

# PERPUSTAKAAN ANAK DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Nur Adela Sobri Rezki <sup>1)</sup>, Pedia Aldy <sup>2)</sup>, Mira Dharma Susilawati <sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

<sup>2)3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: [nuradelasobri@gmail.com](mailto:nuradelasobri@gmail.com)

## ABSTRACT

*Children library has a very important role for children and families. It's a place for children to get to know the various learning resources and foster the fun of books. It's also an interacting place for children and families. The development of information technology today can not be separated with modern human life. Similarly in the children library. Therefore, the children library should follow the development of technology and information in support of its programs and services. The children library in Pekanbaru now has not been able to answer the needs of information technology literacy because it does not have the right system and infrastructure. In an effort to anticipate the development of the era to the next era, the children library should be oriented to the future. Children libraries in the future, in addition to reading and learning, also become a social and creative node to collaborate and create content. Therefore, the concept of library must also support those needs. The design of children library using futuristic approach, which is future-oriented and adaptive to the times. It's realized by combining the introduction of media and futuristic technology to children with creative and innovative collaboration. Design strategy in this research include functional analysis and environmental condition analysis. Based on the function and theme of building design, emerged a concept of "Collaboration for the Future". This concept will accompany the design process so that it can create a children library in accordance with the wishes and needs of children in Pekanbaru. As the results, this building has dynamic and future-oriented form, using space frame on the structure, glass and alluminium composite panel as dominant material, and kinetic facade on the side of the building.*

**Keywords:** Library, Children, Futuristic, Pekanbaru.

## 1. PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa perpustakaan anak memiliki peran yang amat penting bagi anak dan keluarga. Perpustakaan anak merupakan tempat bagi anak untuk mengenal berbagai sumber pembelajaran serta memupuk kesenangan terhadap buku dan proses belajar yang berlangsung seumur hidup. Selain itu, perpustakaan anak merupakan tempat bagi orang tua atau siapapun yang berhubungan dengan anak untuk memperoleh ilmu serta pengetahuan mengenai anak, sekaligus sebagai tempat yang aman dan nyaman bagi orang dewasa dan anak untuk saling berinteraksi.

Perkembangan teknologi informasi saat ini tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia modern. Begitu pula pada

perpustakaan anak. Oleh karena itu, perpustakaan anak harus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi tersebut dalam mendukung berbagai program dan layanannya. Seperti, layanan video interaktif, audio visual, perlengkapan komputer dan jaringan internet serta beragam permainan yang memanfaatkan perkembangan teknologi terkini. Koleksi perpustakaan pun dilengkapi dengan berbagai sumber digital yang saling melengkapi dan terintegrasi dengan sumber cetak lainnya.

Hal-hal di atas dapat dicapai dengan menyediakan sistem teknologi informasi dan infrastruktur yang tepat. Misalnya dengan menyediakan situs dan aplikasi perpustakaan terkait, pembelajaran berbasis permainan digital, rekomendasi pembaca berdasar

kategori bacaan untuk memancing diskusi dan kelompok belajar, dan sebagainya (Arup, 2015).

Perpustakaan penting bagi anak dan remaja. Misalnya, di Amerika, ada 40 juta remaja usia 12-17 tahun yang menggunakan perpustakaan. Selain untuk membaca buku, di sana mereka belajar, mencari bahan penelitian, mengerjakan tugas dan menulis, mendiskusikan buku, bersosialisasi, belajar pemrograman, dan sebagainya. Perpustakaan adalah tempat netral dan positif di mana mereka tumbuh secara intelektual, emosional, dan sosial (Braun dkk, 2014).

Untuk menarik anak dan remaja datang ke perpustakaan, bisa dilakukan dengan program kreatif. Misalnya, perpustakaan di Aalborg, Denmark; menggagas berbagai klub. Tiap hari didekasikan untuk klub dan kegiatan berbeda. Senin untuk bermain WII, Selasa membaca manga, Rabu untuk tugas, dan Kamis untuk membaca dan berdiskusi sastra dan puisi (Quinones, 1996).

Penyelarasan perpustakaan dengan perkembangan teknologi juga bisa dilakukan dengan komponen multi media. Misalnya perpustakaan remaja di Hamburg, Jerman yang telah mengimplementasikan ini. Koleksi mereka terdiri dari 50% media cetak dan 50% audio visual. Termasuk di antaranya adalah majalah, novel, CD, DVD, buku audio, papan permainan, UMD, Xbox, Playstation, Nintendo, dan Wii. Bahkan disediakan area kantin dan bioskop (Quinones, 1996).

Pekanbaru sebagai ibukota Provinsi Riau belum memiliki perpustakaan anak, padahal kehadiran perpustakaan anak amat penting perannya dalam meningkatkan kemampuan literasi anak, mengenalkan anak dengan berbagai media dan teknologi, melatih kemampuan anak dalam berinteraksi dan berkolaborasi, mengembangkan pengetahuan dan kreativitas anak, serta berkontribusi bagi komunitas dan masyarakat di suatu kota. Oleh karena itu, dibutuhkan perpustakaan anak di kota Pekanbaru.

Sebagai upaya mengantisipasi perkembangan zaman ke era selanjutnya, perpustakaan anak haruslah berorientasi ke masa depan. Perpustakaan anak di masa depan, selain tempat membaca dan belajar,

juga menjadi simpul sosial dan kreatif untuk berkolaborasi dan menciptakan konten. Oleh karena itu, konsep perpustakaan pun harus mendukung kebutuhan tersebut. Baik secara program, fasilitas, maupun infrastruktur perpustakaan. Oleh karena itu, tema perancangan yang dianggap tepat dalam merancang perpustakaan anak adalah futuristik.

Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah-ubah sesuai keinginan dan zamannya. Penerapan futuristik ini hanya terlihat pada penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya. (Soemarta, 2010).

Futuristik mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan. Citra futuristik pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Futuristik juga sebagai core values yang mengandung nilai-nilai yaitu; dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (canggih), dan ramah lingkungan dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu (Haryadi, 2015).

Oleh karena itu, perpustakaan anak di Pekanbaru dengan pendekatan arsitektur futuristik merupakan perpustakaan anak yang secara program, layanan dan fasilitas mengakomodasi kebutuhan dan kreativitas anak dengan didukung oleh perkembangan teknologi modern serta secara tampilan memiliki citra bangunan yang mengarah ke masa depan, menggunakan teknologi yang canggih, serta ramah lingkungan.

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Apa saja fasilitas serta layanan yang terdapat pada Perpustakaan Anak?

2. Bagaimana menerapkan prinsip futuristik, baik dari aspek arsitektural maupun sistem perpustakaan pada Perpustakaan Anak?
3. Bagaimana menerapkan konsep perancangan yang sesuai untuk Perpustakaan Anak?

Berdasarkan permasalahan tersebut didapatkan tujuan sebagai berikut :

1. Menerapkan kebutuhan ruang sesuai dengan fasilitas dan layanan yang dibutuhkan oleh Perpustakaan Anak.
2. Menerapkan prinsip arsitektur futuristik sehingga menimbulkan kesan masa depan pada Perpustakaan Anak tersebut.
3. Menerapkan konsep perancangan yang sesuai pada bangunan Perpustakaan Anak.

## 2. TINJAUAN TEMA RANCANGAN

Desain futuristik pada bangunan berarti desain yang berorientasi ke masa depan atau desain bahwa bangunan itu selalu dapat mengikuti perkembangan jaman yang selalu mengutamakan simplisitas waktu dan tempat atau ruang yang selalu bermobilitas dan dinamis dalam semua aspek kegiatan melalui ekspresi bangunan. (Budiarto, 2008)

Fleksibilitas dan kapabilitas bangunan adalah faktor penting dalam aspek futuristik bangunan. Fleksibilitas dan kapabilitas sendiri adalah kemampuan bangunan untuk melayani dan mengikuti perkembangan tuntutan persyaratan itu sendiri. (Suharso dalam Budiarto, 2008)

Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980) dalam Kusumawati, dalam Haryadi (2010), kriteria di atas adalah bangunan itu dapat mengikuti dan menampung tuntutan kegiatan yang senantiasa berkembang. Bangunan tersebut senantiasa dapat melayani perubahan perwadhahan kegiatan, disini perlu dipikirkan kelengkapan yang menunjang proses berlangsungnya kegiatan. Adanya kemungkinan penambahan ataupun perubahan atau bangunan tanpa mengganggu bangunan yang ada dengan jalan perencanaan yang matang.

Futuristik sebagai core values atau nilai-nilai dasar BMW mengandung nilai-nilai yaitu: dinamis, estetis dan inovatif terutama

dari segi teknologi yang dipakai (dinamis, canggih, ramah lingkungan) dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu.

Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah-ubah sesuai keinginan dan zamannya. Penerapan futuristik ini hanya terlihat pada penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya. (Soemarta, 2010)

Futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi dimana dengan semakin majunya teknologi yang diciptakan manusia maka keberadaan futuristik itu juga akan semakin berkembang. Sama seperti teknologi, futuristik ini merupakan upaya untuk menciptakan suatu masa depan yang lebih baik. Pemikiran akan futuristik itu sendiri jauh lebih kreatif dan inovatif ke depannya dan jauh lebih maju dari masanya. (Soemarta, 2010)

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan pedoman dalam perencanaan bangunan futuristik, yaitu:

1. Memiliki konsep yang berorientasi ke masa depan serta mengikuti perkembangan jaman.
2. Memiliki aspek fleksibilitas dan kapabilitas bangunan.
3. Mengandung nilai-nilai dinamis, estetis dan inovatif dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu.
4. Menggunakan teknologi terkini yang inovatif, dinamis, canggih, dan ramah lingkungan.
5. Penerapan aspek-aspek yang diwujudkan melalui ekspresi bangunan.

## 3. METODE PERANCANGAN

### A. Paradigma Perancangan

Perancangan Perpustakaan Anak di Pekanbaru menggunakan metode transformasi bentuk dengan mengkaji bentuk-bentuk yang unik agar menimbulkan kesan bangunan yang

atraktif dan menarik bagi anak untuk dikunjungi.

Kegiatan di Perpustakaan Anak ini meliputi kegiatan peningkatan kemampuan literasi, eksplorasi teknologi, dan mendorong kolaborasi pada anak. Oleh karena itu dibutuhkan fasilitas-fasilitas yang mewadahi fungsi-fungsi tersebut dengan didukung oleh teknologi terkini demi tercapainya tujuan perpustakaan serta mencerminkan ciri bangunan futuristik.

Perpustakaan Anak di Pekanbaru dengan pendekatan arsitektur futuristik merupakan perpustakaan anak yang secara program, layanan dan fasilitas mengakomodasi kebutuhan dan kreativitas anak dengan didukung oleh perkembangan teknologi modern serta secara tampilan memiliki citra bangunan yang mengarah ke masa depan, menggunakan teknologi yang canggih, serta ramah lingkungan.

## **B. Strategi Perancangan**

Strategi pra-perancangan Perpustakaan Anak di Pekanbaru adalah sebagai berikut:

### **A. Survei**

Dalam tahap awal perancangan Perpustakaan Anak, dilakukan survei terkait fungsi dan lokasi perancangan yang telah ditentukan.

### **B. Analisis Site**

Setelah lokasi perancangan ditentukan, dilakukan analisis site. Analisis site merupakan identifikasi terhadap karakteristik fisik dan khas dari lahan serta dirumuskan tanggapan atau penyelesaian terhadap identifikasi atau permasalahan tersebut. Analisis ini akan digunakan sebagai dasar dalam menentukan peletakan bangunan, akses, serta respon bangunan terhadap lingkungan.

### **A. Sirkulasi Ruang Luar**

Sirkulasi ruang luar bertujuan untuk menentukan akses dari luar tapak menuju tapak, tapak luar menuju ruang dalam, aktivitas ruang luar serta tapak menuju keluar tapak. Sirkulasi ruang luar dirancang untuk kendaraan maupun pejalan kaki.

### **B. Tatanan Ruang Dalam**

Tatanan ruang dalam dirancang berdasarkan pertimbangan fungsional dan kenyamanan.

### **C. Bentuk Massa**

Massa bangunan terbentuk dari hasil penataan ruang dalam yang memunculkan karakter bangunan yang serasi dan saling mendukung dan bentuk berdasarkan konsep desain yang akan dipadukan dengan tema perancangan hingga menghasilkan suatu bentuk massa yang sesuai dengan konsep dan tema perancangan

### **D. Tatanan Massa**

Tatanan massa bertolak dari konsep desain yang telah ditentukan yang disesuaikan dengan fungsi kelompok ruang, alur kegiatan, lingkungan sekitar, serta orientasi bangunan. Site pada perancangan ini berbentuk persegi panjang. Demi memanfaatkan tapak, tatanan massa cenderung akan mengikuti bentuk site. Tatanan massa akan diolah sedemikian rupa agar sesuai dengan zonasi, kelompok kegiatan, dan kondisi site. Tatanan massa juga mempertimbangkan ketersediaan serta posisi taman bermain anak, taman wifi, dan parkir.

### **E. Tatanan Ruang Luar**

Tatanan ruang luar berupa perletakan zona yang terdapat pada ruang luar, berupa zona parkir, sirkulasi, zona servis, zona hijau dan lain-lain yang dianggap perlu dalam perancangan.

### **F. Sistem Struktur**

Sistem struktur meliputi struktur bawah berupa pondasi, struktur atas berupa kolom dan balok, struktur atap dan struktur tambahan yang dianggap perlu pada perancangan ini.

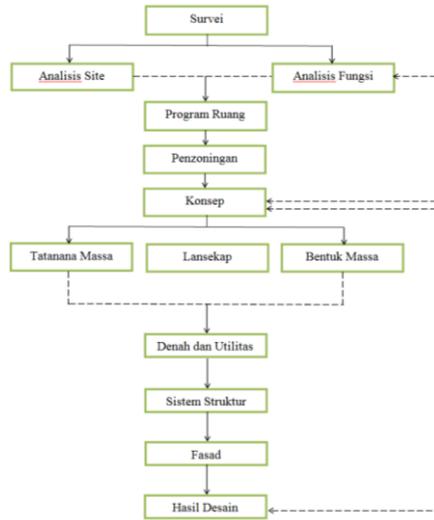
### **G. Fasad Bangunan**

Fasad adalah elemen arsitektur yang sangat penting, terutama pada bangunan yang menerapkan arsitektur futuristik seperti pada perpustakaan anak ini. Fasad harus dinamis serta merepresentasikan citra bangunan futuristik. Fasad menentukan apakah tampilan sebuah bangunan menarik atau tidak, terutama bagi anak sebagai target utama pengguna bangunan. Oleh karena itu, fasad bangunan harus didesain semenarik mungkin agar menarik bagi anak, sesuai dengan tema bangunan dan konsep yang telah ditentukan sebelumnya.

## H. Hasil Perancangan

Tahap ini merupakan tahap pelengkapan gambar-gambar yang dibutuhkan dalam perancangan, meliputi proses penggambaran denah, tampak, potongan, interior, eksterior serta detail yang diperlukan dalam perancangan.

## C. Bagan Alur Perancangan



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

### Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan berada di Jalan Arifin Ahmad, Kecamatan Tampan, Pekanbaru, Riau. Lokasi ini memiliki luas lahan 1.3 Ha dengan KDB 50%, KLB kurang dari 6 lantai, ketinggian bangunan kurang dari 33 meter, memiliki kontur relatif datar dengan kondisi eksisting tanah kosong.



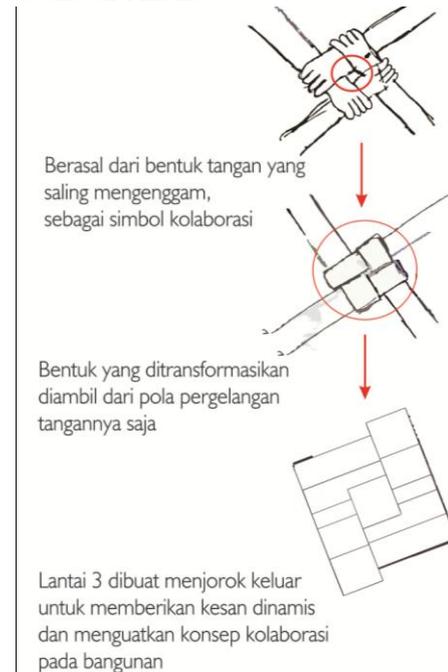
Gambar 2. Lokasi Perpustakaan Anak di Pekanbaru

Batasan sebelah Timur pondok makan, batasan sebelah Utara berupa lahan kosong, batasan sebelah Barat lahan berupa cucian mobil, dan sebelah Selatan lahan berbatasan langsung dengan Jalan Arifin Ahmad.

## Konsep

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, konsep yang digunakan dalam perancangan Perpustakaan Anak yaitu “*Collaboration for the Future*” yang bermakna kolaborasi dalam mengarah atau menuju ke masa depan atau untuk masa depan

Konsep “*Collaboration for the Future*” pada bangunan diterapkan pada bentuk dan pemanfaatan ruang luar. Sedangkan penerapan Arsitektur Futuristik akan difokuskan pada bentuk bangunan, material, fasad serta struktur yang tidak biasa pada Perpustakaan Anak.



Gambar 3. Transformasi Konsep *Collaboration*

Penerapan konsep ini menjadikan bangunan Perpustakaan Anak seperti terdiri dari dua massa serupa yang saling bertemu hingga membentuk satu massa dan memiliki ruang terbuka di bagian tengahnya, serta memiliki area ruang luar yang cukup luas sebagai taman hijau dan taman bermain di bagian depan bangunan.

Dari konsep tersebut akan dilanjutkan dengan penerapan tema arsitektur futuristik sebagai penyempurnaan fungsi bangunan. Bangunan futuristik mengekspresikan suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif, mengandung nilai-nilai yaitu; dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (canggih), dan ramah lingkungan dengan mengadopsi

bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu. Penerapan Arsitektur Futuristik dapat dilihat dalam empat aspek yaitu dari segi gaya bangunan, warna bangunan, material dan struktur yang digunakan, serta fasad bangunan.

a. Gaya Bangunan

Gaya bangunan yang berorientasi ke masa depan diwujudkan melalui bentukan yang dinamis dan bebas dengan tidak terikat dengan bentuk tertentu



Gambar 4. Gaya Bangunan

Setiap sisi bangunan dihubungkan oleh garis lengkung sehingga menimbulkan kesan dinamis pada bangunan.

b. Warna

Tampilan luar bangunan terdiri dari warna putih, abu-abu, serta warna-warna primer dan sekunder. Warna putih berasal dari fasad kinetis, warna abu-abu berasal dari aluminium komposit sebagai pelapis dinding beton, sedangkan warna primer dan sekunder berasal dari railing fasad demi memperindah tampilan bangunan.

Warna putih, dan abu-abu merupakan warna yang akan menimbulkan kesan futuristik sedangkan warna primer dan sekunder merupakan warna yang menimbulkan kesan menarik bagi anak-anak.



Gambar 5. Warna Bangunan

c. Material dan Struktur

Material yang digunakan pada desain perancangan Perpustakaan Anak ini yaitu baja dan beton pada struktur bangunan, aluminium komposit sebagai pelapis dinding beton, dan kaca jenis *laminated* sebagai material dominan pada bangunan.

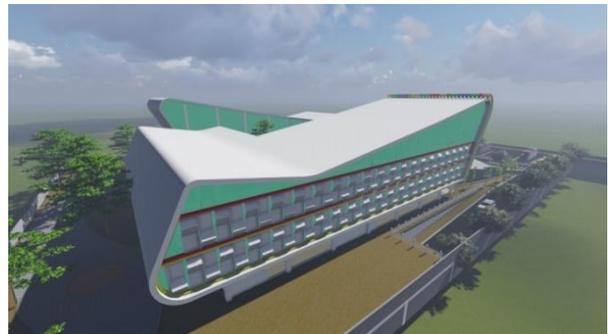


Gambar 6. Penggunaan Material Aluminium Komposit pada Perpustakaan Anak

Berdasarkan Gambar 6, material aluminium komposit diaplikasikan sebagai pelapis luar dinding beton. Material ini menimbulkan kesan yang mengkilap dan futuristik pada bangunan Perpustakaan Anak.

d. Fasad

Salah satu ciri dari bangunan futuristik adalah ekspresi bangunan yang dimunculkan oleh penggunaan fasad bangunan. Pada Perpustakaan Anak ini digunakan fasad kinetik.



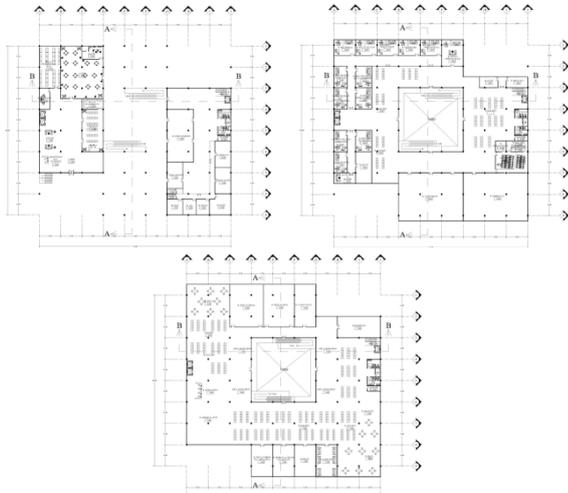
Gambar 7. Penggunaan Fasad Kinetik

Terdapat dua sisi bangunan yang menggunakan fasad kinetik yaitu sisi timur dan barat bangunan. Fasad ini memberikan kesan futuristik karena menggunakan teknologi canggih serta ramah lingkungan melalui pemanfaatan cahaya alami secara optimal yang disebabkan olehnya. Fasad kinetik berfungsi untuk merespon dan menyesuaikan

cahaya matahari berdasarkan kebutuhan atau keinginan pengguna.

### Tatanan Ruang Dalam Pada Bangunan Perpustakaan Anak di Pekanbaru

Perpustakaan Anak di Pekanbaru dirancang terdiri dari 3 lantai untuk memaksimalkan fungsi dan penataan ruang dalam bangunan.

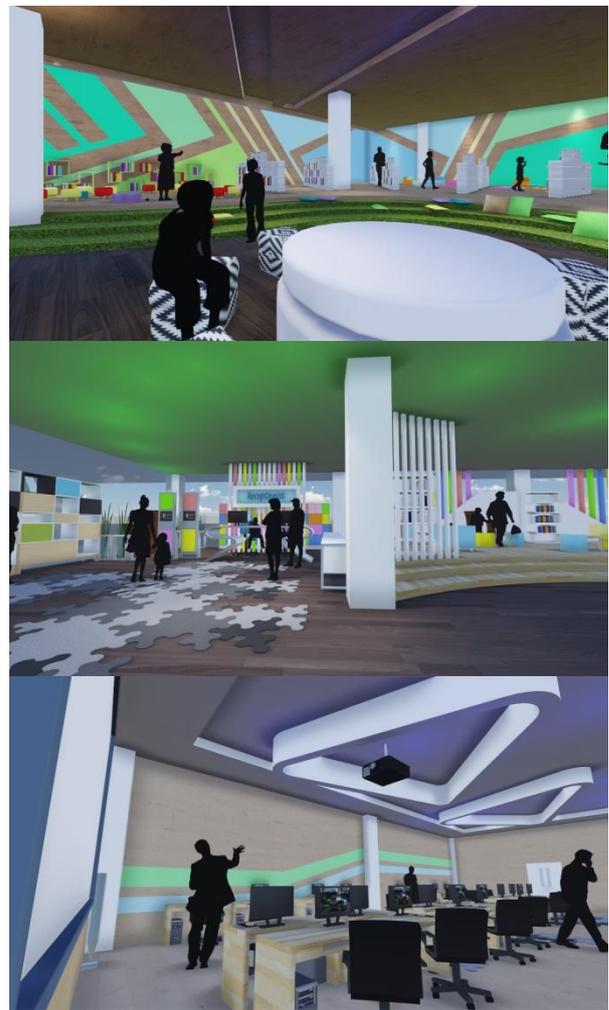


Gambar 8. Denah Lantai 1, 2, dan 3 Perpustakaan Anak

Lantai 1 terdiri dari fasilitas penerimaan berupa lobby, resepsionis dan launge. Selain itu terdapat pula fasilitas pendukung seperti toko buku, cafe dan ruang seminar. Ruang-ruang servis juga terletak di lantai ini. Lantai 2 terdiri dari area pengelola, ruang auditorium dan serbaguna, ruang menyusui serta musholla. Area pengelola memiliki akses dan pintu tersendiri, begitu pula area menyusui. Selain itu pada lantai ini terdapat pula area koleksi buku. Sedangkan lantai 3 terdiri dari area baca dan koleksi, berbagai fasilitas utama serta area eksplorasi.

No	Lantai	Ruangan	Luas
1	Lantai 1	Area Penerimaan	448 m <sup>2</sup>
		Fasilitas Pendukung	964 m <sup>2</sup>
		Fasilitas Servis	324 m <sup>2</sup>
2	Lantai 2	Fasilitas Pengelola	1096 m <sup>2</sup>
		Fasilitas Pendukung	984 m <sup>2</sup>
		Area Koleksi	632 m <sup>2</sup>
3	Lantai 3	Fasilitas Utama	1024 m <sup>2</sup>
		Area Koleksi dan baca	2240 m <sup>2</sup>
		Area Eksplorasi	384 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>			<b>8096 m<sup>2</sup></b>

Gambar 9. Luas Area di Tiap Lantai



Gambar 10. Ruang dalam Perpustakaan Anak

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan Perpustakaan Anak di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perpustakaan Anak merupakan perpustakaan yang dirancang khusus untuk pengguna anak-anak, oleh karena itu sistem, program, serta layanannya disesuaikan dengan usia anak. Fasilitas utama di perpustakaan anak ini meliputi fasilitas akan buku serta program dan layanan yang meningkatkan kemampuan literasi anak, ruang dan sarana bermain, serta ruang yang mendukung atau memfasilitasi interaksi anak dan orang-orang di sekitarnya. Ruang-ruang tersebut diantaranya Ruang Kelas Peningkatan Kemampuan Bicara dan Bahasa, Ruang Dongeng, Ruang Baca, Ruang Audiovisual, serta Ruang Diskusi. Dengan menggunakan tema arsitektur futuristik,

terdapat fasilitas serta layanan yang harus mendukung tema tersebut, misalnya Ruang Produksi, yaitu sarana yang mendukung anak untuk berkolaborasi dan didukung oleh teknologi terkini sebagaimana ciri perpustakaan di masa depan. Selain itu, terdapat pula fasilitas pendukung seperti Ruang Seminar dan Auditorium, fasilitas pengelola, fasilitas servis, serta fasilitas ruang luar perpustakaan anak, seperti Taman Bermain dan Taman Hijau.

2. Penerapan tema dalam perancangan dilakukan melalui aplikasi unsur-unsur futuristik yaitu ekspresi bangunan yang menonjol melalui fasad, mengikuti tren inovasi teknologi terkini, serta memenuhi aspek ramah lingkungan. Selain itu, diterapkan pula ciri atau karakteristik bangunan futuristik yang diwujudkan melalui ekspresi bangunannya, seperti: menonjolkan ekspresi atau sudut-sudut lengkung yang dinamis, serta menerapkan aksesoris berupa warna yang mencirikan bangunan futuristik, seperti: putih, hitam dan silver.
3. Ide dasar konsep dasar perancangan adalah *Collaboration for the future*. Perancangan menyesuaikan dengan fungsi serta penerapan karakteristik dan prinsip-prinsip yang sudah ada. Konsep *Collaboration for the future* diwujudkan melalui kolaborasi pada massa bangunan, fasad dan warna., melahirkan suatu kesatuan arsitektur, baik dari aspek fisik maupun atmosfer di sekitar bangunan yang merangsang anak untuk aktif berkarya dan berkolaborasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arup. 2015. *Future Libraries : Workshop Summary and Emerging Insights*. London.
- Braun dkk. 2014. *The Future of Library Services for and With Teens: A Call to Action*. Yalsa.
- Budiarto, Tabah. 2008. *Planetarium Tawangmangu (Penekanan Pada Citra Arsitektur Futuristik)*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo.
- Haryadi, Syalam. 2015. *Pekanbaru Convention Center dengan Penekanan Bangunan Futuristik*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Riau, Pekanbaru.
- Persia, Aziza Nur. 2013. *Peran Perpustakaan Anak Di Rumah Sakit Kanker "Dharmais" Jakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Quinones, dkk. 1996. *Guidelines for Library Services for Young Adults*. IFLA.
- Soemarta. 2010. *Indonesian Automobile Museum (Arsitektur Futuristik)*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Sumatera Utara, Medan.