

PERANCANGAN GEDUNG PUSAT LITERASI REKREATIF DI KOTA ATAMBUA

Emanuel Fransiskus Lopez¹, Arfie Pigan Solissa², Rudini A.R.B. Lamahoda³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Citra Bangsa

Jln. Manafe No. 17, Kayu putih, Kec. Oebobo, Kota Kupang, NTT, Indonesia. 85111

Email: emanlopes01@gmail.com

Abstract

he low interest in reading and limited literacy facilities remain among the challenges in improving the quality of education in East Nusa Tenggara (NTT), particularly in Atambua City as a border region. This condition is reflected in the number of school-age children who still experience difficulties in reading, writing, and numeracy, as well as the limited availability of comfortable and attractive learning and literacy spaces. Therefore, a facility is needed that not only provides information resources but also creates a learning environment that is enjoyable, interactive, and responsive to community needs. This design aims to develop the concept of a Recreational Literacy Center in Atambua City as an educational and social facility that can improve reading interest, literacy skills, creativity, and community interaction. The method used is an architectural design method involving the identification of user needs, site analysis, space requirements, activities, and the application of recreational architecture principles. The literacy center integrates various facilities, including a library, reading garden, computer laboratory, science laboratory, community and discussion rooms, workshop spaces, and a performance room. The recreational architecture approach is applied through flexible, comfortable, and relaxed spaces; interactive areas; the use of attractive colors; natural lighting; open spaces; and dynamic and expressive façade forms. Digital technology is also integrated as a supporting medium for literacy learning. Based on these considerations, the design is developed as a creative learning facility and a center for educational and social activities for children and the wider community. The facility is intended to increase literacy, creativity, and reading interest while changing the perception that literacy facilities are merely formal and monotonous places for reading books. The recreational architecture approach creates a more open, welcoming, and environmentally friendly atmosphere. Flexible spaces are provided through relaxed reading areas, interactive discussion spaces, and indoor and outdoor reading gardens, allowing visitors to learn while also relaxing and interacting.

Keywords: Literacy Center, Recreational Architecture, Literacy, Education, Atambua City.

Abstrak

Rendahnya minat baca dan keterbatasan fasilitas literasi masih menjadi salah satu permasalahan dalam peningkatan kualitas pendidikan di Nusa Tenggara Timur, khususnya di Kota Atambua sebagai wilayah perbatasan. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh masih ditemukannya anak usia sekolah yang mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung, serta terbatasnya ruang belajar dan fasilitas literasi yang nyaman dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu wadah yang tidak hanya menyediakan sumber informasi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Penelitian/perancangan ini bertujuan menghasilkan konsep Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua sebagai fasilitas edukasi dan sosial yang dapat meningkatkan minat baca, kemampuan literasi, kreativitas, serta interaksi masyarakat. Metode yang digunakan berupa metode perancangan arsitektur dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menganalisis kondisi tapak, kebutuhan ruang, aktivitas, serta penerapan prinsip arsitektur rekreatif. Pusat literasi dirancang dengan mengintegrasikan fasilitas perpustakaan, taman baca, laboratorium komputer, laboratorium sains, ruang komunitas, workshop, dan ruang pertunjukan. Pendekatan arsitektur rekreatif diterapkan melalui penciptaan ruang yang fleksibel, nyaman, santai, interaktif, penggunaan warna yang menarik, pencahayaan alami, ruang terbuka, serta bentuk fasad yang dinamis dan ekspresif. Pemanfaatan teknologi digital juga diintegrasikan sebagai media pendukung pembelajaran literasi. Berdasarkan kondisi tersebut, penulis menetapkan judul “Perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua” yang dapat menjadi wadah dengan menyediakan fasilitas belajar yang kreatif, serta menjadi pusat aktivitas edukasi dan sosial bagi masyarakat dan anak-anak. Fasilitas yang dimaksud yaitu lab komputer, lab sains, perpustakaan, taman baca, ruang komunitas/ruang diskusi, workshop, dan ruang pertunjukan untuk meningkatkan literasi, kreativitas dan minat baca. Pusat literasi ini menjadi salah satu jembatan untuk menarik minat masyarakat agar lebih tertarik belajar huruf dan kata. Untuk menghilangkan kesan bahwa fasilitas literasi hanya sebatas tempat membaca buku yang resmi dan membosankan, diperlukan sebuah wadah edukasi yang lebih menarik dan terbuka bagi semua kalangan. Pendekatan arsitektur rekreatif diterapkan agar pusat literasi tidak terkesan kaku, tetapi lebih terbuka dan ramah lingkungan. Ruang-ruang didesain fleksibel, dengan zona baca santai, area diskusi interaktif, taman baca luar ruangan dan dalam ruangan yang memungkinkan pengunjung belajar sekaligus beristirahat.

Kata Kunci: Pusat Literasi, Arsitektur Rekreatif, Literasi, Pendidikan, Kota Atambua.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena berperan dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter individu. Proses pendidikan tidak hanya berlangsung melalui lembaga formal seperti sekolah, tetapi juga dapat dilakukan melalui keluarga, masyarakat, lingkungan, serta berbagai fasilitas pembelajaran nonformal. Salah satu kemampuan dasar yang mendukung keberhasilan proses pendidikan adalah literasi. Literasi memungkinkan seseorang untuk memperoleh, memahami, mengolah, dan menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2019 tentang Sistem Perbukuan, literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas hidupnya (Trimansyah, 2019).

Pengamat pendidikan dari Universitas Negeri Timor (unimor) Kefamenanu Dr. Vincentius Mauk S.Pd., M.Pd., menyebutkan, kondisi literasi di Nusa Tenggara Timur (NTT) masih menjadi salah satu tantangan utama dalam pembangunan sumber daya manusia. Minat baca masyarakat di NTT juga cenderung rendah, dipengaruhi oleh keterbatasan fasilitas, kurangnya promosi budaya membaca, serta kondisi sosial ekonomi yang membuat aktivitas literasi belum menjadi prioritas. Banyak sekolah, terutama di daerah 3T (tertinggal, terdepan, terluar), belum memiliki perpustakaan yang layak. Ruang baca yang ada kadang hanya berupa ruangan kecil dengan rak buku sederhana dan belum dirancang agar nyaman digunakan oleh siswa atau masyarakat. Keterbatasan ini berakibat pada rendahnya tingkat literasi dan numerasi di NTT, sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai survei nasional. Kemampuan membaca dan memahami teks siswa di NTT masih di bawah rata-rata nasional, yang berdampak pada kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Kota Atambua sebagai pusat aktivitas di Kabupaten Belu memiliki posisi strategis karena berada di kawasan perbatasan Indonesia dan Timor-Leste. Posisi tersebut menjadikan Atambua tidak hanya penting dari aspek sosial dan ekonomi, tetapi juga dalam pengembangan sumber daya manusia melalui pendidikan. Meskipun demikian, ketersediaan fasilitas literasi dan ruang belajar nonformal yang dapat mendukung kegiatan anak-anak dan masyarakat masih terbatas. Kegiatan belajar di luar sekolah pada beberapa kelompok masyarakat masih memanfaatkan ruang yang sederhana dan belum dirancang secara khusus sebagai lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung berbagai aktivitas

literasi. Permasalahan tersebut dapat dilihat dari kegiatan bimbingan belajar yang dilakukan oleh Redemptus De Sales Ukat bagi anak-anak eks pengungsi Timor-Leste di Atambua. Program yang dimulai sejak tahun 2018 tersebut menemukan bahwa masih terdapat anak usia sekolah yang mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung. Keterbatasan ekonomi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut. Kegiatan belajar pada awalnya juga dilakukan dengan memanfaatkan halaman rumah warga menggunakan fasilitas sederhana. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap ruang belajar dan literasi yang lebih layak, aman, nyaman, serta mampu mendukung berbagai kegiatan pembelajaran. Permasalahan literasi juga terlihat dari rendahnya pemanfaatan fasilitas perpustakaan di Kabupaten Belu. Komunitas Literasi *Lorosae*, misalnya, mengembangkan kegiatan lapak baca gratis sebagai bentuk kepedulian terhadap rendahnya minat baca masyarakat. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat membutuhkan alternatif ruang literasi yang lebih terbuka dan menarik, tidak terbatas pada perpustakaan konvensional. Keberadaan komunitas dan kegiatan literasi yang telah berkembang di Atambua menjadi potensi yang dapat didukung melalui penyediaan fasilitas yang lebih terintegrasi. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu wadah yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas literasi dalam lingkungan yang edukatif sekaligus menyenangkan. Perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua diarahkan sebagai fasilitas pendidikan nonformal yang menyediakan ruang perpustakaan, taman baca, laboratorium komputer, laboratorium sains, ruang diskusi, ruang workshop, ruang pertunjukan, dan ruang serbaguna. Keberagaman fasilitas tersebut diharapkan dapat memberikan pilihan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter pengguna, terutama anak-anak, pelajar, mahasiswa, serta masyarakat umum. Pendekatan arsitektur rekreatif diterapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak kaku dan monoton. Karakter rekreatif diwujudkan melalui ruang yang fleksibel, suasana yang nyaman, pencahayaan dan penghawaan alami, penggunaan warna serta elemen visual yang menarik, ruang terbuka, taman baca, dan bentuk bangunan yang dinamis. Pendekatan tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pengguna tidak hanya datang untuk membaca, tetapi juga dapat berinteraksi, berkreasi, beristirahat, dan mengembangkan keterampilan.

Perancangan Pusat Literasi Rekreatif berbeda dari tulisan-tulisan sebelumnya karena, kehadiran fasilitas ini tidak hanya menjadi solusi terhadap keterbatasan ruang literasi, tetapi juga dapat menjadi ruang edukasi, rekreasi, interaksi sosial,

pengembangan kreativitas masyarakat Kota Atambua, dan terbuka untuk semua kalangan usia, dengan menghadirkan lingkungan belajar yang edukatif, nyaman, sehat, menarik dan tidak membosankan melalui penerapan prinsip arsitektur rekreatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana merancang gedung pusat literasi rekreatif yang mendukung peningkatan literasi masyarakat Atambua dan menghadirkan suasana belajar yang nyaman sehingga mampu meningkatkan minat baca dan budaya literasi masyarakat atambua dengan fasilitas yang memadai melalui penerapan prinsip-prinsip arsitektur rekreatif?

Tujuan dari Perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua yaitu untuk menciptakan sebuah wadah yang mendukung peningkatan literasi masyarakat Atambua dan menghadirkan suasana belajar yang nyaman sehingga mampu meningkatkan minat baca dan budaya literasi masyarakat Atambua dengan fasilitas yang memadai melalui penerapan prinsip-prinsip arsitektur rekreatif.

2.DASAR TEORI

Literasi adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi “membaca, berbicara, menyimak dan menulis” dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Jika didefinisikan secara singkat, definisi literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca (*Elizabeth Sulzby, 1986*). Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, rekreasi merupakan proses untuk menyegarkan kembali tubuh dan pikiran, dengan tujuan memberikan kegembiraan dan kesegaran. Dalam sebuah penelitian oleh *Zuastika (2010)*, rekreasi dijelaskan sebagai aktivitas yang dilakukan pada waktu luang untuk memulihkan keseimbangan fisik, mental, dan psikologis, baik secara individu maupun dalam kelompok. Tujuan dari rekreasi adalah untuk mencari kesenangan, hiburan, dan berbagai aktivitas yang beragam guna memberikan kepuasan dan kegembiraan, baik secara fisik maupun emosional. Perancangan arsitektur yang memasukan elemen rekreatif adalah hasil dari tujuan perencanaan yang mengintegrasikan aspek rekreasi di dalamnya. Ini berarti pendekatan desain bangunan yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan yang bagi pengunjung yang menikmatinya (*Kautsar, 2010*). Desain arsitektur yang rekreatif mampu memberikan suasana yang nyaman, santai, menghibur, dan menyenangkan. Karakteristik desainnya cenderung menarik, dinamis, membangkitkan, dan bebas (*Primastuti, 2016*).

Seymour M. Gold mengungkapkan beberapa

beberapa hal yang dapat menciptakan suasana rekreatif, seperti dikutip oleh *Zuastika (2010)* dalam *Rifa Faisyah (2019)*:

- Menggunakan unsur alam (rekreasi alam) dan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam bangunan, seperti tanaman dan air.
 - Menampilkan pergerakan manusia dan aktivitas pergerakan yang menarik untuk dilihat, baik melalui rute lalu lintas horizontal maupun vertikal.
 - Menciptakan ruang yang digunakan bersama yang dapat digunakan tanpa batas sehingga memungkinkan interaksi antara orang-orang.
 - Memungkinkan orang untuk saling melihat satu sama lain, mengakomodasi kebutuhan manusia akan bersosialisasi dan interaksi visual.
 - Menciptakan pengalaman eksploratif dengan mengajak pengunjung untuk mengapresiasi, merasakan, dan berinteraksi dengan berbagai elemen dalam bangunan.
 - Menciptakan suasana informal yang menarik, berbeda dengan kehidupan sehari-hari yang cenderung formal dan teratur.
 - Menampilkan keberdinamisan melalui penggunaan bentuk ruang, sirkulasi yang mengalir, dan pola lantai yang menarik.
 - Menggunakan unsur cahaya, baik pencahayaan buatan maupun alami, untuk menciptakan suasana yang diinginkan.
 - Menggunakan variasi bentuk bangunan yang beragam dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan yang menyajikan suasana yang berbeda dan dinamis.
 - Menata ruang secara tidak monoton dengan pengelompokan berdasarkan fungsi yang mencolok untuk memberikan pengalaman ruang yang berbeda.
 - Mengatur sekuens ruang yang berbeda dalam desain pusat literasi untuk memberikan pengalaman ruang yang menarik.
- Menurut *Suardana (2005)* desain arsitektur yang rekreatif memiliki kriteria sebagai berikut:
- desain arsitektur yang rekreatif dapat diartikan dengan desain suatu bangunan atau kawasan yang tertuang secara bebas, nonformal untuk menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya. Bentuk desain yang rekreatif juga merupakan bentuk pengaplikasian dari lingkungan sekitar site yang mendukung.
 - Arsitektur yang rekreatif merupakan cermin kebosanan terhadap suatu desain yang kosong (monoton), permainan warna yang sedikit dan hanya mengedepankan fungsi tanpa mempedulikan kebutuhan pengguna.
 - Desain arsitektur yang rekreatif adalah desain rancangan yang memiliki karakter santai, nyaman, luwes, menyenangkan, dan mengundang banyak orang untuk berkunjung.
 - Desain arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk digali

sesuai dengan kebutuhan perancangan dapat disebut sebagai desain arsitektur yang rekreatif.

- Desain bertujuan menciptakan keindahan dalam desain arsitektur sekaligus menghadirkan suasana rekreatif yang dilakukan melalui penataan barang koleksi atau yang akan dijadikan sebagai bagian dari interior suatu bangunan.

Dengan demikian, prinsip-prinsip ini menjadi dasar dalam merancang fasilitas rekreasi yang fungsional, estetis, aman, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta karakter kota.

3. METODE PENELITIAN

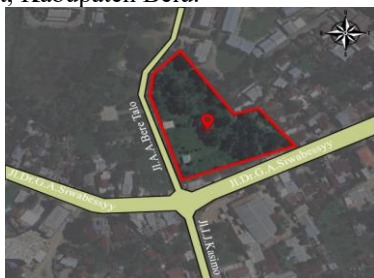
Penelitian ini menggunakan metode perancangan arsitektur yang merupakan serangkaian prosedur sistematis yang digunakan untuk memahami masalah desain, mengolah informasi, dan menghasilkan alternatif solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks lingkungan John Lang (1987).

A. Metode Pengumpulan Data

Tahapan penelitian meliputi persiapan, pengumpulan data, pengelompokan data, tinjauan lokasi, analisis perancangan, penarikan konsep, dan hasil perancangan. Data yang digunakan terdiri atas data primer berupa observasi lapangan, dokumentasi, dan wawancara, serta data sekunder yang diperoleh melalui studi literatur, peraturan pemerintah, data statistik, dan studi preseden (Solissa, dkk, 2024). Data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi potensi dan kendala site serta kebutuhan fungsi bangunan.

B. Tinjauan Lokasi perancangan

Lokasi perancangan dipilih melalui analisis bertingkat pada skala makro, meso, dan mikro berdasarkan kriteria aksesibilitas, visibilitas, ketersediaan infrastruktur, arah pengembangan, kegiatan yang ditampung, fasilitas pendukung, serta kesesuaian dengan RTRW Kota Atambua. Berdasarkan hasil analisis, site terpilih berada di Kelurahan Tulamala, Kecamatan Atambua Barat, Kabupaten Belu.



Gambar 1. Lokasi perancangan terpilih
Sumber: Google Earth, 2026

Lokasi ini memiliki luas $\pm 10.382 \text{ m}^2$ dan berbatasan langsung dengan Kantor Inspektorat Daerah Kabupaten Belu pada sisi utara, pemukiman warga di sisi timur, rumah warga dan kios-kios pada sisi selatan, dan Taman Gor pada sisi barat. Lokasi ini memiliki posisi strategis karena dekat dengan pusat aktivitas kota seperti area perbelanjaan, rumah makan, hotel, lembaga pendidikan, pemerintahan, rumah sakit, dan tempat ibadah. Fasilitas-fasilitas ini yang akan mendukung kegiatan pusat literasi yang akan dirancang.

C. Metode Analisis

Analisis perancangan arsitektural meliputi analisis fungsi, pelaku dan kegiatan, kebutuhan dan besaran ruang, hubungan antar ruang, zonasi, sirkulasi dan aksesibilitas, massa bangunan, orientasi bangunan, fasad, landscape, struktur, dan utilitas. Sedangkan analisis pendekatan arsitektur rekreatif meliputi analisis desain visual rekreatif, permainan warna, dan penataan barang koleksi.

D. Penarikan Konsep

Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan konsep perancangan gedung pusat literasi rekreatif yang menghadirkan kebutuhan fungsional, karakteristik site, dan penerapan prinsip-prinsip arsitektur rekreatif ke dalam rancangan arsitektur.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua diperoleh berdasarkan hasil analisis tapak, kebutuhan ruang, aktivitas pengguna, serta penerapan prinsip-prinsip arsitektur rekreatif. Hasil analisis tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam konsep perancangan yang meliputi penataan tapak, zoning, sirkulasi, bentuk dan massa bangunan, ruang, fasad, landscape, serta struktur dan utilitas. Perancangan ini diarahkan untuk menghasilkan pusat literasi yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca dan belajar, tetapi juga sebagai ruang edukasi, rekreasi, kreativitas, dan interaksi sosial yang nyaman dan menarik bagi masyarakat.

A. Analisis Besaran Ruang

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ruang dan aktivitas pengguna, diperoleh beberapa kelompok ruang yang diperlukan dalam perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua. Setiap ruang memiliki besaran yang disesuaikan dengan fungsi, kapasitas pengguna, serta kebutuhan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Adapun hasil perhitungan besaran ruang pada masing-masing kelompok ruang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Besaran ruang dalam dan ruang luar

No	Ruang Dalam	Luas
1	Area Penerimaan	341 m ²
2	Area Edukatif-Rekreatif	2.541 m ²
3	Area Pengelola Edukatif - Rekreatif	372 m ²
4	Area Service	302 m ²
5	Area Pendukung	240 m ²
Total Ruang Dalam		3.796 m²
No	Ruang Luar	Luas
1	Area Parkiran	1.746 m ²
Total Keseluruhan		5.542 m²

Sumber: Olahan Penulis 2026

Total luasan keseluruhan ruang sesuai dengan hasil perhitungan yang telah dilakukan adalah 3.796 m² untuk ruang dalam dan 1.746 m² untuk ruang luar, sehingga total luasan keseluruhan mencapai 5.542 m². Untuk itu, perhitungan KDB diperoleh dengan cara mengalikan luas lahan sebesar 10.382 m² dengan menggunakan KDB 50% dari aturan maksimal 70% KDB di Kabupaten Belu, sehingga didapatkan hasil luasan KDB sebesar 5.191 m². Dari hasil perhitungan, KDB yang didapat lebih besar dari besaran ruang dalam yang telah dihitung yaitu sebesar 3.796 m², maka bangunan Pusat Literasi Rekreatif Di Kota Atambua direncanakan memiliki 1 lantai. Sehingga, jumlah lahan yang tersisa diperuntukan sebagai RTH (Ruang Terbuka Hijau) dan area publik.

B. Analisis Zoning

Konsep zoning disusun berdasarkan hubungan antar ruang dan tingkat privasi. Area publik ditempatkan agar mudah dicapai pengunjung, sementara area pengelola dan servis memiliki jalur yang lebih terkontrol. Sirkulasi dibedakan menjadi sirkulasi pengunjung, pengelola edukatif-rekreatif, dan servis. Pemisahan tersebut bertujuan menjaga kenyamanan, keteraturan, dan kelancaran operasional bangunan.

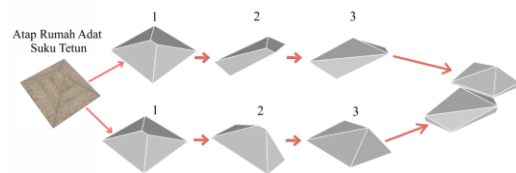


Gambar 2. zoning

Sumber: Olahan penulis, 2026

C. Analisis Bentuk Atap

Seymour M. Gold mengungkapkan beberapa hal yang dapat menciptakan suasana rekreatif, salah satunya yaitu menggunakan variasi bentuk bangunan yang beragam dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan yang menyajikan suasana yang berbeda dan dinamis seperti dikutip oleh Zuastika (2010) dalam Rifa Faisyah (2019). Untuk menerapkan teori diatas maka, dilakukan transformasi bentuk atap yang diperoleh dari atap rumah adat Belu suku Tetun yang berbentuk limas dan dilakukan melalui tahapan penyederhanaan dan pengolahan bentuk dari bentuk yang simetris menjadi bentuk atap yang asimetris. Hasil transformasi tersebut menghasilkan komposisi dua bentuk atap yang digabungkan, dengan tujuan mempertahankan nilai-nilai budaya lokal serta menciptakan ekspresi arsitektur yang modern, dinamis, dan sesuai dengan karakter Pusat Literasi Rekreatif. Sedangkan bentuk denah mengikuti bentuk site.

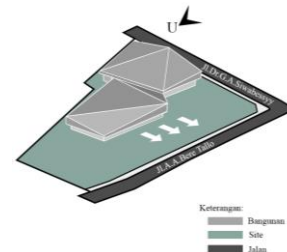


Gambar 3. Bentuk Atap

Sumber: Olahan penulis, 2026

D. Analisis Orientasi Bangunan

Menurut Heinz Frick bangunan di daerah tropis harus diletakkan di antara jalur matahari dan arah angin. Sisi panjang bangunan sebaiknya menghadap ke arah utara dan selatan untuk menghindari panas matahari terik timur-barat, serta dibuat terbuka agar aliran udara lancar. Maka, untuk menentukan arah hadap bangunan dengan mempertibangkan kondisi site yang menghadap ke jalan yaitu Jl. A.A. Bere Talo yang berada di arah barat sehingga diperlukan elemen pereduksi panas seperti secondary skin dan vegetasi.



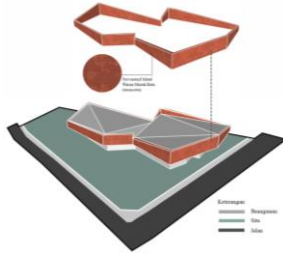
Gambar 4. Orientasi bangunan

Sumber: Olahan penulis, 2026

E. Analisis Fasad Bangunan

Menurut Francis D.K. Ching, fasad merupakan salah satu elemen penting dalam membentuk karakter visual arsitektur yang dapat dikaji melalui bentuk, proporsi, skala, ritme, keseimbangan, warna, tekstur, dan bukaan.

Pengolahan elemen-elemen tersebut dapat menghasilkan tampilan bangunan yang memiliki karakter serta mampu memberikan pengalaman visual bagi pengguna (Solissa & Pekulimu, 2026). Dalam perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua, prinsip tersebut diterapkan melalui pengolahan bentuk fasad yang dinamis, permainan warna dan tekstur, pengaturan bukaan, serta penggunaan elemen peneduh untuk menciptakan bangunan yang menarik, nyaman, dan sesuai dengan karakter arsitektur rekreatif.



Gambar 5. Fasad Bangunan
Sumber: Olahan penulis, 2026

F. Analisis Vegetasi

Menurut Hakim dan Utomo (2003), vegetasi merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan arsitektur lanskap yang memiliki fungsi arsitektural, estetika, dan ekologis. Vegetasi dapat dimanfaatkan sebagai pembentuk dan pembatas ruang, pengarah sirkulasi, peneduh, pengendali iklim mikro, pengendali pandangan, serta elemen estetika. Dalam perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua, vegetasi diterapkan untuk menciptakan ruang luar yang nyaman, teduh, menarik, dan mendukung suasana rekreatif bagi pengguna. Penataan vegetasi juga digunakan untuk mengarahkan sirkulasi pengunjung serta membentuk area taman baca dan ruang interaksi luar. Berdasarkan hasil survei, ada beberapa jenis vegetasi yang terdapat pada site eksisting seperti pohon mahoni, pohon ansono, pohon tuak, pohon kelapa dan area bersemak. Maka dari itu, untuk mengolah site perlu memotong vegetasi yang ada karena berada di tengah site, dan akan ditambahkan dengan pohon-pohon lain seperti pohon palem sebagai pengarah, pohon tanjong sebagai peneduh dan pengontrol radiasi matahari, tanaman berbunga dan kalatea pisang sebagai penghias dan pembatas, dan rerumputan sebagai penutup tanah.

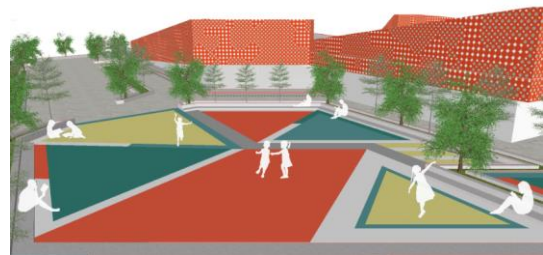


Gambar 6. Vegetasi

Sumber: Olahan penulis, 2026

G. Analisis Taman Baca

Menurut Yuyu Yulia (2009) TBM (Taman Baca Masyarakat) merupakan program satuan program nonformal yang berfungsi sebagai pusat informasi dan sarana untuk meningkatkan budaya literasi di masyarakat. Tujuannya berfokus pada pengembangan kebiasaan membaca agar mampu mendorong peningkatan kualitas ilmu pengetahuan, kemandirian, dan daya saing. Berdasarkan teori Yuyu Yulia (2009), Taman Bacaan Masyarakat berfungsi sebagai pusat informasi dan sarana untuk meningkatkan budaya literasi masyarakat. Penerapan teori tersebut pada konsep taman baca terlihat melalui penyediaan ruang terbuka yang dapat digunakan sebagai area membaca, belajar, berdiskusi, dan berinteraksi. Penataan area duduk yang menyebar serta penggunaan vegetasi menciptakan suasana yang lebih santai, nyaman, dan rekreatif sehingga kegiatan membaca tidak terkesan formal dan monoton. Taman baca juga dirancang sebagai ruang edukasi dan sosial yang memungkinkan pengunjung memperoleh informasi sekaligus melakukan interaksi dengan pengguna lainnya. Dengan demikian, taman baca tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai ruang yang mendukung peningkatan minat baca, interaksi sosial, dan kegiatan belajar masyarakat.

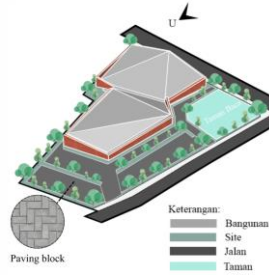


Gambar 9. Taman baca
Sumber: Olahan penulis, 2026

H. Analisis Perkerasan

Menurut Hakim, perkerasan merupakan salah satu elemen dalam perancangan lanskap yang berfungsi sebagai pembentuk ruang, jalur sirkulasi, serta pendukung aktivitas pengguna. Selain fungsi fungsional, perkerasan juga dapat memberikan nilai estetika melalui pemilihan material, warna, tekstur, pola, dan bentuk. Berdasarkan prinsip tersebut, Perancangan Pusat Literasi Rekreatif di Kota Atambua menggunakan material paving block pada area ruang luar dan jalur sirkulasi. Pemilihan paving block bertujuan memberikan permukaan yang nyaman dan aman bagi pengguna sekaligus memperkuat karakter visual kawasan. Celah pada susunan paving block juga dapat membantu

infiltrasi air hujan ke dalam tanah sehingga mendukung sistem resapan.



Gambar 8. Perkerasan

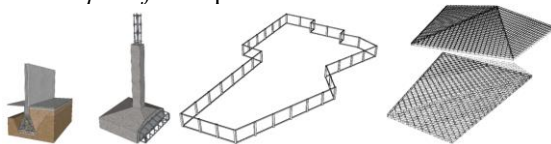
Sumber: Olahan penulis, 2026

I. Analisis Pola Parkir

Menurut Francis D.K. Ching, perancangan ruang luar dan sirkulasi perlu mempertimbangkan pola pergerakan, hubungan antar-ruang, skala manusia, serta efisiensi penggunaan ruang. Prinsip ini dapat diterapkan pada area parkir dengan mengatur posisi kendaraan dan jalur sirkulasi agar mudah dipahami dan tidak mengganggu aktivitas utama bangunan. Pola parkir pada Perancangan Pusat Literasi Kreatif di Kota Atambua menggunakan pola parkir dengan sudut 60° dan 90° . Pemilihan pola tersebut mempertimbangkan kondisi dan luas tapak serta kebutuhan terhadap sirkulasi kendaraan. Pola parkir 60° memberikan kemudahan kendaraan dalam melakukan manuver dan keluar-masuk petak parkir, sedangkan pola 90° memungkinkan pemanfaatan area secara lebih efisien karena susunan kendaraan dapat menampung lebih banyak kendaraan pada area tertentu. Penataan parkir juga mempertimbangkan hubungan antara area parkir dengan bangunan utama agar pencapaian pengunjung menjadi lebih mudah dan jelas.

J. Konsep Struktur

Beberapa sub struktur yang digunakan dalam perancangan Pusat Literasi Kreatif yaitu: Struktur bangunan menggunakan pondasi menerus dan footplate pada struktur bawah, sistem kolom dan dinding pada struktur tengah, serta *space frame* pada struktur atas.



Gambar 10. Struktur

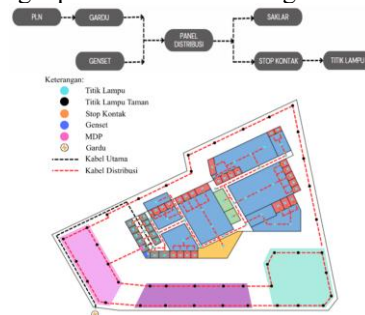
Sumber: Olahan penulis, 2026

K. Analisis Utilitas

Pada analisis perancangan utilitas, mencakup beberapa sistem utama yaitu jalur titik lampu dan stop kontak, jalur instalasi AC, jalur sistem *sprinkler*, jalur tata suara (sound system), jalur pendeteksi asap (*smoke detector*), air bersih, air kotor serta air hujan. Dapat dilihat sebagai berikut:

1. Sistem Jaringan Listrik

Sistem jaringan listrik pada perancangan Pusat Literasi Kreatif berasal dari PLN sebagai pasokan listrik utama pada bangunan. Sedangkan penggunaan genset sebagai pasokan listrik cadangan.

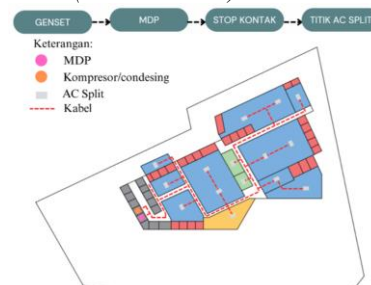


Gambar 11. Titik lampu dan stop kontak

Sumber: Olahan penulis, 2026

2. Penghawaan

Penghawaan pada ruangan memiliki dua sumber yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Dalam perancangan ini, penghawaan alami secara maksimal dihasilkan dari bukaan dan ventilasi silang. Sedangkan untuk penghawaan buatan didapatkan dari penggunaan AC pada ruangan yang membutuhkan penggunaan AC Split dengan merk Daikin 2 PK (*Paard Kracht*) 1.500 watt.



Gambar 12. Jalur dan titik ac

Sumber: Olahan penulis, 2026

3. Pemadam Kebakaran

Pada sistem pemadam kebakaran di bangunan Pusat Literasi Kreatif, digunakan dua jenis sistem utama, yaitu sprinkler otomatis dan *hydrant* manual. Sistem sprinkler berfungsi mendeteksi peningkatan suhu di dalam ruangan dan secara otomatis menyemburkan air untuk memadamkan api. Sementara itu, sistem *hydrant* berperan sebagai pemadam manual yang menyalurkan air bertekanan melalui *hydrant valve* dan selang, sehingga petugas dapat melakukan pemadaman secara cepat dan efektif pada area yang tidak terjangkau oleh sistem sprinkler. Jenis sprinkler yang digunakan yaitu sistem sprinkler basah (*wet pipe*) yang pipa-pipanya selalu terisi air, cara kerjanya yaitu ketika api memanaskan dan membuat kepala sprinkler aktif, air langsung menyembur keluar sistem ini cocok untuk daerah yang cuacanya normal karena responnya cepat dan tidak perlu waktu tambahan untuk mengisi pipa dengan air. *Hydrant* berfungsi mengalirkan air berkapasitas besar ke petugas pemadam kebakaran

agar api tidak menjalar dari luar bangunan. Jenis *hydrant* yang digunakan yaitu *Hydrant Pillar two way* yang memiliki 2 *valve outlet* dengan jarak 100 m antar titik *hydrant*.

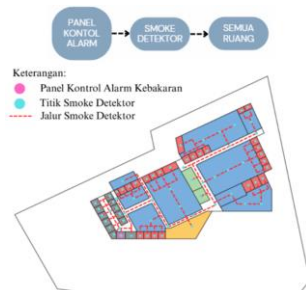


Gambar 13. Jalur dan titik hidrant

Sumber: Olahan penulis, 2026

4.Smoke Detector

Alat ini diletakkan pada setiap titik bangunan dengan radius tertentu. Dengan tingkat sensitifitas pada asap yang tinggi, alat ini otomatis akan menghidupkan sprinkler saat kebakaran terjadi. Jenis deteksi asap yang digunakan yaitu *Photoelectric Smoke Detector* menggunakan sensor cahaya (*optical*). Jika asap masuk ke dalam ruang detektor, cahaya akan dipantulkan ke sensor dan memicu alarm. Keunggulannya sangat efektif mendeteksi api yang membara pelan dan menghasilkan banyak asap tebal dan tidak mudah memicu alarm palsu akibat uap masakan biasa.

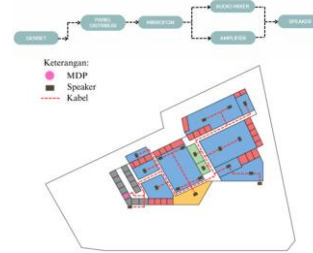


Gambar 14. Jalur dan titik *smoke detector*

Sumber: Olahan penulis, 2026

5.Sound System

Titik sound merupakan bagian dari sistem tata suara (*sound system*) yang berfungsi sebagai titik penempatan perangkat output suara, seperti speaker, untuk menciptakan distribusi suara yang merata sesuai kebutuhan ruang. Contohnya, pada ruang pertunjukan, ruang seminar, dan ruang komunitas. Speaker yang digunakan pada perancangan ini ada 2 jenis yaitu speaker line array pasif 2 arah yang memiliki daya 1200 watt dengan menghasilkan frekuensi dari 65 Hz - 20 KHz. Jenis yang kedua yaitu speaker JBL kontrol, speaker ini yang sering digunakan untuk kebutuhan indoor maupun outdoor model ini memiliki daya 240 watt dengan menghasilkan frekuensi dari 45 Hz – 240 KHz.

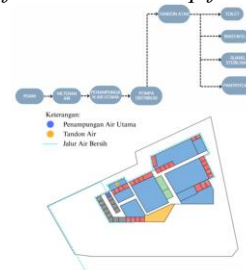


Gambar 15. Jalur dan titik sound system

Sumber: Olahan penulis, 2026

6.Sistem Air Bersih

Kebutuhan Air Bersih pada perancangan Pusat Literasi Rekreatif bersumber dari PDAM. Terdapat dua sistem distribusi air bersih pada bangunan yaitu sistem *down feed* dan sistem *up feed*.

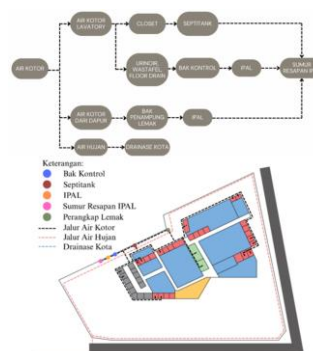


Gambar 16. Utilitas air bersih

Sumber: Olahan penulis, 2026

7.Sistem Jaringan Air Kotor

Sistem jaringan air kotor pada site dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu air kotor dari lavatory, dapur, dan taman. Seluruh limbah cair yang dihasilkan dari area tersebut dialirkan menuju IPAL (Instalasi Pengolahan Air Limbah) untuk melalui proses penyaringan dan pengolahan terlebih dahulu sebelum dibuang. Setelah diolah di IPAL, air hasil olahan kemudian dialirkan ke sumur resapan IPAL agar dapat meresap kembali ke tanah dengan aman. Khusus untuk air kotor yang berasal dari taman, alirannya juga melalui proses pengolahan di IPAL untuk memastikan kualitas air sudah layak dibuang ke lingkungan tanpa menimbulkan pencemaran, dan selanjutnya disalurkan ke sistem drainase sebagai tahap akhir pembuangan.



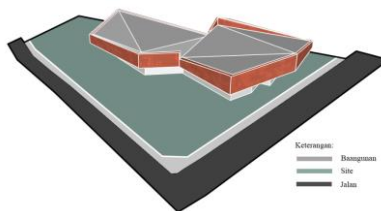
Gambar 17. Utilitas air kotor

Sumber: Olahan penulis, 2026

L. Penerapan Pendekatan Arsitektur Kreatif

1.Desain Visual Kreatif

Desain arsitektur yang kreatif merupakan respon dari tujuan suatu perencanaan yang mengandung rekreasi di dalamnya. Sehingga, desain arsitektur yang kreatif dapat diartikan dengan desain suatu bangunan atau kawasan yang tertuang secara bebas, nonformal untuk menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya. Bentuk desain yang kreatif juga merupakan bentuk pengaplikasian dari lingkungan sekitar site yang mendukung (Suardana, 2005). Bentuk bangunan ini menerapkan konsep arsitektur kreatif melalui bentuk massa yang tidak kaku dan mengikuti kondisi site di sekitarnya. Penggunaan bentuk geometris yang saling terhubung menciptakan kesan dinamis, sehingga bangunan terlihat lebih menarik dan tidak monoton. Atap yang miring dan bervariasi juga memberikan kesan bebas serta mendukung suasana kreatif yang nyaman bagi pengunjung.



Gambar 18. Bentuk bangunan
Sumber: Olahan penulis, 2026

2.Desain Visual Kreatif

Arsitektur yang kreatif merupakan cerminan dari kebosanan terhadap suatu desain yang kosong (monoton), permainan warna yang sedikit dan hanya mengedepankan fungsi tanpa mepedulikan kebutuhan pengguna (Suardana, 2005). Permainan warna pada interior ini terlihat dari penggunaan warna-warna cerah seperti biru, hijau, kuning, oranye, dan merah muda yang menciptakan suasana lebih hidup, menarik, dan tidak monoton. Warna-warna tersebut memberikan kesan ceria sehingga membuat pengunjung, khususnya anak-anak dan remaja, merasa nyaman untuk membaca dan beraktivitas. Selain itu, desain tangga yang difungsikan sebagai area baca santai memberikan suasana kreatif karena pengunjung dapat duduk, bersantai, dan membaca dengan lebih fleksibel serta informal dibandingkan ruang baca biasa.



Gambar 19. Interior ruang baca
Sumber: Olahan penulis, 2026

3.Penataan Barang Koleksi

Desain bertujuan menciptakan keindahan dalam desain arsitektur sekaligus menghadirkan suasana kreatif yang dilakukan melalui penataan barang koleksi atau yang akan dijadikan sebagai bagian dari interior suatu bangunan (Suardana, 2005). Berdasarkan teori Suardana (2005), penataan interior bertujuan untuk menciptakan keindahan sekaligus menghadirkan suasana kreatif melalui pengolahan dan penataan elemen-elemen interior. Penerapan teori tersebut pada interior lobby terlihat melalui penggunaan warna-warna cerah dan beragam, furnitur dengan bentuk yang sederhana dan fleksibel, serta penempatan elemen dekoratif seperti tanaman dan ornamen sebagai bagian dari ruang. Penggunaan warna merah muda, hijau, biru, dan kuning memberikan kesan ceria dan tidak monoton sehingga menciptakan suasana yang lebih menyenangkan bagi pengunjung.

Selain itu, terdapat elemen dekoratif berupa bentuk hewan dan objek pajangan yang berfungsi sebagai daya tarik visual sekaligus memberikan karakter kreatif pada ruang. Penataan sofa dan tempat duduk yang tersebar memberikan pilihan bagi pengunjung untuk duduk, beristirahat, maupun melakukan interaksi. Penggunaan bukaan kaca yang cukup luas juga memungkinkan masuknya pencahayaan alami sehingga ruang terasa lebih terang, terbuka, dan nyaman. Tanaman dalam ruang turut memberikan kesan alami dan membantu mengurangi kesan formal pada lobby.

Dengan demikian, penataan interior lobby tidak hanya berfungsi sebagai ruang penerima dan area sirkulasi, tetapi juga menjadi ruang yang memberikan pengalaman visual dan suasana kreatif bagi pengunjung. Hal ini sesuai dengan teori Suardana (2005), karena elemen-elemen interior tidak hanya ditempatkan untuk memenuhi fungsi ruang, tetapi juga diolah sebagai bagian dari estetika dan daya tarik ruang.



Gambar 20. Interior lobby
Sumber: Olahan penulis, 2026

5.KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil perancangan, Pusat Literasi Kreatif di Kota Atambua dirancang sebagai wadah edukasi, rekreasi, dan interaksi sosial yang dapat mendukung peningkatan minat baca dan budaya literasi masyarakat. Perancangan ini menghasilkan fasilitas yang meliputi perpustakaan, taman baca, laboratorium komputer, laboratorium sains, ruang komunitas, workshop, dan ruang pertunjukan sebagai ruang untuk membaca, belajar, berkreasi, berdiskusi, dan berinteraksi. Penerapan arsitektur kreatif diwujudkan melalui ruang yang fleksibel, nyaman, menarik, dan tidak monoton, sehingga kegiatan literasi tidak hanya dipandang sebagai aktivitas membaca secara formal, tetapi juga sebagai kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, hasil perancangan memberikan alternatif fasilitas literasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat Kota Atambua serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan, kreativitas, dan budaya literasi masyarakat. Tujuan perancangan ini sejalan dengan sasaran awal untuk menghadirkan fasilitas literasi yang nyaman dan menarik bagi masyarakat Atambua.

NO	KODE	KELOMPOK
1	(A)	PERPUSTAKAAN
2	(B)	RUANG KOMUNITAS
3	(C)	RUANG BELAJAR
4	(D)	RUANG KREATIF
5	(E)	RUANG SAINS
6	(F)	RUANG KOMPUTER
7	(G)	RUANG BACA
8	(H)	RUANG KEMAH



Gambar 21. Situasi
Sumber: Olahan penulis, 2026



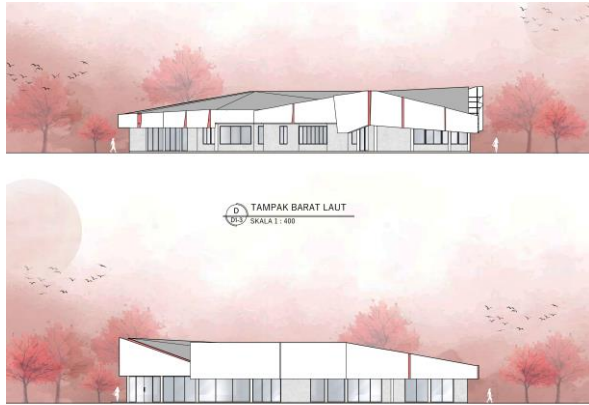
Gambar 22. Site plan
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 23. Denah
Sumber: Olahan penulis, 2026



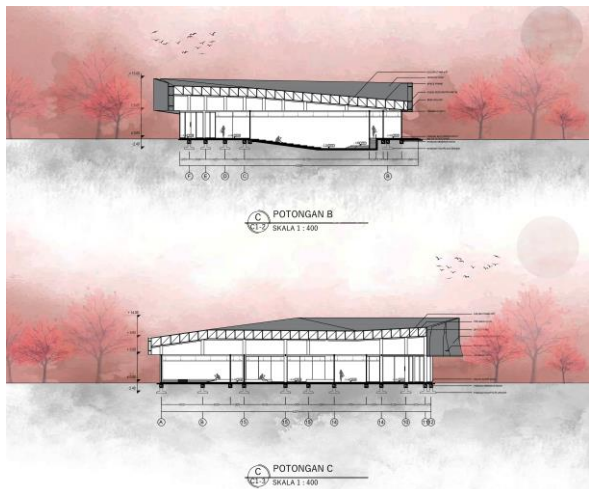
Gambar 24. Tampak depan dan belakang
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 25. Tampak kiri dan kanan
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 26. Potongan A
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 27. Potongan B dan C
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 28. Interior ruang baca anak
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 29. Interior ruang baca remaja>
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 30. Interior lobby
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 31. Interior ruang pertunjukan
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 34. Eksterior
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 32. Eksterior
Sumber: Olahan penulis, 2026



Gambar 33. Eksterior
Sumber: Olahan penulis, 2026

6.REFERENSI

- Archdaily. (2022). *CABQ International District Library*. <https://www.archdaily.com>
- Archdaily. (2025). *Library SMVIT India*. <https://www.archdaily.com>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Belu. (2023). *Kabupaten Belu dalam Angka 2023*. Atambua: BPS.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Belu. (2025). *Data wilayah dan kependudukan Kabupaten Belu*.
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Belu. (2020). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Atambua Tahun 2020–2040*. Atambua: Pemerintah Kabupaten Belu.
- Bere, S. M. (2020, 9 Januari). *Komunitas literasi di Kabupaten Belu buka lapak baca gratis*. *KOMPAS.com*. <https://www.kompas.com>
- Kautsar. (2010). *Kajian arsitektur rekreatif*.
- Koran NTT. (2021, 9 Januari). *Komunitas Baca Lorosae di Atambua*. <https://koranntt.com>
- National Institute for Literacy. (2009). *Developing Early Literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. Washington, DC: National Center for Family Literacy.
- Neufert. (1996). *Data Arsitek Jilid 1–3*. Jakarta: Erlangga.
- Solissa, A. P., Kaat, Y. Y., & Hakeng, L. S. (2024). *Tipologi Tata Ruang Dalam Ru-mah Adat Desa Nualain*. *Jurnal Arsitektur ALUR*, 7, 104-115. Retrieved from <https://doi.org/10.54367/alur.v7i2.3466>
- Solissa, A. P. & Pekulimu, Z.A.U.S. (2026). *Tipologi Tata Ruang Dalam Rumah Adat Kampung Marapu Anakalang*. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*. 13(1) 14-32. <https://doi.org/10.26418/lantang.v13i1.104857>
- Suardana. (2005). *Kajian desain arsitektur rekreatif*.
- Trimansyah. (2019). *Sistem Perbukuan dan literasi*.
- Zuastika. (2010). *Kajian rekreasi dan arsitektur rekreatif*.