

# Arsitektur Naratif Ruang Baca Anak: Desain Tematik dan Interaktif

Gresita Indah Lestari <sup>1</sup>, Dhini Dewiyanti Tantarto <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

<sup>2</sup> Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

Email korespondensi: gresita.10421051@mahasiswa.unikom.ac.id

## Abstrak

Arsitektur naratif merupakan pendekatan desain yang memahami ruang sebagai media penceritaan, di mana konfigurasi bentuk, warna, cahaya dan sirkulasi dapat membentuk pengalaman spasial yang bermakna. Dalam konteks ruang baca anak, pendekatan ini berpotensi besar mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak melalui desain yang tematik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan elemen arsitektur naratif dalam perancangan ruang baca anak guna meningkatkan baca, imajinasi serta keterlibatan emosional anak dalam literasi. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur, dengan mengkaji teori arsitektur naratif, psikologi perkembangan anak, serta prinsip melalui studi preseden pada Abu Dhabi *Children's Library* dan *My Tree House Library*. Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi desain yang berbasis narasi mampu mentransformasi ruang baca menjadi lingkungan edukatif, imajinatif dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan ruang fungsional, tetapi juga ruang literasi yang inklusif, inspiratif dan merangsang daya pikir kritis serta empati sejak usia dini.

**Kata kunci:** arsitektur naratif, ruang baca anak, desain tematik, desain interaktif, literasi anak

## Pendahuluan

Arsitektur naratif merupakan pendekatan desain yang memahami ruang bukan hanya sebagai wadah fungsional, tetapi sebagai media penceritaan yang dapat membentuk pengalaman spasial yang bermakna. Seperti yang dijelaskan dalam bukunya *Architecture And Narrative* oleh Psarra, 2009 sebagaimana dikutip dalam (Prastowo et al., 2019), konfigurasi dan geometri suatu bangunan memiliki kapasitas untuk mengarahkan alur visual dan pergerakan yang pada akhirnya membentuk struktur cerita dalam ruang. Pendekatan ini menciptakan hubungan antara elemen konseptual atau ide cerita dan elemen perseptual atau pengalaman visual dan fisik dimana pengguna dapat "membaca" ruang layaknya narasi yang tersusun. Tidak ada arsitektur tanpa peristiwa yang artinya, pengalaman manusia dalam ruang menjadi bagian esensial dari bentuk arsitektural itu sendiri (Tschumi, 1996).

Pendekatan naratif dalam arsitektur memiliki potensi besar untuk mendukung perkembangan psikologis anak, khususnya melalui desain ruang baca. Berdasarkan teori perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Carey et al., 2015), anak berada dalam fase belajar melalui pengalaman konkret dan imajinatif sehingga ruang yang tematik dan interaktif dapat menghadirkan pengalaman membaca yang lebih bermakna. Narasi arsitektural memungkinkan anak mengekspresikan emosi dan mengeksplorasi cerita secara fisik melalui bentuk, warna, cahaya dan sirkulasi (Yuwono, 2019). Oleh karena itu, pendekatan ini bertujuan menciptakan ruang baca yang tidak hanya fungsional, tetapi juga merangsang imajinasi dan mendorong keterlibatan emosional anak dalam proses literasi.

Beberapa studi dan karya desain telah menunjukkan bagaimana arsitektur naratif diimplementasikan pada ruang anak. Desain ruang baca pada Abu Dhabi *Children's Library* dan *My Tree House Library* menunjukkan bagaimana elemen-elemen naratif seperti lorong dongeng, zona bertema dan pencahayaan dramatis dapat mengubah ruang baca menjadi pengalaman spasial yang imajinatif dan interaktif bagi anak-anak. Konfigurasi spasial yang kompleks mendorong eksplorasi dan keterlibatan pengguna secara aktif, termasuk anak-anak. Sementara itu di Indonesia beberapa perpustakaan mulai menghadirkan ruang baca anak yang interaktif, namun belum secara eksplisit menerapkan pendekatan naratif secara utuh.

Arsitektur naratif berkontribusi dalam mentransformasi ruang baca anak menjadi lingkungan yang tidak hanya mendukung literasi tetapi juga pengalaman estetika, emosi dan sosial. Ruang menjadi bagian dari cerita, bukan hanya sekedar tempat membaca. Ini memberikan peluang kepada anak-anak untuk menjadi bagian dari cerita itu sendiri melalui interaksi fisik dengan ruang, pemahaman terhadap urutan visual, hingga pengalaman suasana ruang yang memperkaya interpretasi bacaan. Pendekatan ini memperluas fungsi ruang baca dari tempat belajar pasif menjadi lingkungan edukatif yang aktif, menyenangkan, dan membangkitkan rasa ingin tahu anak. Maka arsitektur naratif menjadi pendekatan yang mampu menjembatani kebutuhan literasi dan dunia imajinatif anak secara stimulan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, yang bertujuan untuk mengeksplorasi konsep arsitektur naratif dalam perancangan ruang baca anak. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk menggali makna, persepsi, dan pengalaman pengguna terhadap ruang, khususnya dalam konteks perkembangan kognitif dan emosional anak (Charismana et al., 2022).

Metode studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber teori terkait arsitektur naratif, psikologi perkembangan anak (terutama teori kognitif Piaget), serta prinsip-prinsip desain tematik dan interaktif. Sumber yang digunakan meliputi buku akademik, artikel jurnal ilmiah, serta dokumentasi arsitektural dari proyek ruang baca anak.

Sebagai bagian dari kajian, dilakukan pula studi preseden terhadap dua proyek perpustakaan anak yang menonjol, yaitu Abu Dhabi *Children's Library* dan *My Tree House Library* di Singapura. Studi preseden ini dilakukan melalui analisis literatur sekunder yang mencakup dokumentasi visual, ulasan desain, dan publikasi arsitektural. Fokus analisis diarahkan pada bagaimana elemen naratif diterapkan dalam bentuk ruang, pengolahan tema, pencahayaan, warna, sirkulasi, dan interaktivitas ruang.

Hasil kajian digunakan untuk merumuskan strategi desain ruang baca anak yang mengintegrasikan narasi, tema, dan imajinasi sebagai kerangka konseptual perancangan, sehingga menghasilkan ruang literasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga emosional dan edukatif.

## Tinjauan Pustaka

### Arsitektur Naratif

Arsitektur naratif merupakan pendekatan tema perancangan yang bertujuan menciptakan ruang yang mampu menyampaikan cerita dan membangkitkan pengalaman emosional serta kognitif bagi penggunanya. Arsitektur tidak hanya dipahami sebagai objek fungsional, tetapi juga sebagai wadah untuk menyampaikan narasi yang menggugah persepsi dan interaksi pengguna (Coates, 2012). Pendekatan naratif memperkaya dimensi ruang dengan memadukan alur cerita dan suasana yang relevan, serta mampu meningkatkan keterlibatan pengguna secara aktif melalui suasana ruang yang

dibentuk oleh visual, sekuens, dan atmosfer. Arsitek merancang ruang dengan narasi yang beragam sehingga menciptakan makna unik di setiap bentuknya. Berikut adalah ciri-ciri arsitektur naratif (Tissink, 2016): a) *Linking*/hubungan, menghubungkan lingkungan dan identitas. Melalui narasi, cerita kejadian dan memori, seseorang bisa merasakan koneksi terhadap lingkungan yang membentuk sebuah identitas; b) *Structuring*/kerangka, arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita terhadap pengalaman ruang, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita; c) *Framing*/pembingkaihan, merupakan upaya arsitektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang subjek dengan pembingkaihan, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen tertentu yang bertahap.

Aspek-aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif (Clarke, 2012): a) *Spatial intelligence*, kaitan antara ruang arsitektural dan ruang spasial adalah dihasilkannya ruang yang tergambar dalam pikiran yang merupakan kombinasi dari persepsi, pengalaman ruang, diubah atau direnungkan ke hal-hal seperti pengetahuan pribadi, memori, dan keadaan dalam pikiran; b) *Temporality/memory & sequence*, arsitektur didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat permanen. Memori dan sekuens dapat membuat arsitektur seperti fantasi. Penceritaan ruang lewat setiap sekuens dapat memudahkan anak untuk memahami cerita.

### Pekembangan Anak dan Ruang

Ruang bagi anak tidak hanya harus memenuhi aspek ergonomi, tetapi juga mendukung tahapan perkembangan psikologis dan kognitifnya. Anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, di mana imajinasi dan simbol sangat dominan (Carey et al., 2015). Ruang yang dirancang dengan simbol dan cerita dapat mendukung perkembangan kreativitas dan keterampilan sosial anak (Sanstrook, 2011). Pendekatan desain yang mempertimbangkan psikologi perkembangan anak dapat memperkuat pengalaman belajar, terutama ketika ruang dirancang sebagai wadah narasi dan pembelajaran interaktif. Maka arsitektur naratif memiliki relevansi kuat dalam menciptakan ruang yang merangsang dan selaras dengan cara berpikir anak. Sejalan dengan itu, (Dewiyanti et al., 2023) menunjukkan bahwa ruang yang fleksibel dan merangsang interaksi memberi rasa nyaman dan kepemilikan, sehingga ruang baca dapat menjadi sarana literasi yang sekaligus mendukung eksplorasi dan perkembangan anak.

### Ruang Baca Anak

Ruang baca anak merupakan elemen penting dalam mendukung perkembangan literasi dan kognisi anak sejak usia dini. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, ruang ini juga menjadi media untuk merangsang imajinasi, memperluas wawasan, serta menumbuhkan minat belajar secara menyenangkan. Ruang baca anak yang ideal adalah ruang yang mampu menggabungkan fungsi edukatif dan rekreatif, sehingga menciptakan suasana imajinasi dan interaktif (Kucirkova, 2019). Dalam konteks desain, ruang baca anak sebaiknya dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik, seperti warna cerah, bentuk geometris yang beragam, serta furnitur yang fleksibel dan ramah anak (Murdowo et al., 2020). Selain itu keberadaan elemen-elemen visual seperti ilustrasi cerita, permainan edukatif, dan sudut baca tematik akan membantu memperkuat keterlibatan anak terhadap ruang dan aktivitas di dalamnya.

Karakteristik ruang baca anak yang menarik secara visual mampu meningkatkan intensitas dan durasi aktivitas membaca anak. anak-anak lebih tertarik untuk bermain dan belajar di ruang yang bersifat terbuka, fleksibel, dan memungkinkan eksplorasi bebas (Dewiyanti et al., 2022). Ruang seperti ini

mendukung kecerdasan majemuk anak. Oleh karenanya desain ruang baca anak harus mempertimbangkan aspek kenyamanan, aksesibilitas, dan stimulasi visual agar anak dapat tumbuh dalam lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Dalam penelitian oleh (Dewiyanti et al., 2021) menyatakan bahwa aspek visual dan antarmuka sangat mempengaruhi interaksi anak terhadap media baca, termasuk dalam aplikasi digital seperti perpustakaan imaji. Visualisasi yang menarik dan tematik melalui tampilan yang komunikatif mampu meningkatkan daya tarik serta kedekatan emosional terhadap aktivitas membaca. Maka dengan ini dapat menunjukkan bahwa daya tarik visual dan narasi tidak hanya relevan dalam media digital, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif dalam perancangan ruang fisik.

### Ruang Interaktif dan Tematik

Ruang baca anak tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai media pengalaman yang mengaktifkan imajinasi dan partisipasi anak. Melalui desain interaktif, seperti instalasi bermain, media digital, dan stimulasi multisensorik, anak dapat terlibat secara fisik, kognitif, dan emosional (Rihana et al., 2025). Ruang menjadi naratif ketika bentuk dan konfigurasi membimbing pengalaman spasial secara berurutan, dengan sirkulasi dan transisi antar zona yang membentuk alur cerita.

Penelitian Azizah et al. (2023) menunjukkan bahwa ruang yang mempertimbangkan stimulasi visual, fleksibilitas, kenyamanan, dan aktivitas fisik dapat meningkatkan partisipasi anak. Prinsip ini relevan dalam desain ruang baca anak yang tematik dan interaktif, di mana desain tidak hanya menyediakan tempat duduk dan rak buku, tetapi juga menciptakan pengalaman ruang yang mendalam secara emosional dan sensorik.

Dalam konteks ini, konsep teritori ruang juga penting. Pembagian zona seperti lorong petualangan, sudut cerita, atau pojok eksplorasi visual membantu anak merasa aman dan terarah. Batas spasial dan visual melalui skala yang sesuai, pencahayaan, serta penggunaan warna bertindak sebagai penanda teritori non-verbal yang memudahkan navigasi dan membangun hubungan personal anak dengan ruang belajarnya (Nurazizah et al., 2022).

## Pembahasan

### Pendekatan Naratif dalam Perancangan Ruang Baca Anak

Dalam dunia arsitektur, pendekatan naratif menawarkan cara unik untuk menciptakan pengalaman ruang yang tidak hanya memenuhi fungsi dasar, tetapi juga mengandung makna, cerita, dan imajinasi. Ketika pendekatan ini diterapkan dalam konteks ruang baca anak, muncul potensi besar untuk membentuk lingkungan literasi yang mendalam secara emosional sekaligus merangsang perkembangan kognitif dan sosial anak. Ruang baca tidak lagi sekadar tempat membaca, melainkan menjadi panggung bagi eksplorasi, petualangan, dan interaksi imajinatif. Melalui studi kasus seperti Abu Dhabi *Children's Library* dan *My Tree House Library* di Singapura, dapat dilihat bagaimana narasi dihadirkan secara konkret dalam desain interior, pemilihan tema, pembagian zona, dan elemen visual yang mendukung. Kedua perpustakaan ini menunjukkan bahwa arsitektur dapat menjadi medium penceritaan yang hidup, di mana anak-anak terlibat sebagai pelaku aktif dalam narasi yang dibangun melalui ruang. Pembahasan berikut akan menelusuri bagaimana strategi desain berbasis narasi tersebut diterapkan dan apa dampaknya terhadap pengalaman membaca serta perkembangan anak secara holistik.

### Abu Dhabi *Children's Library*

Pada Abu Dhabi *Children's Library*, pendekatan arsitektur naratif diwujudkan melalui pembagian ruang berdasarkan lanskap khas Timur Tengah, seperti bukit pasir, gunung buku, dan rumah pohon. Setiap zona bukan hanya menjadi elemen pembeda spasial, tetapi juga membentuk alur cerita yang dapat diikuti dan dialami secara fisik oleh anak-anak. Ruang-ruang tematik ini dirancang agar mendorong eksplorasi aktif, menciptakan pengalaman membaca yang tidak hanya visual tetapi juga kinestetik dan emosional.



**Gambar 1.** *Creature Space*

Sumber: [www.abudhabireview.com](http://www.abudhabireview.com), diakses pada 2025

Beragam elemen seperti *reading nooks*, *creature space* dan *art workshop* memperkaya suasana dengan pengalaman multisensori yang interaktif. Anak-anak tidak hanya membaca, tetapi juga bermain peran, berkreasi, dan berimajinasi dalam ruang yang mendukung keterlibatan penuh mereka. Dalam konteks ini, arsitektur berperan sebagai medium naratif yang hidup, bukan sekadar wadah aktivitas, melainkan ruang yang membangkitkan rasa ingin tahu, membentuk hubungan sosial, dan menstimulasi daya imajinasi anak secara menyeluruh. *Creature space* merupakan ruang yang dirancang untuk memperkenalkan anak-anak pada dunia satwa seperti terlihat pada Gambar 1. Dikelilingi oleh rak berisi replika hewan dan elemen visual dan interaktif, ruang ini mendorong anak untuk belajar sambil bermain mendukung pembelajaran multisensori.



**Gambar 2.** Area baca bukit pasir

Sumber: [gulfnews.com](http://gulfnews.com), diakses pada 2025

Gambar 2 memperlihatkan salah satu zona utama di Abu Dhabi *Children's Library* yang mengadopsi bentuk lanskap gurun bergelombang sebagai elemen naratif ruang. Zona lanskap gurun di Abu Dhabi *Children's Library* merupakan contoh nyata bagaimana Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia. Tur naratif diterjemahkan ke dalam bentuk ruang yang bersifat tak hanya fungsional, tetapi juga puitis dan imajinatif. Permukaan lantai yang bergelombang menyerupai bukit pasir menciptakan medan bermain yang dinamis dan interaktif bagi anak-anak, sekaligus menjadi metafora visual yang kuat dari identitas geografis Timur Tengah.

Elemen-elemen seperti patung unta, mobil gurun, serta area duduk yang menyatu dengan kontur ruang memperkaya pengalaman eksplorasi. Anak-anak bebas memanjat, berlari, dan menjelajah zona ini layaknya sebuah petualangan di padang pasir. Di balik bentuknya yang *playful*, ruang ini dirancang untuk menstimulasi keterlibatan motorik, sosial, dan naratif secara simultan. Ruang tidak lagi bersifat statis, melainkan menjadi alur cerita yang dapat dialami secara fisik, sebuah lingkungan literasi yang hidup dan berlapis makna.



**Gambar 3.** Gunung Buku

Sumber: [design-middleeast.com](http://design-middleeast.com), diakses pada 2025

Gambar 3 menampilkan salah satu area dalam Abu Dhabi *Children's Library* yang mengusung konsep *treehouse* dan lanskap oasis khas Timur Tengah. Area ini merepresentasikan interpretasi arsitektural dari konsep *treehouse* yang dipadukan dengan suasana oasis, menampilkan perpaduan harmonis antara elemen alami dan struktur buatan. Lantai yang dirancang bertingkat dengan modul kayu berbentuk silinder menyerupai batang pohon menciptakan sensasi mendaki dan bertualang layaknya menjelajahi hutan atau taman rahasia. Keberadaan pohon palem dan vegetasi tropis memperkuat kesan alami sekaligus memberi nuansa lokal yang relevan dengan konteks geografis Uni Emirat Arab.

Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi vertikal, tetapi juga menjadi tempat interaksi sosial, observasi, dan kontemplasi visual. Anak-anak dapat duduk, bermain, atau membaca sambil menikmati pandangan ke arah area terbuka di bawahnya. Strategi desain ini menunjukkan bagaimana arsitektur naratif mampu menciptakan pengalaman ruang yang berlapis: fungsional, simbolis, dan edukatif secara bersamaan. Narasi visual yang dibangun mendorong keterlibatan emosional anak terhadap ruang, mereka tidak hanya berada di dalam perpustakaan, tetapi juga di dalam cerita yang hidup.

Gambar 4 menunjukkan zona *treehouse* atau rumah pohon dalam Abu Dhabi *Children's Library*, yang mengusung pendekatan arsitektur naratif melalui representasi miniatur rumah di tengah lanskap vegetasi tropis. Zona *treehouse* di Abu Dhabi *Children's Library* menghadirkan pengalaman ruang yang menyerupai hutan dongeng, dengan rumah-rumah kecil dari kayu yang tersembunyi di antara vegetasi rimbun dan pepohonan. Area ini dirancang untuk mengaktifkan imajinasi anak-anak dengan cara yang intuitif dan menyenangkan, menghadirkan suasana seperti berada di dunia cerita.



**Gambar 4.** Area Baca Rumah Pohon

Sumber: [gulfnews.com](http://gulfnews.com), diakses pada 2025

Rumah-rumah mungil yang dapat dimasuki ini berfungsi sebagai *reading nooks* atau ruang baca personal, memberikan anak ruang privat yang sekaligus aman dan nyaman. Penataan vegetasi di sekitar area membaca memperkuat kesan menyatu dengan alam, menciptakan lingkungan yang merangsang eksplorasi, ketenangan, dan rasa ingin tahu.

Ruang ini adalah contoh bagaimana arsitektur naratif dapat diwujudkan secara nyata, menciptakan narasi spasial yang tidak hanya memancing interaksi fisik, tetapi juga memperkaya dimensi emosional dan kognitif anak melalui desain yang penuh makna dan simbolik. Anak-anak tidak hanya membaca cerita, tetapi secara tidak langsung menjadi bagian dari cerita itu sendiri.

#### *My Tree House Library*

Desain *My Tree House Library* di Singapura merupakan contoh konkret penerapan arsitektur naratif dalam ruang baca anak. Dengan mengangkat tema hutan sebagai narasi utama dan rumah pohon sebagai ikon sentral, ruang ini tidak hanya menyediakan fasilitas membaca, tetapi juga membentuk pengalaman ruang yang imajinatif, interaktif, dan bermakna.

Zona-zona di dalam perpustakaan, seperti *knowledge tree*, dirancang dengan identitas tematik yang kuat, menciptakan alur cerita spasial yang jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak secara intuitif. Setiap elemen ruang berkontribusi dalam membangun narasi lingkungan yang mendukung pembelajaran dan rasa ingin tahu.

Kehadiran elemen interaktif seperti proyeksi bayangan, instalasi digital, dan pencahayaan dinamis memperkuat atmosfer kontemporer sekaligus memperdalam keterlibatan emosional dan visual anak dalam proses literasi. Pendekatan naratif ini menjadikan pengalaman membaca sebagai sebuah perjalanan utuh, menggabungkan eksplorasi fisik, imajinasi kreatif, dan pemahaman edukatif dalam satu kesatuan ruang yang dirancang secara holistik.

Gambar 5 menampilkan area pintu masuk *My Tree House Library* di Singapura, sebuah ruang baca anak yang dirancang dengan pendekatan naratif yang kuat sejak titik awal kedatangan. Pintu masuk *My Tree House Library* di Singapura dirancang menyerupai gerbang menuju dunia dongeng, menghadirkan kesan magis yang langsung membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak. Elemen-elemen dekoratif seperti pohon-pohon buatan, jamur raksasa, karakter hewan hutan, dan ornamen dedaunan menghadirkan suasana yang imajinatif dan ramah anak sejak langkah pertama memasuki ruang.



**Gambar 5.** *Entrance My Tree House Library*

Sumber: [www.las.org.sg](http://www.las.org.sg), diakses pada 2025

Desain fasad ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda visual, tetapi juga sebagai pengantar naratif yang kuat, mengisyaratkan bahwa pengalaman membaca di dalamnya akan menjadi sebuah petualangan di tengah hutan. Identitas visual yang kuat ini menciptakan transisi dari dunia nyata ke dunia cerita, memposisikan anak-anak bukan hanya sebagai pembaca, tetapi sebagai penjelajah yang aktif dalam lanskap literasi yang hidup.

Penerapan konsep tematik yang konsisten sejak area masuk ini menegaskan kekuatan arsitektur naratif dalam membentuk atmosfer, membangkitkan keterlibatan emosional, dan menstimulasi imajinasi secara menyeluruh.

Gambar 6 menampilkan inti dari *My Tree House Library* di Singapura, sebuah instalasi ikonik berbentuk pohon besar yang menjadi pusat narasi dan orientasi ruang baca anak. Elemen pohon raksasa di tengah ruang *My Tree House Library* menjadi simbol utama dari pendekatan arsitektur naratif yang diusung perpustakaan ini. Struktur pohon tersebut bukan hanya instalasi visual, tetapi juga ruang fungsional yang dapat dimasuki, dijelajahi, dan digunakan sebagai tempat membaca, bersantai, atau bermain peran. Dengan kanopi yang menyala dan daun-daun warna-warni yang menggantung dari langit-langit, area ini membentuk atmosfer layaknya berada dalam hutan magis.



**Gambar 6.** *Knowledge Tree*

Sumber: [www.cdl.com.sg](http://www.cdl.com.sg), diakses pada 2025

Pohon ini mewakili inti cerita yang membingkai seluruh ruang perpustakaan, sekaligus menjadi pusat orientasi spasial yang memudahkan anak-anak memahami dan menavigasi lingkungan sekitarnya. Penggunaan material ramah lingkungan dan pencahayaan dramatis memperkuat pengalaman sensorik dan emosional, menjadikan aktivitas membaca sebagai bagian dari petualangan imajinatif yang menyenangkan.

Melalui pendekatan ini, ruang baca diubah menjadi dunia naratif tiga dimensi, di mana arsitektur tidak hanya membentuk ruang fisik, tetapi juga menjadi medium penceritaan yang menghidupkan literasi bagi generasi muda.

Gambar 7 memperlihatkan detail interior yang menekankan kekayaan narasi visual dan fungsi edukatif dalam setiap elemen ruang. Detail interior *My Tree House Library* menegaskan komitmen desain terhadap pendekatan naratif yang holistik. Elemen-elemen seperti rak buku yang menyatu dengan bentuk pohon, ornamen daun berwarna kuning yang menyelimuti langit-langit, serta struktur jembatan kayu di sekeliling pohon utama, menciptakan suasana hutan fantasi yang hangat dan mengundang.



**Gambar 7.** Rak Buku Pohon

Sumber: [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

Ruang ini bukan hanya tempat membaca, tetapi juga laboratorium eksplorasi visual dan edukatif bagi anak-anak. Hadirnya panel interaktif, lubang intip berbentuk lingkaran, serta instalasi bertema alam mengundang anak untuk mengeksplorasi isi perpustakaan secara aktif dan intuitif. Setiap sudut ruang seolah mengandung potongan cerita, memungkinkan anak berpindah dari satu narasi ke narasi lain sambil tetap dalam bingkai pengalaman literasi.

Desain ini menegaskan bahwa ruang baca anak tidak perlu statis atau monoton, melainkan dapat dirancang sebagai lingkungan yang imajinatif dan merangsang, di mana pembelajaran, permainan, dan narasi berjalan beriringan secara alami.

Tabel 1 memperlihatkan perbandingan antara Abu Dhabi *Children's Library* dan *My Tree House Library*, yang menunjukkan elemen-elemen arsitektur naratif, serta bagaimana keduanya mendukung desain ruang baca anak tematik dan interaktif.

**Tabel 1.** Perbandingan elemen arsitektur naratif antara *Abu Dhabi Children's Library* dan *My Tree House Library*.

Aspek	<i>Abu Dhabi Children's Library</i>	<i>My Tree House Library</i>
Tema naratif utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lanskap timur Tengah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hutan ramah lingkungan dan rumah pohon</li> </ul>
Pendekatan spasial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narasi vertikal 3 lantai sebagai alur petualangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Satu lantai dengan pembagian zona organik</li> </ul>
Zona tematik	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Book mountain</i></li> <li><i>Creature space</i></li> <li><i>Art workshop</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rumah pohon</li> <li><i>Knowledge tree</i></li> <li>Rak buku pohon</li> </ul>
Interaktif fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eksplorasi melalui undakan gunung buku</li> <li><i>Art workshop</i></li> <li>Objek replika hewan yang dapat disentuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instalasi interaktif berbasis bayangan dan sensor cuaca</li> </ul>
Media naratif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk ruang</li> <li>Tekstur</li> <li>Pencahayaan</li> <li>Bentuk imajinatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur pohon</li> <li>Bahan ramah lingkungan</li> <li>Visual alami</li> <li>Proyeksi</li> </ul>
Fungsi edukatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca</li> <li>Berkreasi</li> <li>Berinteraksi sosial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Literasi lingkungan</li> <li>Eksplorasi mandiri</li> </ul>
Fungsi emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rasa penasaran dan petualangan menjelajah ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rasa nyaman</li> <li>Keakraban dengan alam</li> </ul>

Kedua bangunan memperlihatkan bagaimana arsitektur naratif tidak hanya menghadirkan estetika, tetapi juga berfungsi sebagai strategi desain untuk mengaktifkan pengalaman literasi anak secara holistik. Melalui zona tematik, alur cerita ruang, dan elemen interaktif, kedua ruang baca ini mampu menjadi contoh sebagai penerapan kriteria arsitektur naratif dalam mendukung ruang baca anak yang menyenangkan, mendidik, dan penuh imajinasi.

Berdasarkan Tabel 2 yang memperlihatkan perbandingan antara *Abu Dhabi Children's Library* dan *My Tree House Library* serta dikaitkan dengan literatur yang sudah diperoleh, maka didapatkan Kesimpulan yang merumuskan kriteria desain arsitektur naratif untuk ruang baca anak yang tematik dan interaktif.

**Tabel 2.** Kriteria Desain Arsitektur Naratif

Aspek	Kriteria Desain Arsitektur Naratif
Tema & Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghadirkan alur cerita visual dan spasial yang konsisten dan mudah dipahami oleh anak</li> </ul>
Zona Tematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat pembagian ruang berdasarkan tema cerita</li> </ul>
Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang menyediakan elemen yang mendorong eksplorasi fisik, digital, dan sosial (misal: tombol, sensor, alat peraga)</li> </ul>
Atmosfer Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warna-warna cerah</li> <li>Pencahayaan yang mendukung alur cerita</li> <li>Tekstur yang mendukung sensori anak</li> </ul>
Transisi Spasial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alur ruang membentuk narasi bertahap, memudahkan navigasi agar menciptakan rasa penasaran</li> </ul>
Zona Teritorial Anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setiap sudut memiliki identitas dan fungsi yang jelas (tenang, aktif, eksplorasi) untuk rasa aman dan kepemilikan</li> </ul>
Material & Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan bentuk organik dan dinamis</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simbolik</li> <li>• Material ramah anak</li> </ul>
Fungsi Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain menumbuhkan rasa ingin tahu, nyaman, dan keterikatan emosional dengan ruang.</li> </ul>
Fungsi Edukatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang dirancang untuk mendukung pembelajaran literasi secara aktif dan kontekstual</li> </ul>

Desain ruang baca anak dengan arsitektur naratif harus mampu menghadirkan alur cerita visual dan spasial yang konsisten, zona tematik yang bermakna, serta elemen interaktif yang mendukung eksplorasi fisik dan kognitif anak. Kriteria utama mencakup penggunaan atmosfer visual yang merangsang, transisi ruang yang intuitif, serta pembagian zona yang sesuai dengan identitas dan kebutuhan anak. Selain itu, penggunaan material ramah anak, fungsi edukatif, dan dukungan terhadap keterlibatan emosional turut memperkuat efektivitas ruang baca sebagai sarana literasi dan pengalaman imajinatif yang menyeluruh.

### **Kesimpulan**

Penerapan pendekatan arsitektur naratif dalam perancangan ruang baca anak terbukti mampu menciptakan lingkungan literasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga imajinatif, interaktif, dan edukatif. Studi kasus Abu Dhabi *Children's Library* dan *My Tree House Library* menunjukkan bahwa narasi ruang dapat dihadirkan melalui elemen-elemen tematik, zona interaktif, serta simbol visual yang kuat dan konsisten. Desain seperti lanskap gurun, rumah pohon, hingga pohon pengetahuan (*Knowledge Tree*) memberikan pengalaman multisensori yang mendorong keterlibatan emosional dan intelektual anak-anak terhadap kegiatan membaca.

Melalui pengolahan bentuk, pencahayaan, material, serta fitur digital dan analog yang terintegrasi dalam alur cerita ruang, anak-anak tidak hanya menjadi pengguna pasif, melainkan aktor aktif yang menjelajahi, memahami, dan membentuk makna dari ruang yang mereka tempati. Dengan demikian, arsitektur naratif membuka kemungkinan baru dalam merancang ruang baca sebagai ruang pengalaman, di mana literasi, permainan, dan imajinasi tumbuh bersama secara holistik.

## Daftar Pustaka

- Azizah, G. N., Dewiyanti, D., Natalia, T. W., & Aditya, N. C. (2023). *Efektivitas Taman Bermain / Playground Indoor*. 7(1), 32–37.
- Carey, S., Zaitchik, D., & Bascandzjev, I. (2015). Theories of development: In dialog with Jean Piaget. *Developmental Review*, 38, 36–54. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2015.07.003>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Clarke, A. (2012). *Spatial Experience Narrative and Architecture*. Byera Hadley Report.
- Coates, N. (2012). *Narrative Architecture*. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.
- Dewiyanti, D., Andiyan, A., Hertoety, D. A., & Natalia, T. W. (2023). The Production of Mingling Spaces as a Form of Children's Mobility. *Civil Engineering and Architecture*, 11(6), 3389–3413. <https://doi.org/10.13189/cea.2023.110613>
- Dewiyanti, D., Natalia, T. W., & Hertoety, D. (2022). Identifikasi Pilihan Tempat Bermain Anak pada Lingkungan Permukiman Terencana dan Tidak Terencana. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 11(4), 198–207. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v11i4.61>
- Dewiyanti, D., Puspasari, A. M., Kamil, F. S. A., & Ningtias, B. K. (2021). Exploratory Study of Visual Enhancement to Display Smart Apps on Android Phones for Selasar Imaji Library. *International Journal of Design*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.34010/injudes.v1i1.4826>
- Kucirkova, N. (2019). Children's Reading With Digital Books: Past Moving Quickly to the Future. *Child Development Perspectives*, 13(4), 208–214. <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>
- Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., & Munadia, R. (2020). Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(02), 99–109. <http://pemas.unisla.ac.id/index.php/JAB/article/view/60>
- Nurazizah, L. T., Dewiyanti, D., Natalia, T. W., & Aditya, N. C. (2022). Teritori Ruang Bermain Anak Pada Fasilitas Prasekolah Di Kota Bandung. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan Dan Lingkungan*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2022.v12i1.001>
- Prastowo, R. M., Hartanti, N. B., & Rahmah, N. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum. *Prosiding Seminar Nasional Pakar*, 1–7. <https://doi.org/10.25105/pakar.v0i0.4145>
- Rihana, Dhiene, N., & Nurjannah. (2025). Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*, 6(1), 7. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacherAkreditasiSinta5,SK.Nomor:152/E/KPT/2023>
- Sanstrock, J. (2011). *Child Development*. McGraw-Hill International.
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative Driven Design: Roles of Narratives for Designing The Built Environment*. TU Delft.
- Tschumi, B. (1996). Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. MIT Press. In *MIT Press*.
- Yuwono, A. A. (2019). Kajian Elemen Visual Arsitektur Terkait Persepsi Anak Usia Dini Terhadap Bangunan. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.25124/idealog.v4i1.1557>