JURNAL DESAIN LINGKUNGAN BINAAN INDONESIA
doi: https://doi.org/10.32315/JDLBI.v2i2.564
ISSN Daring: 3048-4235

Diterima 25-09-2025
Disetujui 28-10-2025
Diterbitkan 31-10-2025

PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF PADA DESAIN RUANG BACA ANAK DI PERPUSTAKAAN DIGITAL

Gresita Indah Lestari[1*], Dhini Dewiyanti[2]

[1,2] Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), Bandung, Indonesia

Abstrak

Ruang baca anak di era digital perlu dirancang bukan hanya sebagai fasilitas membaca, melainkan sebagai ruang naratif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan imajinatif. Penelitian ini menerapkan pendekatan arsitektur naratif untuk merancang ruang baca anak di perpustakaan digital dengan menghadirkan elemen-elemen ruang yang bercerita melalui bentuk, warna, cahaya, dan alur ruang. Konsep narasi diterjemahkan dalam zonasi yang memandu anak dari ruang eksplorasi, ruang interaktif digital, hingga ruang refleksi. Integrasi teknologi digital dengan atmosfer naratif menghasilkan pengalaman ruang yang imersif, sekaligus mendorong minat baca dan interaksi sosial anak. Hasil desain menunjukkan bahwa perpaduan narasi arsitektur dengan fasilitas digital mampu memperkuat identitas ruang baca anak yang kreatif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda.

Kata Kunci:
arsitektur naratif, desain imersif, pengalaman belajar, perpustakaan digital, ruang baca anak

ARTICLE INFO

[*]Gresita Indah Lestari
Program Studi Teknik Arsitektur
Fakulras Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)
Email:
gresita.10421051@mahasiswa.unikom.ac.id

A NARRATIVE ARCHITECTURAL APPROACH TO CHILDREN'S READING ROOM DESIGN IN DIGITAL LIBRARIES

Abstract

Children's reading spaces in the digital era need to be designed not just as reading facilities, but as narrative spaces capable of providing a fun and imaginative learning experience. This study applies a narrative architectural approach to design a children's reading space within a digital library by presenting spatial elements that tell stories through shape, color, light, and spatial flow. The narrative concept is translated into zoning that guides children from exploration spaces, digital interactive spaces, to reflection spaces. The integration of digital technology with a narrative atmosphere creates an immersive spatial experience, while encouraging children's interest in reading and social interaction. The design results show that the combination of architectural narrative with digital facilities can strengthen the identity of a children's reading space that is creative, inclusive, and relevant to the needs of the younger generation.

Keywords:
children's reading room, digital library, immersive design, learning experience, narrative architecture

Copyright ©2025. JDLBI
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Pengantar

Ruang baca anak memiliki peran penting dalam mendukung tumbuh kembang anak sekaligus menumbuhkan minat literasi sejak dini. Menurut Santrock [1], masa kanak-kanak merupakan fase krusial dalam perkembangan kognitif dan sosial, sehingga pengalaman belajar yang menyenangkan menjadi kebutuhan utama. Teori perkembangan kognitif Piaget menekankan pentingnya interaksi anak dengan lingkungan ruang dalam proses belajar [2]. Oleh karena itu, desain ruang baca tidak hanya menekankan aspek fungsional, tetapi juga harus mampu merangsang imajinasi, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar anak [3].

Dalam konteks arsitektur, pendekatan naratif dipandang mampu menciptakan pengalaman ruang yang lebih bermakna. Clarke [4], Coates [5], dan Tissink [6] menyatakan bahwa arsitektur naratif berfungsi menghadirkan cerita dan simbol yang dapat dipahami pengguna, sementara Prastowo et al. [7] menunjukkan penerapannya efektif dalam merancang ruang pameran dengan alur cerita yang jelas. Konsep ini relevan bagi anak karena mampu membentuk ruang imersif yang selaras dengan dunia imajinatif mereka [8].

Perkembangan teknologi digital juga mengubah cara anak berinteraksi dengan bacaan. Kucirkova [9] menegaskan bahwa membaca digital tidak lagi sekadar pengganti buku fisik, melainkan menghadirkan pengalaman interaktif baru. Rihana *et al*. [10] bahkan membuktikan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak secara signifikan. Dengan demikian, perpustakaan digital menuntut desain ruang baca yang bukan hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga ramah anak, inklusif, dan interaktif [11].

Beberapa penelitian menegaskan bahwa anak memerlukan ruang yang aman, nyaman, sekaligus mendukung mobilitas dan kreativitas. Dewiyanti *et al.* [12], [13] menunjukkan bahwa anak cenderung memilih ruang bermain yang memiliki fleksibilitas dan aksesibilitas, sedangkan Nurazizah *et al.* [14] menemukan bahwa ruang bermain di prasekolah menunjukkan pola teritori yang khas sesuai usia. Studi Azizah *et al.* [15] mengenai *indoor playground* menekankan efektivitas ruang bermain yang tidak hanya menyediakan fasilitas, tetapi juga menghadirkan pengalaman ruang yang menstimulasi.

Berdasarkan kajian tersebut, perancangan ruang baca anak di perpustakaan digital dengan pendekatan arsitektur naratif menjadi relevan. Integrasi narasi, psikologi perkembangan anak, dan fasilitas digital diharapkan dapat menghasilkan ruang baca yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan emosional, imajinasi, serta membangun interaksi sosial anak. Desain ini diharapkan menjadi kontribusi dalam pengembangan perpustakaan kontemporer yang lebih kreatif, imersif, dan ramah anak.

Kajian Pustaka

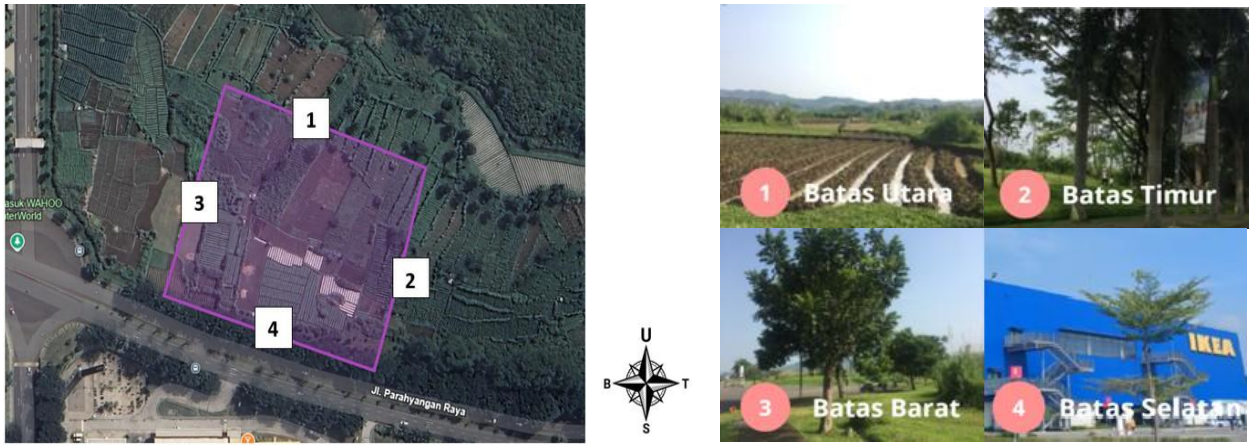
1. Perkembangan Anak dan Motivasi Belajar
   Kajian perkembangan anak menunjukkan bahwa pengalaman ruang berpengaruh besar terhadap pola belajar. Carey et al. [16] menegaskan bahwa teori perkembangan Piaget relevan untuk memahami interaksi anak dengan lingkungannya. Selain itu, motivasi belajar terbukti berkorelasi positif dengan prestasi akademik, sebagaimana ditunjukkan oleh Charismana *et al*. [17] melalui analisis meta. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa ruang baca anak perlu dirancang dengan mempertimbangkan aspek psikologis dan motivasional.
2. Ruang Bermain dan Lingkungan Anak
   Beberapa penelitian mengidentifikasi pentingnya ruang bermain dalam mendukung tumbuh kembang anak. Azizah *et al*. [15] menekankan efektivitas *indoor playground* sebagai fasilitas yang mampu menstimulasi aktivitas anak. Dewiyanti *et al*. [6], [7] menunjukkan bahwa mobilitas anak serta preferensi ruang bermain bervariasi antara permukiman terencana dan tidak terencana. Selanjutnya, Nurazizah *et al*. [11] menguraikan pola teritori ruang bermain anak di prasekolah yang berbeda sesuai dengan usia.
3. Arsitektur Naratif dalam Desain Ruang
   Konsep arsitektur naratif dipahami sebagai pendekatan yang menghadirkan cerita, simbol, dan pengalaman imersif. Coates [5] memperkenalkan narasi arsitektur sebagai strategi desain yang melibatkan dimensi emosional pengguna, sementara Clarke [4] menekankan keterkaitan narasi dan pengalaman spasial. Tissink [14] menguraikan peran narasi dalam membentuk lingkungan binaan, dan Tschumi [15] melihatnya sebagai cara untuk mendobrak batasan konvensional arsitektur. Studi Prastowo *et al*. [12] menunjukkan penerapan arsitektur naratif dalam pameran, yang relevan diterapkan pada desain ruang baca anak.

4. Ruang Baca Anak dan Perpustakaan Digital
   Desain ruang baca anak harus memperhatikan aspek visual, psikologis, dan teknologi. Yuwono [17] menyoroti pentingnya elemen visual—warna, bentuk, dan cahaya—dalam memengaruhi kenyamanan anak. Murdowo *et al*. [10] menekankan perlunya perpustakaan ramah anak dengan fungsi sosial dan edukatif. Dalam konteks digital, Dewiyanti *et al*. [9] mengeksplorasi visualisasi aplikasi pintar dalam mendukung literasi, sementara Kucirkova [8] menegaskan bahwa membaca digital menciptakan pengalaman interaktif baru, dan Rihana *et al*. [13] membuktikan efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.

Data

Proyek perancangan ruang baca anak di perpustakaan digital ini berlokasi di Jl. Parahyangan, Kertajaya, Kota Baru Parahyangan. Sifatnya fiktif karena berupa simulasi guna keperluan penyusunan tugas akhir. Kawasan Kota Baru Parahyangan dipilih karena merupakan area pengembangan perkotaan yang terencana, dengan infrastruktur yang memadai serta karakter lingkungan yang mendukung kegiatan pendidikan dan rekreasi. Lokasi ini dinilai strategis karena berada di dalam kawasan hunian terpadu yang memiliki aksesibilitas baik dari berbagai arah, sekaligus menawarkan suasana lingkungan yang kondusif untuk kegiatan belajar anak.

Lahan proyek memiliki luas ± 1,5 hektar dengan status kepemilikan di bawah pengelolaan Kota Baru Parahyangan, sedangkan pemilik proyek adalah sebuah yayasan pendidikan. Ketentuan tata bangunan yang berlaku mencakup Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 60%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) sebesar 1,6, serta Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 10%, yang secara regulasi mendorong terciptanya keseimbangan antara massa bangunan dan ruang terbuka hijau (Gambar 1). Selain itu, ditetapkan pula garis sempadan bangunan (GSB 10 meter) dan garis sempadan sungai (GSS 15 meter) untuk menjaga keteraturan tata ruang serta kelestarian lingkungan sekitar.



Gambar 1. Posisi tapak dan kondisi lingkungan sekitar

Berdasarkan peraturan setempat, bangunan di kawasan ini diperbolehkan memiliki ketinggian maksimum 80 meter, sehingga masih memungkinkan pengembangan bangunan bertingkat dengan fungsi publik. Namun, perancangan perpustakaan digital ini tetap menyesuaikan dengan skala anak-anak sebagai pengguna utama, sehingga orientasi desain lebih menekankan pada kualitas ruang interaktif dan ramah anak ketimbang ketinggian bangunan. Dengan parameter tersebut, lokasi ini dinilai layak untuk dikembangkan menjadi sebuah fasilitas publik edukatif yang modern, inklusif, dan kontekstual dengan karakter kawasan.

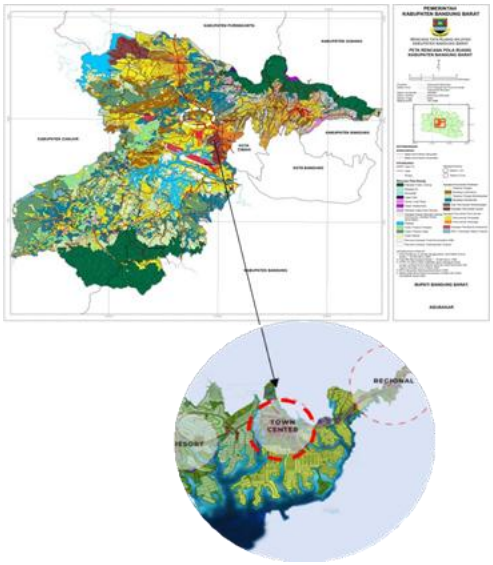
Berdasarkan Peta Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Bandung Barat, kawasan Kota Baru Parahyangan termasuk dalam zona permukiman perkotaan dengan dukungan fasilitas publik, pendidikan, dan komersial (Gambar 2). Kawasan ini memiliki Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) tersendiri yang dirancang untuk mengakomodasi fungsi kota mandiri, serta dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu *Town Center*, *Resort* Komersial, dan Regional Komersial.

Pertama, Town Center direncanakan sebagai pusat kota baru sekaligus pusat gaya hidup (*lifestyle center*) bagi kawasan Kota Baru Parahyangan. Konsep yang diusung adalah *edu town*, yang mengintegrasikan fungsi pendidikan, hunian, rekreasi, area publik, serta komersial. Kehadiran fungsi pendidikan yang kuat pada Town Center menjadikannya lokasi yang strategis untuk pengembangan fasilitas publik edukatif seperti perpustakaan digital.

Kedua, *Resort* Komersial berlokasi di sebelah barat *Town Center* dan dikembangkan dengan konsep *resort* modern. Area ini dirancang untuk menjadi destinasi rekreasi, liburan, dan hiburan berskala regional yang menarik bagi masyarakat Jawa Barat. Keberadaan kawasan ini memberikan potensi sinergi antara aktivitas rekreatif dengan kebutuhan fasilitas edukatif, sehingga dapat memperkaya pengalaman pengunjung dalam menikmati lingkungan perkotaan.

Ketiga, Regional Komersial berfokus pada zona-zona tematik yang lebih spesifik, seperti *home & living center*, *automotive center*, dan pusat belanja lainnya. Konsep pengembangan *one stop shopping* menjadikan kawasan ini sebagai destinasi unggulan untuk aktivitas bisnis dan perdagangan. Dengan demikian, Regional Komersial berperan sebagai penopang aktivitas ekonomi yang turut memperkuat daya tarik Kota Baru Parahyangan sebagai pusat urban baru di Jawa Barat.

Secara keseluruhan, pembagian zona dalam RDTR ini menunjukkan bahwa Kota Baru Parahyangan dirancang sebagai kota mandiri dengan orientasi edukasi, rekreasi, dan komersial, sehingga keberadaan perpustakaan digital dengan ruang baca anak berbasis arsitektur naratif dapat melengkapi fungsi kawasan. Kehadiran fasilitas tersebut tidak hanya relevan dengan visi *edu town*, tetapi juga memperkuat identitas Kota Baru Parahyangan sebagai pusat pendidikan, budaya, dan inovasi yang inklusif.



Gambar 2. Peta Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Bandung Barat

Isu

Perancangan ruang baca anak di perpustakaan digital tidak hanya berorientasi pada fungsi dasar sebagai tempat membaca, tetapi juga harus merespons berbagai persoalan desain yang kompleks. Sebagai kegiatan sintesis, perancangan menuntut perancang untuk merangkai beragam isu menjadi satu kesatuan ruang yang harmonis, fungsional, dan bermakna. Beberapa isu yang menjadi prioritas dalam konteks ini antara lain:

1. Kenyamanan dan keamanan: ruang baca anak harus menghadirkan kenyamanan visual, akustik, dan termal yang sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang anak. Santrock [1] menjelaskan bahwa kenyamanan lingkungan memiliki pengaruh terhadap perkembangan psikologis anak. Aspek keamanan juga penting, baik dari material, furnitur, maupun tata ruang, agar meminimalisasi risiko kecelakaan dan memberikan rasa aman [10].
2. Privasi dan teritori anak: anak membutuhkan ruang untuk berekspresi sekaligus merasa memiliki area tertentu. Konsep teritori menjadi penting agar anak dapat membangun identitas ruangnya tanpa merasa terganggu. Nurazizah *et al.* [11] menunjukkan bahwa ruang bermain anak di prasekolah memperlihatkan pola teritori yang khas sesuai usia, sehingga perlu diakomodasi dalam ruang baca anak.
3. Sirkulasi dan aksesibilitas: sirkulasi yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami anak merupakan isu penting. Dewiyanti *et al*. [6] menegaskan bahwa mobilitas anak dapat difasilitasi dengan ruang pertemuan (*mingling spaces*) yang inklusif, sementara Clarke [4] mengaitkan keteraturan sirkulasi dengan pengalaman naratif ruang.
4. Keberlanjutan dan efisiensi energi: sebagai bagian dari fasilitas publik, ruang baca anak perlu mengintegrasikan prinsip desain berkelanjutan. Tissink [14] menekankan pentingnya narasi yang sejalan dengan konsep keberlanjutan dalam desain lingkungan binaan. Upaya efisiensi energi dapat diwujudkan melalui pencahayaan alami, ventilasi silang, serta material ramah lingkungan [10].

5. Pengalaman naratif dan edukatif: pendekatan arsitektur naratif menambahkan dimensi pengalaman ruang yang imersif. Coates [5] memperkenalkan arsitektur naratif sebagai strategi desain emosional, sementara Prastowo *et al*. [12] menunjukkan penerapannya dalam perancangan ruang pameran. Hal ini relevan bagi anak karena alur cerita dapat diwujudkan melalui bentuk, warna, cahaya, dan media digital interaktif [8], [13].
6. Perawatan dan fleksibilitas: ruang yang digunakan anak memerlukan strategi perawatan yang mudah, terutama karena intensitas penggunaan yang tinggi. Azizah *et al*. [1] menegaskan efektivitas desain *indoor playground* yang mempertimbangkan aspek perawatan dan ketahanan. Fleksibilitas juga penting agar ruang dapat menyesuaikan perkembangan teknologi baru dalam perpustakaan digital [9].

Dengan mempertimbangkan isu-isu tersebut, desain ruang baca anak di perpustakaan digital tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga menjadikan desain ruang yang aman, nyaman, inspiratif, serta mendukung perkembangan literasi anak secara berkelanjutan.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ruang baca anak di perpustakaan digital dengan pendekatan arsitektur naratif adalah menghasilkan lingkungan yang ideal bagi perkembangan literasi, imajinasi, serta kenyamanan anak. Ruang baca ini diharapkan mampu menghadirkan suasana yang aman sekaligus nyaman, baik dari aspek visual, akustik, maupun termal, sehingga anak dapat beraktivitas dengan tenang dan orang tua merasa percaya. Selain itu, ruang dirancang untuk memberi kesempatan anak membangun privasi dan teritori melalui zona-zona yang bersifat personal namun tetap inklusif sebagai bagian dari ruang publik. Tata ruang diupayakan sederhana dan mudah dipahami dengan sirkulasi yang ramah anak, sehingga mobilitas mereka dapat berlangsung bebas namun tetap terpantau.

Aspek keberlanjutan juga menjadi tujuan penting, yaitu dengan mengintegrasikan strategi desain pasif seperti pencahayaan alami, ventilasi silang, serta pemakaian material ramah lingkungan agar tercapai efisiensi energi sekaligus mendukung agenda pembangunan berkelanjutan. Melalui pendekatan arsitektur naratif, ruang baca ditujukan untuk menghadirkan pengalaman imersif yang mendukung pembelajaran sekaligus membangkitkan imajinasi, diwujudkan melalui permainan bentuk, warna, pencahayaan, dan teknologi digital interaktif. Di sisi lain, ruang ini juga dirancang mudah dalam perawatan dengan pemilihan material yang tepat, serta fleksibel sehingga dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi maupun perubahan kebutuhan anak di masa depan. Dengan demikian, perancangan ini tidak hanya menghasilkan ruang baca yang fungsional, tetapi juga ruang pengalaman yang mendukung literasi, kreativitas, dan perkembangan sosial anak dalam ekosistem perpustakaan digital.

Kriteria

Kriteria pencapaian tujuan perancangan ruang baca anak di perpustakaan digital ditetapkan untuk memastikan bahwa setiap aspek desain dapat terukur keberhasilannya. Kenyamanan dan keamanan dapat dinilai tercapai apabila ruang memberikan kualitas visual, akustik, dan termal yang sesuai dengan kebutuhan anak, serta menggunakan material, furnitur, dan tata ruang yang meminimalisasi risiko kecelakaan. Privasi dan teritori anak dapat dikatakan terpenuhi apabila desain menghadirkan zona-zona yang memungkinkan anak merasa memiliki ruangnya sendiri tanpa mengurangi sifat inklusif dari perpustakaan.

Sirkulasi dan aksesibilitas yang baik ditunjukkan dengan adanya jalur pergerakan yang jelas, sederhana, mudah dipahami anak, serta ramah bagi semua pengguna, termasuk anak usia dini. Prinsip keberlanjutan dan efisiensi energi dianggap berhasil apabila ruang mampu mengoptimalkan pencahayaan alami, ventilasi silang, serta penggunaan material ramah lingkungan sehingga konsumsi energi dapat ditekan.

Kriteria pengalaman naratif dan edukatif terpenuhi apabila alur cerita dapat dirasakan dalam pengalaman ruang, baik melalui tata bentuk, warna, cahaya, maupun integrasi media digital yang mendorong imajinasi serta keterlibatan aktif anak. Sementara itu, aspek perawatan dan fleksibilitas dapat dinilai tercapai apabila material yang digunakan mudah dibersihkan, tidak cepat rusak, dan tata ruang memungkinkan perubahan fungsi atau integrasi teknologi baru di masa mendatang. Dengan demikian, terpenuhinya kriteria-kriteria tersebut menjadi indikator bahwa tujuan perancangan telah tercapai secara menyeluruh, baik dalam hal fungsionalitas, kenyamanan, maupun relevansinya dengan kebutuhan perkembangan anak di era digital.

Metode

Metode perancangan yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan arsitektur naratif, yang memandang ruang sebagai media bercerita. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan analisis-sintesis–desain, dimulai dari identifikasi isu, penyusunan konsep naratif (alur eksplorasi → interaktif digital → refleksi), hingga penerapan elemen desain (bentuk, warna, cahaya, furnitur, dan media digital). Metode ini bersifat deskriptif analitis dengan memadukan studi literatur, analisis kebutuhan anak, serta simulasi rancangan spasial untuk memastikan desain yang dihasilkan relevan, fungsional, sekaligus imersif.

Konsep

1. Arsitektur naratif sebagai strategi desain

Pendekatan arsitektur naratif memandang ruang sebagai media bercerita yang menyampaikan pesan melalui pengalaman spasial. Konsep ini berakar pada pemahaman bahwa arsitektur bukan hanya konstruksi fisik, tetapi juga sarana komunikasi yang dapat memengaruhi persepsi, emosi, dan imajinasi penggunanya. Narasi hadir bukan dalam bentuk kata-kata, melainkan melalui bahasa visual dan spasial yang diwujudkan dalam bentuk, warna, cahaya, tekstur, dan alur pergerakan ruang.

Dalam konteks ruang baca anak, arsitektur naratif memainkan peran penting untuk menciptakan pengalaman yang menyerupai perjalanan cerita. Anak ditempatkan sebagai tokoh utama yang bergerak dari satu ruang ke ruang lain seperti melewati bab-bab dalam sebuah buku. Setiap transisi ruang dimaknai sebagai pergeseran suasana emosional, dari rasa penasaran, kegembiraan interaktif, hingga ketenangan reflektif. Dengan cara ini, desain ruang tidak hanya menampung aktivitas membaca, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif dan afektif anak.

Penerapan strategi naratif pada perpustakaan digital menjadi relevan karena dapat menjembatani dua kebutuhan utama generasi muda saat ini: akses pada teknologi digital dan kebutuhan akan stimulasi imajinasi. Integrasi elemen digital, seperti ruang VR, *audiobook*, dan area baca interaktif, tidak dihadirkan secara terpisah, melainkan menjadi bagian dari alur cerita yang memperkaya pengalaman ruang. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa narasi arsitektur mampu menciptakan pengalaman imersif, di mana anak tidak hanya menjadi pembaca pasif, tetapi juga aktor aktif yang mengalami dan menafsirkan ruang.

Dengan demikian, arsitektur naratif sebagai strategi desain memperkuat identitas ruang baca anak di perpustakaan digital sebagai ruang kreatif, edukatif, dan inklusif (Gambar 3). Strategi ini memberi nilai tambah karena desain tidak lagi sekadar berorientasi pada fungsi utilitarian, melainkan juga pada kualitas pengalaman yang mendukung perkembangan literasi, imajinasi, dan interaksi sosial anak.

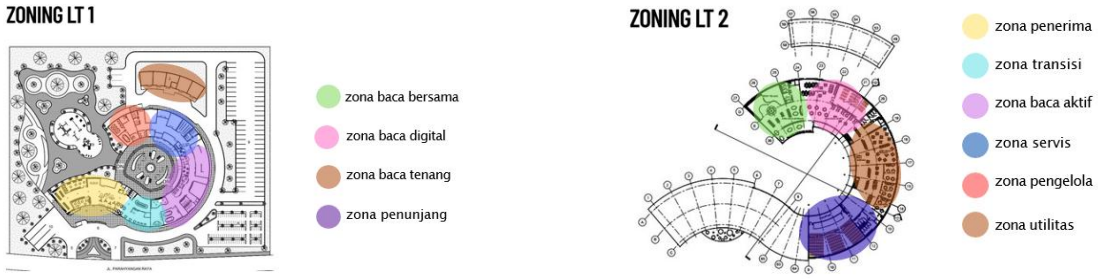
Gambar 3. Skema perjalanan ruang sebagai alur cerita

Alur ruang diposisikan layaknya alur cerita, di mana setiap zona berperan sebagai bab yang membawa anak pada pengalaman berbeda namun saling berkesinambungan. Perjalanan dimulai dari zona eksplorasi, yang menghadirkan suasana ceria, penuh warna, dan merangsang rasa ingin tahu. Selanjutnya, anak memasuki zona interaktif digital, yaitu ruang imersif dengan teknologi VR, *audiobook*, dan *e-book* yang mendorong interaksi aktif dan pengalaman belajar kreatif. Akhir dari alur ini adalah zona refleksi, ruang tenang dengan pencahayaan alami dan material hangat yang mengundang anak untuk berkontemplasi, membaca secara mendalam, atau sekadar beristirahat.

Dengan alur naratif ini, ruang baca anak tidak lagi berfungsi secara linear, tetapi menawarkan pengalaman spasial yang menyerupai perjalanan cerita. Skema tersebut menegaskan bahwa desain arsitektur naratif mampu menghubungkan fungsi edukatif, imajinatif, dan emosional dalam satu kesatuan ruang yang terpadu.

2. Zonasi dan alur naratif ruang

Skema zonasi pada bangunan perpustakaan digital menunjukkan bagaimana alur naratif diwujudkan secara spasial (Gambar 4). Setiap lantai memiliki pembagian fungsi yang tidak hanya mengikuti kebutuhan programatik, tetapi juga membentuk rangkaian pengalaman yang menyerupai perjalanan cerita.



Gambar 4. Skema zonasi pada bangunan perpustakaan digital

Pada lantai 1, zonasi didominasi oleh zona baca bersama dan zona baca digital, yang diletakkan berdekatan dengan area penerimaan dan sirkulasi utama. Kehadiran zona ini mewakili tahap eksplorasi, di mana anak-anak diperkenalkan dengan dunia membaca melalui ruang yang bersifat terbuka, ceria, dan interaktif. Bentuk organik ruang serta penggunaan warna yang kontras memberi kesan dinamis, sementara zona baca tenang dan zona penunjang berperan sebagai transisi menuju pengalaman berikutnya.

Selanjutnya, lantai 2 menegaskan tahapan naratif yang lebih beragam. Zona penerima dan zona transisi menjadi pengantar sebelum memasuki zona baca aktif, yang berfungsi sebagai tahap interaktif digital. Di ruang ini, anak berinteraksi dengan media VR, *audiobook*, maupun *e-book* dalam atmosfer yang imersif. Konsep naratif diwujudkan melalui tata letak ruang yang melingkar, seolah-olah membawa anak ke dalam sebuah perjalanan berlapis yang penuh penemuan.

Tahap akhir dari alur naratif tercermin pada zona refleksi, yang ditunjukkan melalui zona baca tenang di lantai bawah serta area dengan material hangat dan pencahayaan alami. Kehadiran zona servis, zona pengelola, dan zona utilitas mendukung kelancaran fungsi bangunan tanpa mengganggu pengalaman utama anak sebagai pengguna. Dengan demikian, narasi spasial ditutup dengan suasana kontemplatif yang memungkinkan anak merefleksikan pengalaman belajar sekaligus menginternalisasi makna dari aktivitas membaca.

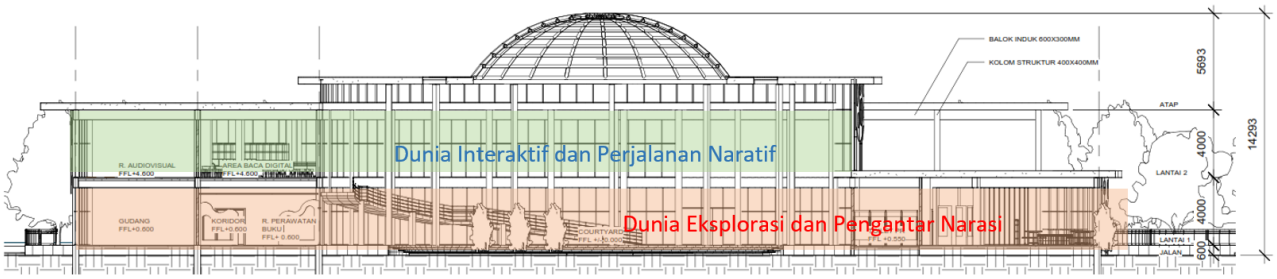
Secara keseluruhan, hubungan antara zonasi pada lantai 1 dan lantai 2 menunjukkan kesinambungan alur cerita: eksplorasi → interaktif digital → refleksi. Hal ini memperlihatkan bahwa pembagian ruang bukan hanya didasarkan pada fungsi teknis, tetapi juga dirancang untuk menghadirkan perjalanan emosional dan kognitif yang utuh bagi anak-anak di dalam perpustakaan digital.

Zonasi dan alur naratif ruang per lantai (Gambar 5) adalah sebagai berikut:

Lantai 1, Dunia eksplorasi dan pengantar narasi: Lantai 1 berperan sebagai tahap awal dari perjalanan naratif, yaitu eksplorasi. Pada zona ini, anak-anak diperkenalkan dengan aktivitas membaca melalui zona baca bersama dan zona baca digital yang dirancang terbuka, ceria, dan penuh warna. Bentuk organik serta konfigurasi ruang yang dinamis mengarahkan anak untuk bergerak bebas dan mengeksplorasi berbagai media bacaan. Selain itu, keberadaan zona baca tenang memberi keseimbangan, menghadirkan ruang transisi yang lebih intim sebelum anak memasuki ruang-ruang dengan suasana berbeda. Zona penunjang ditempatkan untuk mendukung kenyamanan, sehingga lantai 1 berfungsi sebagai gerbang naratif yang memancing rasa ingin tahu sekaligus memperkenalkan identitas perpustakaan digital.

Lantai 2, Dunia interaktif dan perjalanan naratif: Merupakan perwujudan tahap interaktif digital dalam alur cerita ruang. Anak-anak diarahkan melalui zona penerima dan zona transisi, sebelum memasuki zona baca aktif yang menjadi pusat pengalaman imersif. Di ruang ini, teknologi seperti VR, *audiobook*, dan *e-book* diintegrasikan dalam suasana yang *playful*, mendukung interaksi sosial sekaligus eksplorasi mandiri. Sirkulasi ruang berbentuk melingkar pada lantai ini menghadirkan kesan perjalanan berlapis, seolah-olah anak sedang "menyusuri cerita" yang berkembang dari satu bab ke bab berikutnya. Untuk menjaga fungsi bangunan tetap optimal, zona servis, zona pengelola, dan zona utilitas ditempatkan secara strategis agar tidak mengganggu pengalaman utama anak.

Tahap Refleksi, Menutup Perjalanan Naratif: tahap akhir dari perjalanan ruang, yaitu refleksi, terwujud melalui area baca tenang yang hadir pada kedua lantai. Pada lantai 1, refleksi diwujudkan lewat area lesehan dan ruang baca intim dengan pencahayaan alami dari *courtyard*, sementara pada lantai 2 refleksi ditunjang oleh material hangat dan suasana hening yang menenangkan. Kehadiran zona refleksi ini menjadi penutup alur naratif, memberikan kesempatan anak untuk beristirahat, merenung, dan menginternalisasi pengalaman belajar yang telah dilalui.



Gambar 5. Skema zonasi per lantai

3. Elemen desain naratif dalam ruang baca anak

Narasi ruang dalam perpustakaan digital diperkuat melalui penerapan elemen desain arsitektural dan interior yang disusun secara tematik. Bentuk ruang didominasi oleh lengkung dan konfigurasi modular yang menyerupai potongan cerita, sehingga setiap transisi ruang menghadirkan kesan seolah-olah anak sedang berpindah dari satu bab ke bab berikutnya. Pilihan bentuk non-linear ini tidak hanya menciptakan pengalaman visual yang atraktif, tetapi juga mendukung pola pergerakan anak yang cenderung dinamis dan eksploratif.

Warna diterapkan dengan gradasi yang berfungsi sebagai penanda naratif. Warna-warna cerah seperti kuning, biru muda, dan hijau diaplikasikan pada zona eksplorasi untuk menumbuhkan rasa antusias. Pada zona interaktif digital, warna *playful* seperti oranye, merah muda, atau kombinasi kontras dihadirkan untuk menstimulasi energi dan kreativitas. Sementara itu, zona refleksi dirancang dengan dominasi warna netral dan hangat, seperti coklat kayu dan krem, guna menciptakan suasana tenang dan kontemplatif. Dengan demikian, warna berperan sebagai bahasa visual yang mengarahkan emosi anak sepanjang perjalanan ruang (Gambar 6).

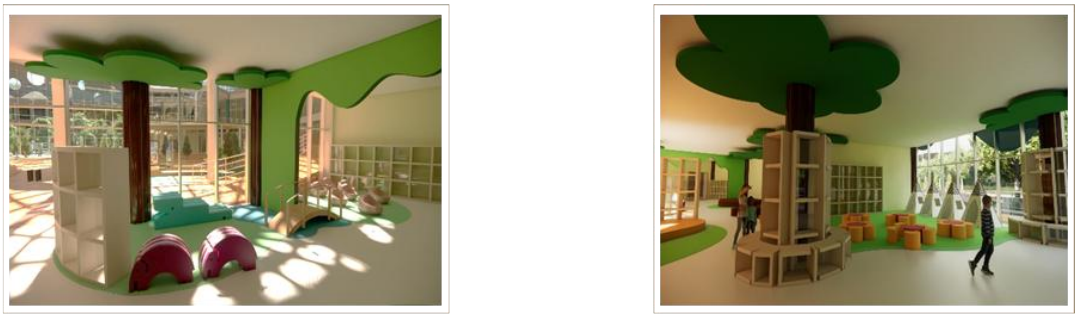
Gambar 6. Penerapan warna pada ruang baca

Cahaya menjadi medium penting dalam memperkuat narasi. Pencahayaan alami dari *courtyard* dimanfaatkan untuk menghadirkan suasana terbuka dan segar, terutama pada ruang baca tenang (Gambar 7). Sementara pencahayaan buatan dirancang secara dinamis, misalnya dengan lampu warna-warni atau intensitas cahaya yang dapat berubah sesuai tema digital yang sedang diproyeksikan. Dengan cara ini, cahaya tidak hanya menerangi, tetapi juga menciptakan atmosfer dramatis yang mendukung imersi dalam cerita.

Gambar 7. Permainan cahaya pada ruang

Furnitur dirancang fleksibel dan modular agar dapat beradaptasi dengan berbagai aktivitas anak. Bentuknya tidak konvensional, melainkan tematik, misalnya kursi berbentuk hewan, rak buku menyerupai pohon, atau meja modular yang bisa disusun ulang seperti *puzzle*. Keberadaan furnitur ini memberikan dimensi interaktif tambahan, karena anak tidak hanya menggunakan furnitur, tetapi juga menjadikannya bagian dari permainan dan narasi ruang.

Kombinasi antara bentuk, warna, cahaya, dan furnitur tersebut menghasilkan identitas ruang baca yang kreatif, inklusif, dan relevan. Identitas ini membuat ruang mudah diingat serta memberikan pengalaman emosional yang kuat bagi anak. Lebih jauh, elemen-elemen desain ini juga mendukung prinsip psikologi lingkungan, di mana keterlibatan *multisensorial* terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, memori, serta minat baca pada anak-anak. Dengan demikian, arsitektur naratif tidak sekadar menghadirkan estetika tematik, melainkan juga membangun ruang yang edukatif sekaligus menyenangkan.



Gambar 8. Furnitur fleksibel

Kesimpulan

Pendekatan arsitektur naratif pada ruang baca anak di perpustakaan digital membuktikan bahwa ruang dapat menjadi media pengalaman, bukan sekadar wadah membaca. Alur eksplorasi → interaktif digital → refleksi menghadirkan perjalanan cerita yang memadukan fungsi edukatif, imajinatif, dan emosional. Elemen bentuk organik, warna, cahaya, serta furnitur tematik memperkuat identitas ruang yang kreatif, inklusif, dan ramah anak.

Kelebihan desain ini terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman imersif, merangsang imajinasi, serta mendorong interaksi sosial anak. Namun, terdapat kelemahan seperti potensi distraksi akibat dominasi teknologi digital, biaya implementasi dan perawatan yang tinggi, serta tantangan menjaga keseimbangan antara aspek rekreatif dan edukatif.

Untuk penelitian dan perancangan berikutnya, perlu dilakukan evaluasi langsung terhadap pengguna anak guna mengukur efektivitas narasi spasial terhadap peningkatan minat baca. Integrasi prinsip keberlanjutan, baik melalui pemilihan material ramah lingkungan maupun fleksibilitas ruang terhadap perkembangan teknologi, akan memperkuat relevansi konsep ini dalam jangka panjang.

Daftar Pustaka

[1] G. N. Azizah, D. Dewiyanti, T. W. Natalia, and N. C. Aditya, “Efektivitas taman bermain/playground indoor pada Apartemen Hegarmanah Bandung,” *J. Arsitektur ARCADE*, vol. 7, no. 1, pp. 32-37, Mar. 2023, doi: 10.31848/arcade.v7i1.1104.

[2] S. Carey, D. Zaitchik, and I. Bascandziev, “Theories of development: In dialog with Jean Piaget,” *Dev. Rev*., vol. 38, pp. 36-54, 2015, doi: 10.1016/j.dr.2015.07.003.

[3] D. S. Charismana, H. Retnawati, and H. N. S. Dhewantoro, “Motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn di Indonesia: Kajian analisis meta,” *Bhineka Tunggal Ika: Kaj. Teori Praktik Pendidikan PKn*, vol. 9, no. 2, pp. 99-113, 2022, doi: 10.36706/jbti.v9i2.18333.

[4] A. Clarke, *Spatial Experience Narrative and Architecture*. Byera Hadley Report, 2012.

[5] N. Coates, *Narrative Architecture*. Chichester, West Sussex, UK: John Wiley & Sons, 2012. ISBN 978-0-470-05744-5.

[6] D. Dewiyanti, A. Andiyan, D. A. Hertoety, and T. W. Natalia, “The production of mingling spaces as a form of children’s mobility,” *Civil Eng. and Architecture*, vol. 11, no. 6, pp. 3389-3413, 2023, doi: 10.13189/cea.2023.110613.

[7] D. Dewiyanti, T. W. Natalia, and D. Hertoety, “Identifikasi pilihan tempat bermain anak pada lingkungan

permukiman terencana dan tidak terencana," *J. Lingk. Binaan Indon*., vol. 11, no. 4, pp. 198-207, Dec. 2022, doi: 10.32315/jlbi.v11i4.61.
[8] D. Dewiyanti, A. M. Puspasari, F. S. A. Kamil, and B. K. Ningtyas, "Exploratory study of visual enhancement to display smart apps on Android phones for Selasar Imaji Library," *INJUDES Int. J. Design*, vol. 1, no. 1, pp. 17-26, 2021, doi: 10.34010/injudes.v1i1.4826.
[9] N. Kucirkova, "Children's reading with digital books: Past moving quickly to the future," *Child Dev. Perspect*., vol. 13, no. 4, pp. 208-214, 2019, doi: 10.1111/cdep.12339.
[10] D. Murdowo, W. Liritantri, Y. Syifa, and R. Munadia, "Perancangan desain interior perpustakaan ramah," *Abdimas Berdaya: J. Pengabdian Masy*., vol. 3, no. 2, pp. 99-109, 2020. [Online]. Available: http://pemas.unisla.ac.id/index.php/JAB/article/view/60
[11] L. T. Nurazizah, D. Dewiyanti, T. W. Natalia, and N. C. Aditya, "Teritori ruang bermain anak pada fasilitas prasekolah di Kota Bandung," *Vitruvian: J. Arsitek., Bangun. Lingk*., vol. 12, no. 1, pp. 1-12, 2022, doi: 10.22441/vitruvian.2022.v12i1.001.
[12] R. M. Prastowo, N. B. Hartanti, and N. Rahmah, "Penerapan konsep arsitektur naratif terhadap tata ruang pameran pada museum," *Proc. Seminar Nasional Pakar*, pp. 1-7, 2019, doi: 10.25105/pakar.v0i0.4145.
[13] Rihana, N. Dhieni, and Nurjannah, "Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak," *Teach. Learn. J. Mandalika (Teacher)*, vol. 6, no. 1, pp. 1-12, Dec. 2024, doi: 10.36312/teacher.v6i1.3831.
[14] J. W. Santrock, *Child Development*, 13th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill International, 2011.
[15] F. E. Tissink*, Narrative Driven Design: Roles of Narratives for Designing the Built Environment*, Delft, The Netherlands: TU Delft, 2016.
[16] B. Tschumi, *Architecture and Disjunction*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press, 1996. ISBN 978-0-262-70060-3.
[17] A. A. Yuwono, "Kajian elemen visual arsitektur terkait persepsi anak usia dini terhadap bangunan," *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indon.*, vol. 4, no. 1, pp. 1-12, 2019, doi: 10.25124/idealog.v4i1.1557.