

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
PERPUSTAKAAN ANAK DENGAN KONSEP INTERAKTIF
DI KOTA YOGYAKARTA



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2026

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 89 Genap 2025/2026

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Perpustakaan Anak dengan Konsep Interaktif di Kota Yogyakarta

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

Naura Azka Paramastri 22.A1.0014

Dosen Pembimbing :

Ratih Dian Saraswati, S.T., M.Eng.

NUPTK 8849765666230342

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026

ABSTRAK

Kota Yogyakarta memiliki tingkat gemar membaca tertinggi di Indonesia serta populasi anak yang terus meningkat. Namun, kondisi tersebut belum diimbangi dengan ketersediaan fasilitas perpustakaan anak yang memadai, sehingga minat kunjungan ke perpustakaan mengalami penurunan. Perpustakaan yang ada masih cenderung berorientasi pada fungsi penyimpanan koleksi dan belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi anak. Oleh karena itu, dirancang Perpustakaan Anak dengan Konsep Interaktif di Kota Yogyakarta sebagai fasilitas literasi yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai ruang edukasi, eksplorasi, dan interaksi yang mampu mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak.

Perancangan menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku dengan penerapan konsep Arsitektur Interaktif berdasarkan prinsip-prinsip interaktif Lehman (2016), yaitu *kinetic frontiers*, *unfolding transience*, *spatial dynamics*, dan *integrating nature*. Pendekatan tersebut diterapkan melalui pengelompokan ruang berdasarkan kategori usia anak (1–2 tahun, 3–5 tahun, dan 6–12 tahun), penyediaan ruang interaktif sebagai pusat aktivitas, pemanfaatan elemen alam, penggunaan material yang aman dan stimulatif, serta pengolahan bentuk bangunan yang responsif terhadap perilaku pengguna. Lokasi proyek dipilih di Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta, berdasarkan analisis aksesibilitas, kedekatan dengan fasilitas pendidikan, karakteristik lingkungan, dan kebutuhan layanan literasi anak.

Hasil perancangan menghasilkan sebuah perpustakaan yang mampu mengakomodasi kebutuhan literasi sekaligus aktivitas bermain dan belajar secara terpadu. Konsep interaktif yang diterapkan menciptakan pengalaman ruang yang dinamis, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Perpustakaan Anak dengan Konsep Interaktif di Kota Yogyakarta diharapkan menjadi fasilitas publik yang mampu meningkatkan minat baca, memperkuat budaya literasi, serta mendukung tumbuh kembang anak melalui pengalaman arsitektur yang edukatif dan interaktif.

Kata Kunci: Perpustakaan Anak, Arsitektur Interaktif, Arsitektur Perilaku, Kota Yogyakarta.