

Konsep Arsitektur Kreatif Dalam Rancangan Interior Perpustakaan Di Kota Makassar

*The Concept of Recreational Architecture in the Interior Design of a
Library in Makassar City*

Helmi¹, Syamsuddin Mustafa², Lisa Amalia²

¹, Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bosowa,

², Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bosowa

Jalan Urip Sumoharjo Km.4 Makassar - Sulawesi Selatan 90231

Alamat Email: ftth.arch@gmail.com, syamsuddin.mustafa@universitasbosowa.ac.id
lisa.amalia1989@gmail.com,

Korespondensi ftth.arch@gmail.com, Masuk: tgl 01, Bulan Mei, Tahun 2021

ABSTRAK

Konsep arsitektur kreatif sangat di butuhkan di beberapa jenis bangunan. Salah satunya pada sarana dan prasarana yang mendukung kemajuan pendidikan seperti perpustakaan umum. Indonesia berada pada posisi 6 dari bawah atau peringkat 74 dari 79 negara. Indeks literasi yang rendah di Indonesia tidak hanya sekedar mengenai persoalan fasilitas dan kemampuan membaca, namun karena perkembangan teknologi serta perilaku masyarakat yang lebih suka hiburan. Faktor lain yang mempengaruhi menurunnya jumlah pengunjung ke perpustakaan adalah kurangnya minat baca masyarakat dan bangunan yang ada kurang memiliki desain yang menarik dan fasilitas yang kurang memadai. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Perpustakaan umum di Kota Makassar menggunakan tema kreatif sehingga perpustakaan dapat dijadikan sarana edukasi yang dapat memberikan penyegaran dan hiburan untuk masyarakat. Penerapan konsep arsitektur kreatif lebih difokuskan pada penataan dan desain ruang-ruang interior, dikarenakan kegiatan pengunjung lebih banyak terjadi dalam ruangan. Adapun penerapan arsitektur kreatif baik dari sistem pelayanan serta adanya fasilitas ruang yang mampu memenuhi kebutuhan rekreasi pengunjung dengan penyediaan ruang komersial seperti kafe dan toko buku. Ruang baca sebagai ruang utama perpustakaan di bedakan sesuai dengan jenis koleksi dan dilengkapi dengan fasilitas ruang baca digital. Serta adanya ruang baca bertema, playground untuk anak-anak, penyediaan ruang santai pada perpustakaan dengan penggunaan material yang nyaman dan aman, serta pola sirkulasi pada bangunan yang dinamis. Selain itu, juga ada ruang yang mewadahi kegiatan kultural, pengembangan apresiasi budaya masyarakat melalui berbagai aktifitas seperti pameran, pertunjukan dan bedah buku yang bisa di lakukan pada ruang seminar, ruang workshop serta kegiatan hiburan pada ruang mini bioskop. Oleh karena itu penerapan konsep arsitektur kreatif di harapkan mampu meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan dan meningkatkan literasi dan minat baca masyarakat.

Kata kunci: Fasilitas, infrastruktur, komunitas, perpustakaan umum, kreatif.

ABSTRAK

The concept of recreational architecture is needed in several types of buildings. One of them is on the facilities and infrastructure that support the progress of education such as public libraries. Indonesia is in 6th place from the bottom or 74th out of 79 countries. The low literacy index in Indonesia is not only a matter of facilities and reading skills, but also because of technological developments and the behavior of people who prefer entertainment. Another factor that affects the decrease in the number of visitors to the library is the lack of interest in reading by the community and the existing buildings lack an attractive design and inadequate facilities. The research method uses a qualitative

descriptive method. Public libraries in Makassar City use a recreational theme so that libraries can be used as educational facilities that can provide refreshment and entertainment for the community. The application of the concept of recreational architecture is more focused on the arrangement and design of interior spaces, because most visitor activities occur indoors. The application of recreational architecture both from the service system and the existence of space facilities that are able to meet the recreational needs of visitors by providing commercial spaces such as cafes and bookstores. The reading room as the main library room is distinguished according to the type of collection and is equipped with digital reading room facilities. As well as the existence of themed reading rooms, playgrounds for children, providing relaxing spaces in the library with the use of comfortable and safe materials, as well as circulation patterns in dynamic buildings. In addition, there is also a space that accommodates cultural activities, the development of community cultural appreciation through various activities such as exhibitions, performances and book reviews that can be carried out in the seminar room, workshop room and entertainment activities in the mini cinema room. Therefore, the application of the concept of recreational architecture is expected to increase public interest in visiting the library and increase public literacy and interest in reading.

Keywords: Facilities, infrastructure, community, public library, recreation.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas kehidupan, baik pendidikan formal maupun informal. Pendidikan sebagai investasi terbaik untuk kemajuan dan kesejahteraan masa depan (Permana dan Wijaya, 2013). Pendidikan menjadi kebutuhan yang harus dimiliki setiap orang. Pendidikan tidak lepas dari membaca (Permana dan Wijaya, 2017). Menurut Robert Farr, membaca adalah jantungnya pendidikan. Dengan membaca dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi, mampu meningkatkan intelektual, meningkatkan minat pada suatu bidang, dan mampu meningkatkan konsentrasi.

Minat masyarakat yang berkunjung ke perpustakaan masih sangat memprihatinkan. jika di bandingkan dengan negara lain, Indonesia bisa dikatakan masih rendah dalam hal budaya literasi. Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-Operation and Development* (OECD) pada 2019, menunjukkan Indonesia berada padaposisi 6 dari bawah atau peringkat 74 dari 79 negara. Rendahnya minat baca berpengaruh kualitas bangsa Indonesia. Salah satu cara untuk meningkatkan minat baca, yaitu menyediakan fasilitas perpustakaan umum yang dapat diakses oleh semua orang.

Perpustakaan merupakan tempat menyimpan bahan pustaka yang disusun secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Keberadaan perpustakaan sangat dibutuhkan sebagai sarana belajar, untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan bagi masyarakat. Setiap orang dapat mencipta, mengakses menggunakan, dan berbagi informasi serta pengetahuan sehingga masyarakat menggunakan seluruh potensi mereka untuk pembangunan berkelanjutan yang bertujuan pada peningkatan mutu hidup. Sesuai dengan Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan bahwa perpustakaan sebagai sarana untuk belajar sepanjang hayat melalui layanan perpustakaan guna mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perancangan Perpustakaan Umum di Kota Makassar menggunakan tema rekreatif. Rekreatif merupakan suatu keadaan yang menyenangkan. Dengan demikian, perpustakaan dapat dijadikan sarana edukasi yang dapat memberikan penyegaran dan hiburan untuk masyarakat. Hal tersebut juga dimaksudkan untuk menambah alternatif

tujuan masyarakat untuk menghabiskan waktu yang lebih bermanfaat (Kautsar, 2010). Dengan adanya perpustakaan umum yang rekreatif diharapkan dapat mengundang masyarakat datang ke perpustakaan, sehingga mutu pendidikan dapat meningkat (Kautsar, 2010).

2. LANDASAN TEORI

Pengertian Perpustakaan Umum

Perpustakaan berasal dari kata pustaka, yang berarti buku. Setelah mendapat awalan per- dan akhiran-an, yang berarti kitab atau kumpulan buku-buku. Istilah tersebut berlaku untuk perpustakaan konvensional. Untuk perpustakaan modern, koleksi perpustakaan tidak hanya terbatas berbentuk buku, majalah, koran, atau barang tercetak lainnya. Koleksi perpustakaan telah berkembang dalam bentuk terekam dan digital. (Sutarno NS, 2006) memuat teori-teori yang digunakan dalam proses penulisan jurnal ini. Teori-teori yang dikutip adalah buku-buku yang disebutkan di dalam Daftar Pustaka.

Menurut UU No.43 tahun 2007 tentang Perpustakaan disebutkan bahwa: Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

Menurut IFLA (*International of Library Associations and Institutions*), perpustakaan merupakan kumpulan bahan tercetak dan non tercetak dan atau sumber informasi dalam komputer yang tersusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam yang disusun secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk kepentingan pemakai.

Pengertian Rekreatif

Rekreatif adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Pengertian rekreasi berasal dari bahasa Latin yaitu *creature* yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “re” yang berarti pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta. Pengertian rekreasi menurut beberapa pendapat sebagai berikut:

- a) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan.
- b) Menurut Zuastika (2010) rekreasi itu sendiri merupakan bersifat yang dapat mengekspresikan dan menjelaskan aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (Zuastika, 2010). Hal ini dapat dilakukan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya kreasi secara individu maupun kelompok, yang hilang akibat rutinitas sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang akhirnya ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin (Zuastika, 2010).
- c) Rekreasi adalah :
 - 1) Penyegaran melalui beberapa hobi, latihan, menyenangkan atau sejenisnya. Untuk memperbaharui atau meramaikan melalui pengaruh lingkungan.
 - 2) Dari menyenangkan untuk menyegarkan manusia dari kerja keras atau kecemasan, biasanya dengan perubahan atau pengalihan.
 - 3) Tindakan menciptakan atau keadaan yang diciptakan kembali penyegaran lahir dan batin setelah kerja keras.
 - 4) Sarana untuk mendapatkan pengalihan atau hiburan.
 - 5) Setiap bentuk bermain, hiburan, dll digunakan untuk penyegaran tubuh atau pikiran.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan melalui beberapa hobi, latihan, menyenangkan atau sejenisnya. Tujuannya untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya kreasi secara individu maupun kelompok, yang hilang akibat rutinitas sehari-hari. Rekreasi dilakukan dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang akhirnya ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin (Zuastika, 2010).

Interpretasi Tema

Menurut Suardana (2005), desain arsitektur yang rekreatif memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Desain arsitektur yang rekreatif merupakan respon dari tujuan suatu perancangan yang mengandung muatan rekreasi di dalamnya (Kautsar, 2010). Berarti desain yang tersebut dapat diartikan dengan suatu desain bangunan yang menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya.
- b) Menciptakan keindahan dalam desain arsitektur sekaligus menghadirkan suasana rekreatif yang dilakukan melalui penataan-penataan atau yang akan dijadikan sebagai bagian dari interior suatu bangunan (Kautsar, 2010).
- c) Desain arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk digali sesuai dengan kebutuhan perancangan dapat disebut sebagai desain arsitektur yang rekreatif (Kautsar, 2010).
- d) Arsitektur yang rekreatif merupakan cermin dari kebosanan terhadap desain yang kosong, permainan warna yang sedikit, dan hanya mengedepankan aspek fungsional semata tanpa memperdulikan kebutuhan psikologis akan masyarakat (Kautsar, 2010).
- e) Desain rancangan yang memiliki karakter luwes, santai, nyaman, menyenangkan, dan mengundang banyak orang yang berkunjung (Kautsar, 2010).

Menurut Seymour M. Gold dijelaskan bahwa penciptaan suasana rekreatif juga dapat diperoleh dengan (Zuastika, 2010)(Purnajati, 2018):

- a) Unsur –unsur Alam (rekreasi alam)
- b) Dengan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam bangunan. Misalnya : tanaman dan air (Zuastika, 2010)(Purnajati, 2018).
- c) Adanya pergerakan manusia dan aktivitas. Pergerakan selalu menarik perhatian untuk dilihat. Pergerakan bisa berupa manusia yang bergerak melewati jalur sirkulasi horizontal dan vertikal (Purnajati, 2018). Aktivitas itu dapat dengan sendirinya menimbulkan kesan yang rekreatif, seperti halnya pameran, show dan lain- lain (Zuastika, 2010).
- d) Ruang yang digunakan bersama. Ruang yang dapat digunakan bersama-sama seperti plaza, ruang ini dapat dipakai bersama tanpa batas-batas sehingga antar individu dapat saling berinteraksi (Zuastika, 2010).
- e) Orang bisa saling melihat. Secara naluriah manusia mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang
- f) (Zuastika, 2010).
- g) Eksploratif. Mengundang para pengunjung untuk ikut berapresiasi, mengalami, merasakan segala sesuatu di
- h) dalam bangunan. Misalnya berupa sesuatu yang dapat dipegang, diraba, diserap, dimainkan dan sebagainya. Hal ini dapat dicapai dengan permainan tekstur (Zuastika, 2010).
- i) Informal. Sesuatu yang informal biasanya menarik. Sesuai dengan konsep rekreasi yang menampilkan sesuatu yang berbeda dari kehidupan sehari-hari yang biasanya formal dan penuh keteraturan (Zuastika, 2010).

- j) Dinamis. Menampilkan sesuatu yang bergerak, bukan sesuatu yang statis atau diam. Dapat dilakukan dengan bentukan ruang, sirkulasi yang mengalir dan menarik serta permainan pola lantai (Zuastika, 2010).
- k) Unsur cahaya. Peranan cahaya sangat penting dalam penciptaan suasana eksterior maupun interior yang diinginkan, baik itu pencahayaan alami ataupun pencahayaan buatan (Zuastika, 2010).
- l) Bentuk yang beraneka ragam dari bangunan. Permainan bentuk yang berbeda-beda dan digabungkan menjadi satu akan menimbulkan suasana yang berbeda dan dinamis (Zuastika, 2010).
- m) Tata letak/ susunan ruang-ruang dan fasilitas yang ada. Tata ruang diusahakan tidak terlalu monoton, yaitu dengan pengelompokan berdasarkan fungsi secara mencolok (Zuastika, 2010).
- n) Sekuens ruang bermacam-macam. Sekuens ruang yang berbeda akan memberikan pengalaman ruang yang berbeda pula (Zuastika, 2010).
- o) Triangulasi. Triangulasi adalah sesuatu yang menyatukan, mengumpulkan orang yang tidak saling mengenal dalam satu kegiatan yang sama mungkin bisa saling berinteraksi. Misalnya; dalam pertunjukan, atraksi atau hanya sesuatu yang menarik untuk dilihat (Zuastika, 2010).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan suatu desain yang rekreatif adalah desain yang memiliki bentuk yang dinamis, unik, dan atraktif (Kautsar, 2010), orientasi bangunan dihadapkan pada lansekap yang menarik, memasukkan unsur-unsur alam, permainan warna, menyediakan ruang untuk melakukan kegiatan yang sama (Warut, 2018)

3. METODE PERANCANGAN

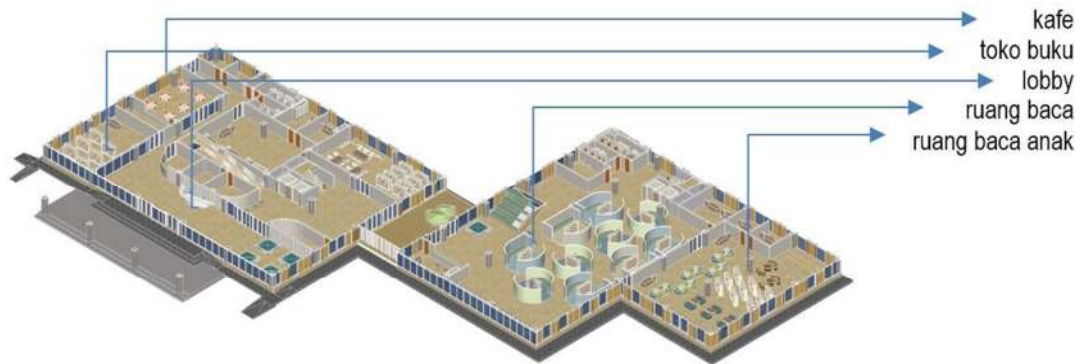
Metoda penelitian yang digunakan dalam perancangan Perpustakaan di Kota Makassar adalah metode perancangan deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan untuk mengungkap kondisi keadaan fakta, variabel, dan fenomena yang terjadi saat melakukan proses perencanaan dan perancangan. Metode ini meliputi pengumpulan, menganalisis, meginterpretasi data, dan diakhiri dengan pen ide gambilan keputusan gagasan dan solusi perancangan berdasarkan hasil analisis data tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

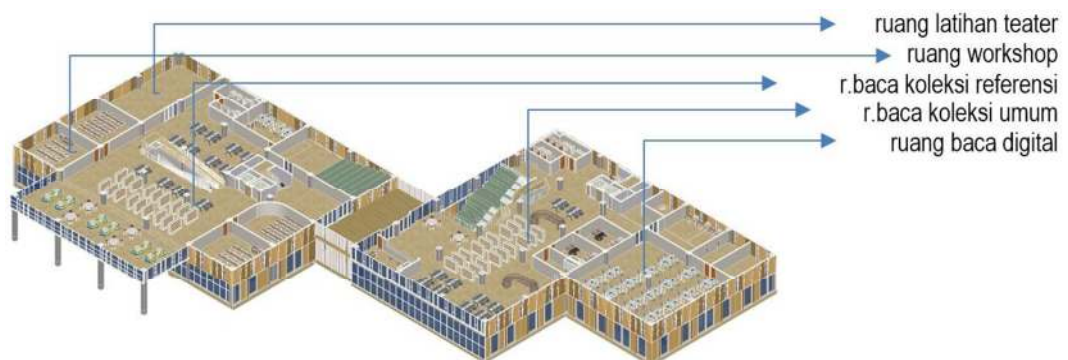
Konsep Desain

Konsep tema rekreatif dalam desain perpustakaan umum sebagai berikut: tersedianya ruang- ruang yang mencakup kegiatan yang bersifat rekreasi. Dengan adanya kegiatan rekreasi diharapkan pikiran menjadi lebih fresh. Kegiatan rekreasi yang terdapat di perpustakaan umum diantaranya: Membaca buku, menonton film, mendengarkan musik, mengikuti seminar, duduk di taman, menonton teater, workshop dan pelatihan serta berdiskusi.

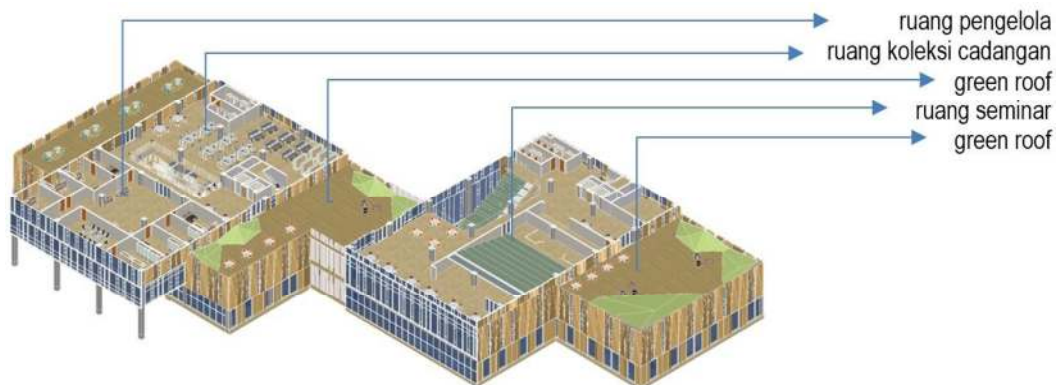
Adanya fasilitas penunjang seperti retail berupa toko buku dan kafe, memberikan fasilitas penunjang seperti mini bioskop dan ruang audiovisual untuk mengakses secara online, memberikan fasilitas digital tiap lantai, serta pembagian zona pada bangunan kegiatan literasi dengan fasilitas lain.



Gambar 1. Layout Lantai 1
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 2. Layout Lantai 2
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 3. Layout Lantai 3
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 4. Interior lobby & pameran(Sumber: Penulis, 2021)

Penerapan arsitektur rekreatif baik dari sistem pelayanan dan adanya fasilitas ruang yang mampu memenuhi kebutuhan rekreasi pengunjung dengan penyediaan ruang komersial seperti kafe dan toko buku.



Gambar 5. Kafe & Toko buku
(Sumber: Penulis, 2021)

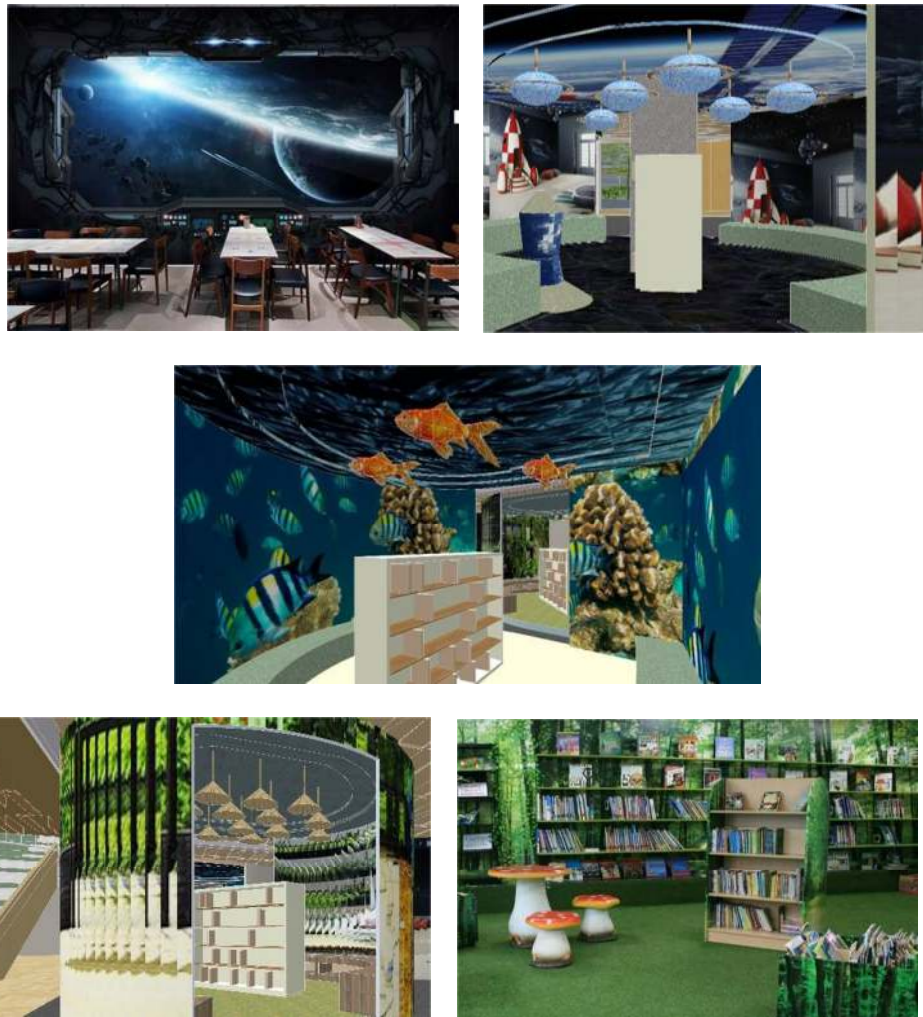
Ruang baca sebagai ruang utama perpustakaan di bedakan sesuai dengan jenis koleksi dan dilengkapi dengan fasilitas ruang baca digital. Serta adanya ruang baca bertema, playground untuk anak-anak, penyediaan ruang santai pada perpustakaan dengan penggunaan material yang nyaman dan aman, serta pola sirkulasi pada bangunan yang dinamis.



Gambar 6. Ruang baca Umum
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 7. Ruang baca Anak
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 8. Ruang baca bertema
(Sumber: Penulis, 2021)

Ruang-ruang dengan tema tertentu dan sirkulasi yang dinamis memberikan suasana yang menyenangkan. Adapun tema ruang baca yaitu: tema pertanian, olahraga dan hobi, astronomi, perikanan, kedokteran, sosial budaya, peternakan, kelautan, teknikal, dan religi. Selain itu, juga ada ruang yang mewadahi kegiatan kultural, pengembangan apresiasi budaya masyarakat melalui berbagai aktifitas seperti pameran, pertunjukan dan bedah buku yang bisa di lakukan pada ruang seminar, ruang workshop serta kegiatan hiburan pada ruang minbioskop.



Gambar 9. Ruang Aula/Seminar
(Sumber: Penulis, 2021)

Bentuk dan penampilan Bangunan

Penerapan arsitektur kontemporer pada bangunan terlihat pada penampilan bangunan yang menggunakan material bangunan era modern seperti kaca, beton, dan baja, serta pemilihan warna- warna yang menunjukkan suatu arsitektur teknologi canggih.



Gambar 10. Perspektif Kawasan
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 11. Perspektif Bangunan
Sumber: Penulis, 2021

Material fasad bangunan pada bagian utara dan selatan menggunakan material alumunium composit panel (ACP). Penampilan bangunan yang memiliki ciri-ciri yang mendua atau berbeda tetapi masih dalam satu fungsi tertentu meruapakan salah satu ciri arsitektur kontemporer.



Gambar 12. Ampihiteater
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 13. Ampihiteater
Sumber: Penulis, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan perpustakaan umum ini berlokasi di Kota Makassar. Perancangan perpustakaan umum dapat mewadahi semua kalangan masyarakat dan menyediakan fasilitas untuk program edukasi, rekreasi, dan keterampilan. Kesimpulan dari perancangan perpustakaan umum adalah:

Rekreatif merupakan suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Penerapan tema rekreatif diantaranya, menyediakan ruang untuk menunjang kegiatan yang bersifat rekreasi, sirkulasi dan desain interior yang dinamis, serta elemen warna yang memberi kesan nyaman dan semangat. Fasilitas yang terdapat di perpustakaan umum meliputi koleksi anak-anak, koleksi remaja, koleksi dewasa, koleksi audio-visual, koleksi braille. Perancangan perpustakaan umum diharapkan dapat menghilangkan kesan membosankan menjadi kesan yang menyenangkan bagi penggunaanya, sehingga penerapan tema rekreatif menjadi solusi pada permasalahan yang ada. Penyediaan ruang komersial seperti kafe dan toko buku, ruang baca dilengkapi dengan fasilitas ruang baca digital. Serta adanya ruang baca bertema, playground untuk anak-anak, penyediaan ruang santai pada perpustakaan dengan penggunaan material yang nyaman dan aman, serta pola sirkulasi pada bangunan yang dinamis. Selain itu, juga ada ruang yang mewadahi kegiatan kultural, seperti pameran, pertunjukan dan bedah buku yang bisa dilakukan pada ruang seminar, ruang workshop serta kegiatan hiburan pada ruang mini bioskop.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, David. (1999). *Metric Handbook Planning and Design Data*. London: The Architectural Press
- Arif Surachman. *Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi di Perpustakaan: suatu hal yang tidak mungkin dihindarkan dalam era globalisasi informasi* [Internet]. repository.ugm.ac.id/136172/1/Makalah-TIKPS-2010.pdf [diakses 17 Agustus 2021]
- Ariza Kurniawati. (2010). Perpustakaan Swasta Kabupaten Klaten yang Bersifat Rekreatif dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur. *Laporan Tugas Akhir*. Jurusan Arsitektur Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Claudia Tumiwa. (2011). Medan Culinary Center (Arsitektur Rekreatif). *Laporan Studio Tugas Akhir*. Departemen Arsitektur. Universitas Sumatera Utara. Medan.
- Eka Susanti & Budiono. (2014). “*Desain Interior Perpustakaan sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Post Modern*” [online], Vol 3 (1), 6 halaman.
Tersedia: http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6139/1689 [18 agustus 2021]
- Fernando Cardoso Gomes. (2015). *Perpustakaan Nasional Timor Leste: A Symbol of National Pride*. Jurusan Teknik Arsitektur dan Perencanaan. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta. [8]
- IFLA. *Library Map of The World Definitions* [Internet]
https://librarymap.ifla.org/images/files/librarymapoftheworld_definitions_en.pdf [diakses 18 Agustus 2021]
- Indah Oktaviana. (2017). Perpustakaan Umum Kota Bandung. *Laporan Tugas Akhir. Program Studi Teknik Arsitektur*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Juwana, Jimmy S. (2005). *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*. Erlangga: Jakarta
- Kautsar, A. K. (2010). *Konsep Perencanaan dan Perancangan Perpustakaan Swasta Kabupaten Klaten: yang bersifat Rekreatif dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur*. Retrieved from <https://eprints.uns.ac.id/4875/1/210431611201112441.pdf?cv=1>
- Mikael Fredi. (2010). Perpustakaan Daerah Kota Yogyakarta. *Laporan Tugas Akhir*. Program Studi Arsitektur. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta
- Muhammad Nohan. (2004). Perpustakaan Umum Wastu Kencana Bandung. *Laporan Tugas Akhir. Departemen Teknik Arsitektur*. Institut Teknologi Bandung. Bandung