghubungkan area taman dengan pusat kota dan kawasan lain di seberang sungai.



Gambar 2. 36 Site plan Cumberland Park

Sumber : *proffessortucker*

Ditinjau dari *Site plan* bisa dilihat bahwa Cumberland Park menghubungkan berbagai ruang aktivitas melalui sistem jalur pedestrian yang saling terintegrasi. Kawasan tidak berpusat pada satu bangunan saja, melainkan terbagi atas beberapa *node* aktivitas seperti *amphitheater*, taman bermain, plaza, ruang terbuka hijau, dan area *waterfront* yang dapat diakses dari berbagai arah. Pola ini menciptakan konektivitas yang tinggi, meningkatkan permeabilitas kawasan, serta memungkinkan pengunjung bergerak secara bebas dan intuitif di dalam taman. Selain itu, hubungan visual yang terbuka antara ruang-ruang aktivitas dan Sungai Cumberland memperkuat kualitas ruang publik serta pengalaman pengguna terhadap lanskap *waterfront*.



Gambar 2. 37 Sirkulasi Cumberland Park

Sumber : Penulis (2026)

Sirkulasi dan aksesibilitas pada Cumberland Park dirancang melalui jalur pedestrian utama yang menghubungkan akses masuk taman dengan area waterfront serta berbagai zona aktivitas di dalam taman. Selain itu, terdapat jalur sekunder yang berbentuk meliuk mengikuti kontur lanskap sehingga menciptakan pengalaman eksplorasi ruang yang lebih dinamis. Konektivitas antar zona diperkuat dengan elemen jembatan, *ramp*, dan *promenade* yang memastikan seluruh area taman mudah diakses oleh semua pengguna secara inklusif.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.7 Komparasi/Perbandingan Objek Perancangan

Aspek	Widna Haven Community Center and Library	LocHal Library	Waterfront Art Gallery	Suhe MixC World	Parque Esmeralda	Cumberland Park
Pendekatan desain	<i>Adaptive reuse</i> pada bangunan industri	<i>Small blocks</i> dengan massa bangunan yang terfragmentasi	Bangunan dirancang menyatu dengan lanskap danau melalui <i>courtyard</i> dan ruang terbuka	<i>Adaptive reuse</i> Urban regeneration dan <i>adaptive reuse</i> kawasan industri bangunan industri	<i>Community-based design</i> , berfokus pada komunitas dan sosial	Landscape urbanism, memanfaatkan ruang sisa infrastruktur perkotaan.
Akses bangunan	Satu akses utama menuju ke dalam bangunan	<i>Multiple entrance</i> yakni akses dari berbagai sisi tapak	Akses utama <i>courtyard</i> lalu kemudian terhubung ke ruang galeri	<i>Multiple entrances</i> dari berbagai titik	<i>Multiple entrance</i> akses dari beberapa titik	<i>Multiple entrance</i> akses dari beberapa titik
Organisasi ruang	<i>Centralized Organization</i> : atrium besar dengan mezzanine dan tangga publik	<i>Clustered Organization</i> : beberapa massa bangunan yang saling terhubung	<i>Linear-Centralized Organization</i> : galeri sebagai ruang utama yang dihubungkan <i>courtyard</i>	Terdiri dari beberapa bangunan yang disatukan	Terpusat pada area komunitas	Membentuk jaringan yang saling terhubung
Permeabilitas	Permeabilitas visual vertikal antar lantai	Permeabilitas fisik dan visual dengan ruang luar	Permeabilitas visual dan spasial melalui <i>courtyard</i> ,	Plaza terbuka, koridor pedestrian, serta hubungan langsung dengan waterfront.	Keterbukaan ruang dan minimnya batas antara area komunitas dengan lingkungan sekitar	Jaringan jalur pejalan kaki, ruang terbuka dan konektivitas lanskap

Tabel 2. 1 Komparasi Studi Objek Perancangan

Sumber : Pribadi (2026)