



PENERAPAN PENDEKATAN CREATIVE LEISURE SPACE DALAM DESAIN TAMAN BUKU DAN MAJALAH DI SURAKARTA.

Merlynda N. P. Nge¹, I Gusti Ngurah Wiras Hardy², Lodwik O. Dahoklory³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana

E-mail: merlyndaputry@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:
5 September 2025

Direvisi:
22 Oktober 2025

Disetujui terbit:
24 November 2025

Diterbitkan:
Cetak:
29 Desember 2025

Online
29 Desember 2025

Abstract: Surakarta is considered as a city of literacy due to its strong history background in writing. However, the reading interest of its residents is largely accommodated through informal spaces, as formal reading facilities and government-provided facilities are often perceived as uncomfortable, overly rigid, and inaccessible to all groups. This design aims to present a Book and Magazine Park with a creative leisure space approach, which combines educational, social, and recreational functions in a single public space. The methods used are qualitative, including observation, literature review, site and activity analysis, and the exploration of architectural concepts and forms. The design approach is implemented through the arrangement of open and semi-open spaces, barrier-free universal circulation paths, multiple building masses, creative architectural elements, the use of color, textures and materials, as well as the integration of natural landscapes. The result is a space that supports comfort, social interaction, and reading interest in a relaxed atmosphere, while subtly stimulating creativity.

Keywords: Surakarta, literacy, public space, book and magazine park, creative leisure space

Abstrak: Kota Surakarta diwacanakan sebagai kota literasi karena memiliki latar belakang rekam jejak Sejarah dalam penulisan. Namun demikian, minat baca Masyarakat di Surakarta sebagian besar terfasilitasi melalui ruang-ruang informal, karena ruang baca formal dan fasilitas yang disediakan oleh pemerintah dirasa belum cukup nyaman, terlalu kaku, dan belum mampu menjangkau seluruh kalangan. Perancangan ini bertujuan menghadirkan Taman buku dan Majalah dengan pendekatan *creative leisure space*, yang menggabungkan fungsi edukatif, sosial, dan rekreatif dalam satu kesatuan ruang publik. Metode yang digunakan bersifat kualitatif, meliputi observasi, studi literatur, analisis lokasi dan aktivitas, serta eksplorasi konsep dan bentuk arsitektural. Pendekatan diimplementasikan melalui pengolahan ruang terbuka dan semi terbuka, jalur sirkulasi universal tanpa hambatan, komposisi massa jamak, elemen-elemen kreatif, penggunaan warna, tekstur dan material, dan integrasi lanskap alami. Hasilnya adalah ruang yang mendukung kenyamanan, interaksi, peningkatan minat baca secara yang santai, sekaligus mendorong kreativitas secara halus.

Kata Kunci: Surakarta, literasi, ruang public, taman buku dan majalah, *creative leisure space*

PENDAHULUAN

Buku dan majalah merupakan sumber penting dalam pengetahuan dan informasi masyarakat yang melek huruf. Namun, tingkat minat baca di Indonesia masih tergolong rendah, dengan rata-rata hanya tiga buku per tahun (Sri Sularsih, 2021), jauh di bawah negara-negara maju yang dapat mencapai 20-30 judul buku. Kota Surakarta yang memiliki rekam jejak Sejarah penulisan karya pujangga daerah pada masa lampau dan juga kota lahirnya majalah dan surat kabar pertama di Indonesia, diwacanakan menjadi kota literasi. Meski begitu, hanya sekitar 50% masyarakat yang memiliki kegemaran membaca (Adityo Warman, 2023), sedangkan indeks Pembangunan literasi menunjukkan angka yang cukup tinggi (87%). Beberapa factor yang menyebabkan hal ini, antara

lain harga buku yang mahal, kurangnya akses terhadap informasi, serta minimnya inovasi dalam penyajian ruang baca. Fasilitas formal seperti perpustakaan dan pojok baca belum dimanfaatkan secara optimal, sedangkan ruang-ruang informal seperti kafe dan taman lebih diminati untuk aktivitas literasi. Hal ini menunjukkan perlunya alternatif ruang baca public yang lebih inklusif, menarik, dan mudah di akses.

Keberadaan Taman buku dan Majalah di Kota Surakarta akan menjadi alternatif ruang literasi yang menggabungkan fungsi edukasi, sosial, rekreasi, dan bisnis, dengan suasana yang lebih terbuka dan menarik. Perancangan ini mengimplementasikan pendekatan *Creative Leisure Space* yang merujuk pada bentuk rekreasi yang menggabungkan unsur

kesenangan pada waktu luang dengan aktivitas produktif, seperti eksplorasi, pembelajaran, dan kreativitas. Melalui pendekatan ini, persepsi literasi dari aktivitas statis menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu menjangkau berbagai kalangan usia dan latar belakang. Dengan suasana yang interaktif, inspiratif, dan fleksibel, perancangan ini diharapkan mampu mendorong budaya literasi yang lebih kuat di tengah masyarakat.

TINJAUAN PUSTAKA

Creative Leisure Space

Dalam bahasa Inggris, waktu luang dikenal dengan istilah *leisure*, yang berasal dari kata Latin "*licere*", yang berarti diizinkan (*to be permitted*) atau menjadi bebas (*to be free*). Istilah ini juga berkaitan dengan kata "*loisir*" dalam bahasa Prancis, yang berarti waktu luang atau waktu santai (George Torkildsen dalam (Januaris, 2011)). Waktu luang ini dapat dimanfaatkan untuk mengisi diri dengan berbagai aktivitas yang bermanfaat, seperti mempelajari hal baru atau mengembangkan keterampilan

Creative leisure space adalah sebuah ruang yang memiliki fungsi ganda, sebagai tempat rekreasi yang sekaligus mendorong kreativitas secara alami. *Leisure space* menjadi sebuah wadah untuk interaksi sosial, relaksasi untuk melepas penat, sarana untuk mengekspresikan diri, serta dapat menjadi ruang edukasi yang menambah wawasan, dan berkontribusi sebagai ruang terbuka hijau (C. Rojek (ed.), *Leisure for Leisure*, 1989).

Dalam konteks arsitektur, *creative leisure space* merupakan ruang yang dirancang untuk mendukung beragam aktivitas dengan mengutamakan keterbukaan, fleksibilitas, serta hubungan yang harmonis dengan lingkungan sekitar. Pada *creative leisure space* terdapat berbagai fungsi yang dapat digunakan sebagai media ekspresi pelaku industri kreatif, dengan segmentasi ruang yang mencakup:

- a. *Community (Gallery, Open Space)*
- b. *Business (Food Court, Store)*
- c. *Entertainment (Gallery, Open Space)*
- d. *Education (Workshop, Gallery)*

Pendekatan *creative leisure space* dapat dirancang berdasarkan beberapa prinsip, seperti pemanfaatan elemen ruang, konsep psikologi desain, dan strategi keberlanjutan.

- a. Bentuk dan ruang
Ruang fleksibel yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan pengguna, yang memungkinkan adaptasi kegiatan dan meminimalkan batasan penggunaan ruang.
- b. Keterbukaan dan Aksesibilitas

Ruang terbuka yang mudah diakses oleh semua kalangan, dengan jalur jelas dan fasilitas ramah pengguna. Dirancang perpindahan antar ruang tanpa hambatan, sehingga dapat mendorong interaksi sosial antar pengguna.

- c. Interaksi sosial

Ruang yang mendorong terjadinya interaksi antar pengunjung melalui penataan ruang yang mengundang percakapan dan kolaborasi, sekaligus untuk relaksasi.

- d. Alam dan Tanaman

Memasukkan elemen-elemen alam seperti taman, air, dan tanaman hijau untuk menciptakan suasana yang tenang, menyegarkan dan merangsang produktivitas.

Taman Buku dan Majalah

Nazzaruddin (1994) dalam Ilmiajayanti dan Dewi (2015), taman adalah sebidang lahan terbuka dengan luasan tertentu yang di dalamnya ditanami pohon, perdu, semak, dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Taman umumnya digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti berolahraga, bersantai, bermain, dan sebagainya.

Perancangan taman buku dan majalah adalah penggabungan antara konsep taman dan konsep perpustakaan, yang merupakan pertemuan ide dan gagasan untuk mengakomodasi literatur buku dan majalah. Konsep ini menggabungkan estetika lanskap taman dengan unsur-unsur literasi, bertujuan untuk menciptakan sebuah tempat yang tidak hanya menawarkan keindahan visual dan kenyamanan, tetapi juga menginspirasi interaksi sosial, edukasi, dan hiburan.

Keberadaan taman buku dan majalah ini mempunyai berbagai fungsi, antara lain:

1. Edukasi
Menyediakan ruang untuk mengakses informasi dan memperluas wawasan ke berbagai sumber pengetahuan melalui buku dan majalah.
2. Pelestarian dan Informasi
Menyediakan pusat dokumentasi dan arsip literatur yang berharga, sekaligus melestarikan budaya literasi.
3. Sosial
Menjadi tempat bertemu dan berinteraksi bagi orang-orang dengan minat yang sama, maupun pengunjung umum dengan keingintahuannya.
4. Rekreasi dan ruang kreativitas
Menjadi tempat rekreasi inovasi dan kreatif yang mendukung kenyamanan dan kesenangan bagi pengunjung.
5. Bisnis
Menjadi tempat sumber pendapatan dengan pemanfaatan ruang dan kegiatan-kegiatan serta

barang yang berhubungan dengan buku dan majalah.

METODOLOGI PENELITIAN

Guna mengetahui dan mengidentifikasi kebutuhan serta potensi dalam perancangan Taman Buku dan Majalah, digunakan metode kualitatif. Data yang digunakan terdiri atas data primer dan sekunder yang diperoleh melalui observasi lapangan, studi literatur, studi kasus, dokumentasi, dan wawancara.

Pengamatan lapangan dilakukan secara langsung pada tapak aktual yang berlokasi di Kelurahan Karangasem, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Tapak berada pada kawasan strategis di Jalan Utama, Jalan Adi Sucipto. Aspek fisik yang diamati meliputi kondisi eksisting, arah angin, vegetasi, aksesibilitas, serta hubungan tapak dengan lingkungan sekitar, sebagai bagian dari dasar konsep ruang yang mendukung aktivitas santai, dan kreatif. Studi literatur bertujuan untuk memperoleh pemahaman konseptual mengenai pendekatan perancangan taman buku dan majalah dengan fungsi serta pendekatan yang sejenis. Sementara itu, studi kasus digunakan untuk mengidentifikasi elemen-elemen arsitektural dan fasilitas yang relevan bagi perancangan.

Proses pengembangan ide perancangan dilakukan mengolah data menjadi konsep desain yang sesuai dengan karakteristik kegiatan dalam taman buku dan majalah. Data yang diperoleh, digunakan untuk mengidentifikasi fungsi dan jenis aktivitas yang akan difasilitasi, mengelompokkan kegiatan pengguna, lalu menganalisis program ruang yang mendukung berbagai model interaksi individual maupun komunal, serta menentukan luasannya. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa rancangan ruang sesuai standar, sekaligus mampu membentuk pengalaman ruang yang mendukung kegiatan membaca, berekreasi, dan berkreasi secara halus.



Gambar 1 Lokasi Perancangan
Sumber: Olahan Penulis, 2025

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Perancangan

Lokasi berada di Jalan Mulwo Barat, No.19, Kelurahan Karangasem, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Lokasi ini berada di Kawasan Sub Pusat Pelayanan Kota (SPK) II, dengan luasan site ± 5.000 m², dan keliling site adalah 296,75m.

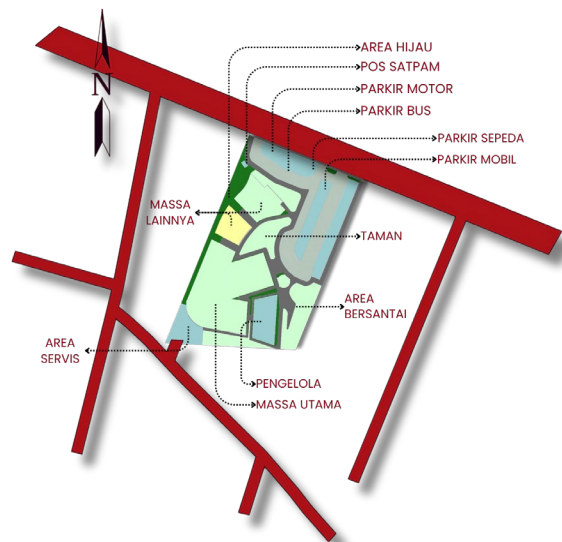
Berdasarkan peraturan daerah kota Surakarta nomor 8 tahun 2016 tentang bangunan, tabel ketinggian dan koefisien bangunan pada lokasi tertentu, sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 60% = 5.000m² x 60% = 3.000m²
- Tinggi bangunan maksimal 30 lapis (124m)
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 18 = 1,8 x 5.000 = 9.000
KLB : KDB = 9.000 : 3000 = 3 lantai
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal sebesar 20% = 5.000 x 40% = 2.000m²
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) adalah 6 meter.

Batas-batas Lokasi

- Utara : Jalur Khusus Sepeda, Jalan Arteri, yaitu Jl. Adi Sucipto
- Barat : Pemukiman warga dan Jalan Mojo
- Selatan : Jalan lokal sekunder, yaitu Jl. Mulwo Barat
- Timur : Pemukiman warga

Penerapan Creative Leisure Space Tata ruang luar



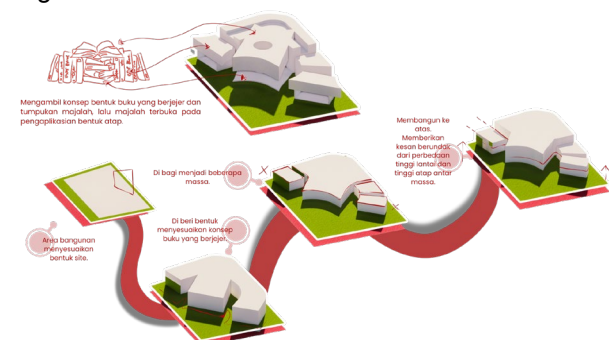
Gambar 2 Tata Ruang Luar
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Creative Leisure Space dalam penataan ruang luar Taman Buku dan Majalah, dirancang untuk menghadirkan suasana santai, terbuka, dan inklusif. Ruang-ruang terbuka ditata dengan berbagai jenis layout, mulai dari taman datar, taman berundak, hingga area dengan pergola, yang seluruhnya dirancang untuk menunjang aktivitas membaca, berdiskusi, maupun bersosialisasi dalam suasana terbuka yang menyatu dengan lingkungan sekitar.

Sirkulasi pedestrian di desain menyatu dengan vegetasi dan titik-titik duduk, memberikan kemudahan akses ke tiap area taman. Selain itu, jalur kendaraan, area parkir, dan dua drop-off disediakan untuk menunjang aksesibilitas kendaraan pada Taman. Untuk menciptakan visualisasi ruang yang dinamis dan tidak monoton, digunakan pola dan material berbeda pada area pedestrian, serta taman berundak yang memberi permainan level dinamis dan integrasi dengan lanskap alami. Sebagai elemen estetis sekaligus simbolis, ditambahkan air mancur dengan patung berbentuk buku yang menghadirkan nuansa segar, tenang dan memperkuat identitas taman sebagai ruang baca.

Bentukan massa

Massa bangunan dirancang menjadi beberapa unit massa dengan bentukan geometri yang saling terhubung, menciptakan komposisi visual yang dinamis dan tidak monoton. Pemisahan massa ini mempertimbangkan fungsi ruang, juga karakter dan suasana yang ingin dibangun pada tiap zona kegiatan.



Gambar 3 Konsep Massa Bangunan
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Ruang baca dan koleksi majalah dirancang terbuka dengan suasana alami oleh adanya vegetasi dan penggunaan struktur kayu untuk memperkuat kesan ringan dan menyatu dengan alam. Area *food court* dan toko buku dihadirkan dalam massa terbuka yang terhubung oleh ramp sirkulasi, juga penggunaan struktur kayu untuk mempertahankan kesan hangat dan santai. Bangunan utama dengan massa tertutup, menggunakan struktur beton bertulang dan bata sebagai struktur bangunannya, dengan suasana interior yang ceria melalui permainan warna dan tekstur material. Sementara itu, bangunan pengelola juga menggunakan struktur kayu untuk menjaga keselarasan dengan karakter bangunan lainnya. Bentuk massa yang dipisah memungkinkan terciptanya hubungan mengalir antara ruang dalam dan ruang luar, tanpa batasan kaku. Komposisi massa yang terbuka, semi-terbuka, dan tertutup memberikan fleksibilitas ruang yang dapat dieksplorasi pengguna sesuai suasana yang diinginkan. Zona transisi antar massa dibiarkan tanpa

hambatan fisik yang membatasi gerak, sehingga menciptakan alur ruang yang dinamis.

Material

- Wood Wall Panel
- Acoustic Panel
- Beton Ekspos
- Fluted Glass
- Rotan sintesis
- ROSTER



Gambar 4 Konsep Material
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Material yang digunakan pada Taman Buku dan Majalah mempertimbangkan karakter ruang, fungsi, serta pendekatan desain *creative leisure space* yang menekankan pada kenyamanan, kehangatan, dan keterhubungan dengan alam. Material yang dipilih juga berdasarkan respon terhadap pencahayaan alami, penghawaan silang, dan kualitas akustik ruang. Material utama yang digunakan meliputi”

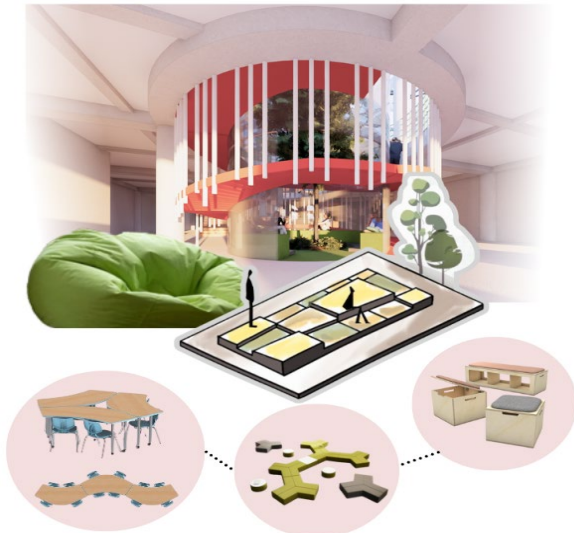
1. Kayu
Digunakan sebagai elemen struktur pada area baca, bangunan komersial, dan bangunan pengelola. Memberikan kesan hangat dan natural, serta memperkuat nuansa santai dan terbuka.
2. Wood Wall Panel
Penggunaan pada lantai, fasad bangunan, ramp dan beberapa ruang interior.
3. Acoustic Panel
Berfungsi sebagai peredam suara, digunakan pada ruang-ruang dengan kebutuhan akustik khusus seperti ruang pameran, ruang koleksi audio visual, dan aula.
4. Beton Ekspos
Penggunaan pada dinding luar bangunan utama untuk memperkuat identitas visual yang kontras namun tetap seimbang dengan elemen kayu.
5. Bata Ekspos
Penggunaan pada area lobby bangunan utama untuk menghadirkan tekstur yang hangat. Bata ekspos menciptakan transisi visual yang nyaman antara ruang luar dan dalam.
6. Fluted Glass
Penggunaan pada furnitur dan dinding kamar mandi bangunan utama. Kaca dengan tekstur bergelombang ini memberikan efek semi-transparan yang mendukung privasi sekaligus memperkaya kualitas visual ruang.
7. Rotan Sintesis
Penggunaan pada furnitur, dan ceiling di beberapa ruang, material ini menciptakan suasana santai dan kasual.
8. Roster

Digunakan sebagai elemen ventilasi sekaligus aksesoris visual, memungkinkan sirkulasi udara alami dan pencahayaan tidak langsung.

Ruang fleksibel dan nyaman

Pendekatan *Creative Leisure Space* menekankan pentingnya ruang yang fleksibel secara fungsi dan nyaman secara psikologis maupun fisik penggunaannya. Maka perancangan memperhatikan agar ruang tidak kaku, dan dapat digunakan untuk berbagai aktivitas yang berubah-ubah, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan suasana hati pengguna.

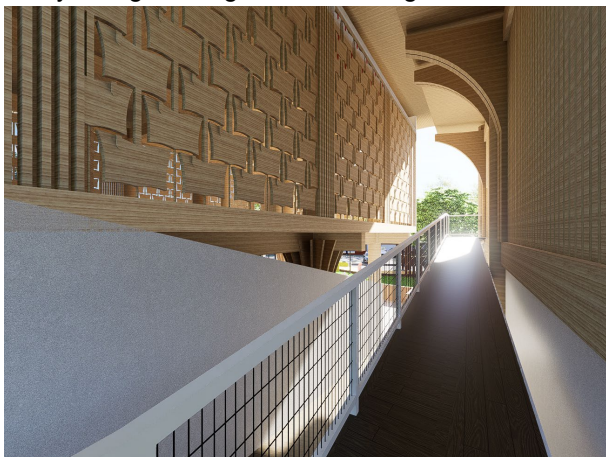
Kenyamanannya dihadirkan melalui pemilihan material ruangan, pencahayaan, penghawaan, dan interior ruangan hingga penggunaan furnitur modular dan nyaman. Adapun keterbukaan visual terhadap lanskap hijau di sekitarnya dan integrasi dengan alam yang dihadirkan melalui taman di tengah bangunan.



Gambar 5 Konsep Ruang Fleksibel dan Nyaman
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Publik Space yang aman

Perancangan memberikan ruang yang dirasa aman dan nyaman bagi segala aktivitas pengguna. Kenyamanan dan aksesibilitas menjadi aspek penting dalam menciptakan ruang yang inklusif dan menyenangkan bagi semua kalangan.



Gambar 6 Penggunaan Ramp
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Adanya penggunaan ramp dan tangga sebagai jalur transportasi vertikal di area tapak maupun dalam bangunan yang dirancang mengikuti standar kenyamanan dan keamanan. Ramp dilengkapi dengan railing sebagai elemen pengamanan yang mendukung rasa aman saat berpindah antar level.

Fasilitas interaktif dan partisipatif

Teknologi diintegrasikan ke dalam ruang untuk memperkaya pengalaman pengguna dan memperluas akses terhadap informasi. Adanya penggunaan fasilitas layar interaktif pada ruang pameran, yang memungkinkan pengguna mengunggah konten terkait buku dan majalah, seperti kutipan, ulasan, atau karya visual, yang kemudian diproyeksikan secara real-time pada layar.

Selain itu, ada pula pengguna teknologi e-reader menjadi bagian dari transformasi media baca menuju digital. Dimana melalui perangkat ini, pengunjung dapat mengakses koleksi buku elektronik dan majalah digital, sehingga memberikan pilihan kenyamanan membaca yang diinginkan oleh pengguna.

Ruang interaktif

Perancangan menyediakan fasilitas ruang-ruang interaktif sebagai sarana rekreasi literasi yang mendukung tumbuhnya minat baca melalui pendekatan informal, fleksibel, dan menyenangkan. Ruang-ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca pasif, tetapi juga sebagai media partisipasi yang mendorong untuk berkreasi, bereksplorasi, dan berkontribusi secara langsung.



Gambar 7 Ruang-ruang Interaktif
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Tersedianya ruang menggambar, ruang membuat zine, dan ruang menulis dan meresensi buku agar dapat memperkaya pengalaman ruang dan alternatif aktivitas kreatif yang berbeda dan menyenangkan. Ruang menggambar sebagai tempat ekspresi visual baik secara spontan maupun terarah. Ruang zine sebagai tempat yang mendukung proses merancang dan menyusun majalah mini secara kreatif, sementara ruang menulis dan meresensi buku menjadi tempat untuk pengunjung dapat merefleksikan bacaan melalui tulisan.

Penggunaan warna dan seni visual

Penggunaan warna dalam interior ruangan diarahkan untuk membangun suasana *leisure* yang nyaman

sekaligus merangsang kreativitas. Warna-warna netral dipadukan dengan pencahayaan lembut diterapkan pada ruang-ruang koleksi buku, ruang pameran, dan koleksi audio visual untuk mendukung kenyamanan, ketenangan dan konsentrasi pengguna dalam beraktivitas.



Gambar 8 Penggunaan Warna
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Aksen yang lebih cerah pada elemen-elemen tertentu digunakan sebagai penyeimbang dalam ruang. Adanya penggunaan warna kuning keemasan, toska, biru laut, dan ungu yang diaplikasikan pada furniture, panel dinding, titik fokus ruangan melalui rak-rak buku maupun railing. Penggunaan warna ini akan memberikan kesan dinamis dan menyenangkan, serta secara halus mendorong kreativitas dan eksplorasi ruang.

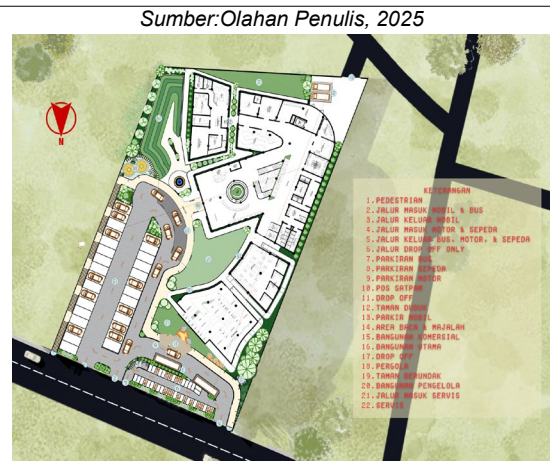
Interior pada area sirkulasi juga dihidupkan melalui seni mural bertema literasi yang diterapkan pada dinding-dinding ruangan maupun dinding partisi, agar memperkuat keterkaitan ruang dan buku serta majalah, sekaligus media edukatif dan ekspresif visual yang menyatu dalam pengalaman ruang.

Hasil Rancangan

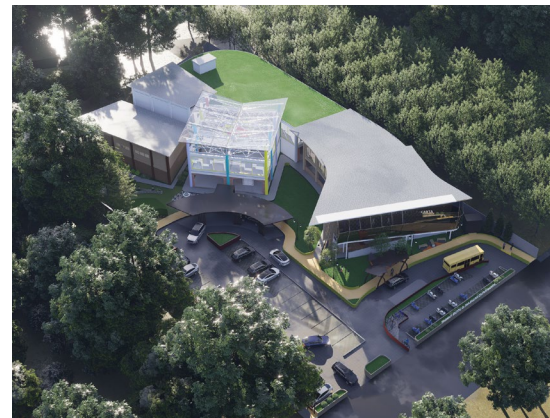
Hasil perancangan Taman Buku dan Majalah di Kota Surakarta dengan menerapkan pendekatan *Creative Leisure Space* untuk menghadirkan pengalaman ruang publik yang menyenangkan, santai, dan tidak kaku dalam mendekati masyarakat pada literasi. Perancangan ini merupakan respon terhadap analisis berbagai aspek tapak seperti, topografi, view, kebisingan, vegetasi, aksesibilitas, iklim, air hujan, angin, matahari, serta keberadaan utilitas, yang keseluruhannya mempengaruhi akan penataan ruang dan pembentukan suasana ruang yang harmonis terhadap lingkungan sekitar.



Gambar 9 Site Plan



Gambar 10 Layout Plan
Sumber: Olahan Penulis, 2025



Gambar 11 Perspektif Taman Buku dan Majalah
Sumber: Olahan Penulis, 2025



Gambar 12 Perspektif Area Drop off
Sumber: Olahan Penulis, 2025



Gambar 13 Perspektif Taman
Sumber: Olahan Penulis, 2025



Gambar 14 Perspektif Taman Datar
Sumber:Olahan Penulis, 2025



Gambar 17 Perspektif Taman dalam Bangunan Utama
Sumber:Olahan Penulis, 2025



Gambar 15 Perspektif Area Baca dan Koleksi Majalah
Sumber:Olahan Penulis, 2025



Gambar 18 Perspektif Area Duduk Lantai 1 Bangunan Utama
Sumber:Olahan Penulis, 2025



Gambar 16 Perspektif Area Baca dan Bangunan Komersial
Sumber:Olahan Penulis, 2025



Gambar 17 Perspektif Lobby Bangunan Utama
Sumber:Olahan Penulis, 2025

KESIMPULAN

Perancangan Taman Buku dan Majalah di Kota Surakarta dengan Pendekatan *Creative Leisure Space* menunjukkan bahwa ruang publik yang dirancang secara kreatif, fleksibel, dan menyenangkan dapat menjadi sarana strategis untuk menumbuhkan dan mendorong minat literasi di tengah masyarakat. Konsep ini memperhatikan fungsi ruang, juga bagaimana menciptakan ruang yang inklusif terhadap kebutuhan pengguna akan keamanan, kenyamanan, hingga aksesibilitas.

Pendekatan *Creative Leisure Space* menekankan pada integrasi antara aspek *leisure* dan *creative* dalam perancangan arsitektur. *Leisure* dibangun pada suasana ruang yang diciptakan mendukung aspek kenyamanan secara psikologis maupun fisik melalui pengolahan desain interior ruangan, integrasi dengan elemen alam hingga penggunaan warna-warna netral dengan aksen cerah, serta penggunaan furnitur yang nyaman. Sementara

aspek *creative* diwujudkan melalui fisik bangunan, mulai dari bentuk massa bangunan yang ekspresif, fasad bangunan yang dinamis, hingga elemen-elemen dekoratif, serta ruang-ruang yang mendukung aktivitas literasi secara aktif.

Perancangan ini secara keseluruhan merespon kondisi eksisting tapak seperti topografi, aksesibilitas, vegetasi, klimatologi, kebisingan, dan utilitas sehingga memberikan hasil rancangan yang baik.

Dengan demikian, pendekatan *creative leisure space* menjadi solusi akan desain konsep ruang baca yang lebih menyenangkan, dan tidak kaku. Perancangan Taman Buku dan Majalah, tidak hanya sebagai ruang baca, namun juga sebagai ruang berinteraksi, berekspresi, dan berkarya, sekaligus ruang segar baru dalam masyarakat yang mendukung wacana kota dan permasalahan minat baca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penulisan penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung, terutama kepada komunitas-komunitas baca dan juga pemerintah Surakarta yang terus mengusahakan tumbuhnya minat baca dan tersedianya ruang dan fasilitas baca dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Auditama E, & Natalia D. (2022). *Perancangan Creative Leisure Space di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Rekreatif-Edukatif*. Seminar Ilmiah Arsitektur. Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- D.F. Jasmine, C. Sunaengsih, & A.A. Syahid (2024). Analisis Program Budaya Literasi dalam Peningkatan Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Vol. 12 No. 1.
- Dirjend Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum. (2009). *Pengantar Buku Ruang Terbuka Hijau*.
- Heintzman, P. (2023). *Introduction to theme issue on leisure places and spaces*.
- Kurniawan Aa, & Dhanis M. (2023). *KETERKAITAN ANTARA BENTUK VISUAL TAMAN TERHADAP PERILAKU-PERILAKU YANG TIDAK PADA SEMESTINYA*. Seminar Ilmiah Arsitektur IV, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Menteri Pekerjaan Umum. (2007). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum NO. 06/PRT/M/2007, tentang Pedoman Umum Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan*, Lampiran hal. 35. Jakarta
- Minarno, Kuriawakti. (2019). *Perancangan Kampanye Sosial Pemanfaatan Waktu Luang bagi Mahasiswa Semarang*. Skripsi, Universitas Katolik Soegijapranata.

National Library of Medicine. *Recreation, leisure, and sports*.

Nurhidayah, N. (2016). *PEMANFAATAN WAKTU LUANG (LEISURE) DALAM AKTIVITAS KEHIDUPAN SEHARI-HARI LANSIA DI POSYANDU KEDUNG GOBYAK DESA SOBOKERTO KECAMATAN NGEMPLAK BOYOLALI*. Surakarta, Politeknik Kesehatan Surakarta Jurusan Okupasi Terapi.

YASNIBAR. (2023). *PENGARUH TAMAN TERHADAP KENYAMANAN PSIKOLOGIS PENGGUNA RUMAH SAKIT DENGAN KONSEP HEALING ENVIRONMENT (Studi Kasus Rumah Sakit Umum Zainoel Abidin (RSUZA))*. Skripsi. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Arranirybanda Aceh.