

Perpustakaan dan Galeri Literasi Fiksi di Surabaya

Geraldine Janice Wibisono dan Dr. Rony Gunawan Sunaryo, S.T., M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 janiceoey@gmail.com; ronygunawan@petra.ac.id



Gambar. 1.1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Perpustakaan dan Galeri Literasi Fiksi di Surabaya

PENDAHULUAN

ABSTRAK

Perpustakaan dan Galeri Literasi Fiksi di Surabaya merupakan sebuah bentuk perpustakaan kontemporer dimana perpustakaan tidak lagi berfungsi sebatas sebagai tempat mengkoleksi buku dan pusat informasi tetapi juga dapat berfungsi sebagai tempat dimana masyarakat berkumpul dan melakukan kegiatan aktif. Fasilitas tersebut juga hanyalah menyimpan karya literasi fiksi yang bertujuan untuk menghibur sebelum sebagai sumber ilmu. Fasilitas tersebut didesain sebagai sebuah tempat yang bersifat rekreatif, bagi keluarga, sekelompok teman ataupun komunitas. Fasilitas tersebut terbagi menjadi 2 bagian utama yaitu perpustakaan dan galeri, yang mana perpustakaan terdiri dari perpustakaan buku fisik, perpustakaan buku audio dan perpustakaan buku elektronik, sedangkan galeri terdiri atas galeri utama dan galeri komunitas. Selain itu terdapat pula fasilitas tambahan yang berfungsi sebagai area dimana pengunjung dapat bersosialisasi dan melakukan kegiatan komnal, yaitu berupa cafe, toko buku dan plasa. Pendalaman sequence ruang dipilih sehingga pengunjung dapat mengikuti alur daripada cerita dan perubahan citra yang diangkat sebagai referen daripada pendekatan simbolik desain.

Kata Kunci: Perpustakaan, Galeri, Literasi Fiksi, Kegiatan Aktif, Komunitas

Latar Belakang

Surabaya memiliki beberapa perpustakaan yang biasa disebut sebagai perpustakaan konvensional. Perpustakaan konvensional adalah perpustakaan yang berfungsi sebagai tempat mengkoleksi buku dan pusat informasi. Tetapi pada kenyataannya perpustakaan konvensional kurang dapat mengundang pengunjung untuk datang. Menurut Kepala Biro Komunikasi Layanan Masyarakat (BKLM) Kemendikbud, Asianto Sinambela (2016), minat baca literasi masyarakat Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain dan dari 61 negara, Indonesia menempati peringkat 60. Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia dikarenakan kurangnya fasilitas perpustakaan yang memadai, meski sebenarnya kegiatan membaca buku terutama karya literasi fiksi memiliki banyak peminat. Hal tersebut dibuktikan dengan besarnya komunitas membaca buku fiksi yang ada di Surabaya saat ini, tetapi sayangnya, komunitas tersebut belum memiliki wadah yang dapat menampung seluruh peminatnya.

Surabaya merupakan kota dengan banyak sekali komunitas, mulai dari komunitas membaca buku, komunitas menggambar, menulis dan lain-lain. Namun komunitas-komunitas tersebut belum memiliki sebuah

tempat yang bisa dijadikan sebagai area berkumpul yang sesuai, maka diharapkan fasilitas tersebut bisa mewadahi komunitas-komunitas tersebut.

Untuk menghilangkan paradigma dimana perpustakaan dianggap sebuah fasilitas yang membosankan, maka fasilitas tersebut digabungkan dengan fasilitas galeri yang berfungsi sebagai tempat berkumpulnya komunitas. Selain itu tapak yang dipilih untuk mewadahi fasilitas tersebut adalah sebuah tempat yang terletak di daerah yang tenang, memiliki pemandangan yang bagus dan dapat membuat pengunjung merasa seperti dibawa pergi dari kebisingan kota Surabaya. Fasilitas tersebut akan menjadi tempat berkumpul wisatawan baik lokal maupun mancanegara, dan juga akan menjadi wadah bagi komunitas-komunitas yang banyak di Surabaya saat ini.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain adalah bagaimana merancang sebuah desain bangunan yang mampu mengkombinasi keragaman fungsi yang ada sehingga didapatkan sebuah fasilitas edukatif yang bersifat rekreatif.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah merancang sebuah perpustakaan yang rekreatif melalui kegiatan komunal.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Bukit Ular, Citraland Surabaya dan merupakan lahan kosong berbukit. Tapak berada disebelah sebuah danau dan saat ini masih dikelilingi lahan kosong, dan merupakan bagian dari pengembangan masa depan perumahan Citraland. Area tersebut terletak kurang lebih 1 km dari jalan utama dan area komersil perumahan Citraland.



Gambar 1.3. Lokasi tapak eksisting.



Gambar 1.4. Potensi View Tapak eksisting.

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Bukit Golf Int'l
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 2 ha
Tata guna lahan	: Komersil
Garis sepadan air (GSA)	: 50 m
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 8 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 50%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 200%

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Mengingat bahwa desain tersebut memiliki tujuan untuk merubah citra daripada sebuah perpustakaan maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan mengenai fungsi setiap fasilitas didalam proyek tersebut. Proyek tersebut terbagi menjadi 2 fasilitas utama yaitu perpustakaan dan galeri.



Gambar 2.1. Perspektif eksterior

- Perpustakaan terdiri akan 3 bagian yaitu:
- Perpustakaan Buku Fisik, dimana buku fisik dikumpulkan dan pengunjung dapat meminjam buku untuk dibawa pulang atau untuk dibaca pada seluruh area didalam proyek.
 - Perpustakaan Buku Audio, dimana karya yang dinikmati adalah berupa sebuah CD dan *headphone* dan pengunjung dapat mendengarkan sebuah buku dibacakan. Buku audio dapat dinikmati pada area *indoor* maupun *outdoor* proyek.
 - Perpustakaan Buku Elektronik, dimana karya yang dinikmati adalah berupa buku yang tidak memiliki bentuk fisik dan perlu bantuan alat elektronik

seperti, *laptop*, komputer atau *tablet* untuk dinikmati.

Sedangkan galeri terdiri akan 2 bagian yaitu:

- Galeri Utama, dimana setiap bulannya diadakan pameran tematik membahas karya literasi fiksi, mulai mengenai sejarahnya sampai dengan pengarangnya.
- Galeri Komunitas, dimana komunitas dan pengunjung diajak untuk berkontribusi dengan cara menampilkan karya mereka ataupun mengikuti seminar atau *workshop* mengenai hal yang berhubungan dengan literasi fiksi.

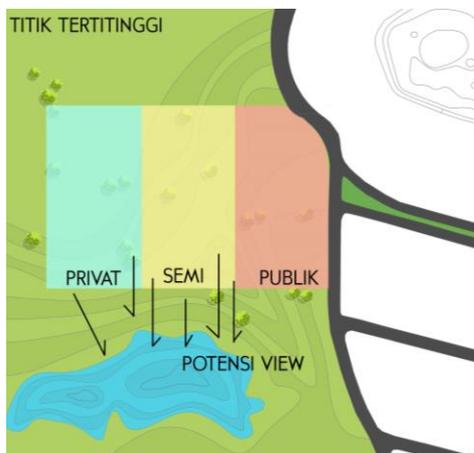
Selain itu terdapat fasilitas pendukung lainnya yaitu toko buku, cafe dan plasa yang merupakan pusat dari proyek dan berfungsi sebagai area berkumpul, bersosialisasi maupun area membaca *outdoor*.



Gambar 2.2. Perspektif suasana ruang luar

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, kantin karyawan, dan musholla serta area servis diletakkan pada zona privat atau bagian paling belakang kompleks bangunan, dengan tujuan untuk menyembunyikannya dari pengunjung.

Analisis Tapak dan Zoning



Gambar 2.3. Analisis Zoning tapak

Dalam penataan massa, peletakan tiap massa disesuaikan dengan *zoning* publik hingga privat. Pada zona publik atau area paling dekat dengan jalan diletakkan area parkir pengunjung terlebih dahulu, kompleks bangunan diletakkan agak masuk. Bagian dari bangunan yang paling menonjol ke zona publik adalah *entrance* bangunan, selain itu juga terdapat cafe dan toko buku yang diletakkan pada zona publik.

Pada area semi publik diletakkan massa utama yaitu bangunan perpustakaan dan galeri. Tetapi pada area antara massa utama dengan massa *entrance* terdapat plasa yang memisahkan bangunan. Plasa

diletakkan ditengah karena plasa difungsikan sebagai titik kumpul yang dapat diakses dari semua bangunan.

Zona yang paling privat digunakan sebagai area servis dan pengelola, bagian tersebut diletakkan pada area paling privat dengan tujuan untuk menyembunyikannya dari pengunjung dan karena area tersebut hanya akan diakses oleh pihak-pihak tertentu.

Ada pula pertimbangan kontur dalam penataan massa bangunan tersebut, terutama terkait dengan titik terendah dan titik tertinggi daripada kontur yang ada pada site bangunan tersebut. Pada titik terendah diletakkan plasa, plasa juga dilengkapi dengan kolam yang selain berfungsi untuk menyejukkan juga dapat berfungsi sebagai saluran air hujan. Massa utama diletakkan pada titik tertinggi kontur supaya bangunan tersebut terlihat lebih menonjol bila dibandingkan dengan massa yang lain.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, lokasi tapak dan tujuan perancangan, maka pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible metaphor*. Desain bangunan akan menyimbolkan arsitektur yang dinamis dan non tradisional.

Konsep dinamis dan non-tradisional berasal dari inspirasi mengenai perkembangan karya literasi fiksi di Surabaya. Definisi daripada literatur adalah suatu bentuk tulisan yang bisa dianggap sebuah bentuk seni, tetapi dengan perkembangan jaman, karya yang bersifat lisan juga termasuk sebagai literatur selama mengandung unsur seni. Fiksi adalah sebuah klasifikasi untuk suatu bentuk karya yang berasal dari imajinasi dan tidak berdasarkan dari fakta. Maka dapat disimpulkan bahwa literasi fiksi adalah bentuk karya literatur yang fiktif, sebagai contoh, novel, puisi, drama dan lain-lain.

Menurut Prasetyo (2010) perkembangan sastra di Indonesia di Jawa Timur didominasi oleh puisi. Jawa timur sendiri juga memiliki beberapa penyair puisi yang terkenal, salah satunya adalah Indra Tjahyadi. Bahkan buku puisi daripada Indra Tjahyadi telah dinobatkan sebagai karya sastra terbaik di Jawa Timur (Asiz, 2013).

Dengan memakai ciri khas daripada karya puisi dari Indra Tjahyadi didapatkan bahwa permainan fantasi puisinya tidak bisa dicari padanannya pada penyair-penyair era 1970-an dan ia juga kerap kali bermain dengan ritme pikiran sehingga tercipta dinamisasi alur (Wijoto, 2012).

Transformasi Bentuk Bangunan

Bentuk dasar bangunan menggunakan bentuk kotak seperti buku pada umumnya. Mengingat bahwa bangunan harus menyimbolkan arsitektur yang dinamis dan non-tradisional. Maka unsur-unsur tersebut diaplikasikan pada proses penemuan bentuk bangunan akhir.



Gambar 2.4. Transformasi Bentuk Bangunan

Pada awalnya, kotak diletakkan sesuai ukuran bangunan pada *programming* dan *zoning* area. Setelah itu unsur dinamis dan non-tradisional dimasukkan dengan cara memutar, menyoak, memiringkan dan memotong bentuk kotak. Ada pun kotak yang ditumpuk 1 diatas yang lain untuk mendapatkan bangunan bertingkat.



Gambar 2.5. Site plan



Gambar 2.6. Tampak keseluruhan

Dalam proses transformasi bentuk hal lain yang perlu diperhatikan selain unsur dinamis dan non-tradisional adalah orientasi bangunan dan posisi bukaan. Posisi bukaan dan orientasi bangunan diarahkan supaya menghadap kepada potensi view utama yaitu danau yang terletak di selatan kompleks bangunan. Posisi bukaan selain dibuat mengarah ke danau juga dibuat mengarah kepada plasa, hal ini dengan tujuan supaya dari setiap bagian bangunan pengunjung dapat merasakan bahwa terdapat area *outdoor* dimana mereka dapat melakukan kegiatan aktif dan berkumpul, suatu fasilitas yang jarang ditemukan pada perpustakaan pada umumnya.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman *sequence* ruang. Pendalaman mengekspresikan adanya sebuah perjalanan yang diikuti oleh

pengunjung dalam menikmati fasilitas yang disediakan dalam proyek.



Gambar 2.7. Skema Pendalaman



Gambar 2.8. Visualisasi Skema Pendalaman

1. Lobby

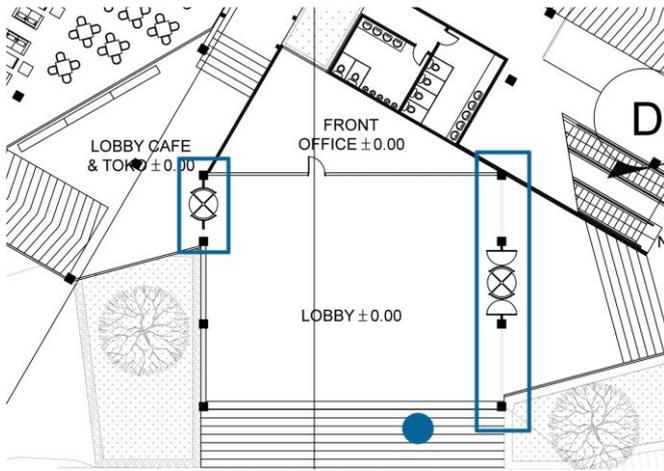
Lobby adalah bagian pertama yang akan dilewati oleh pengunjung daripada fasilitas tersebut, maka sangat penting bila pengunjung mendapatkan sebuah kesan pertama yang dapat menggambarkan keseluruhan proyek dengan baik. Area tersebut didesain dengan konsep *semi-outdoor*. Dipilih konsep *semi-outdoor* untuk mencerminkan kesan bahwa pada fasilitas tersebut, area *indoor* dan area *outdoor* terintegrasi dengan baik dalam mendukung semua aktivitas yang bisa dilakukan di dalam fasilitas tersebut.

Dalam menciptakan kesan yang diinginkan lobby didesain menggunakan material alami seperti batu bata untuk lantai area, *vertical garden* pada dinding-dinding yang ada, dan juga plafon *exposed* yang menunjukkan struktur atap. Pada area tersebut juga terdapat resepsionis dan *sitting area* dimana pengunjung dapat mendapatkan informasi mengenai fasilitas tersebut, menunggu jemputan atau bersosialisasi.



Gambar 2.9. Perspektif Interior Lobby

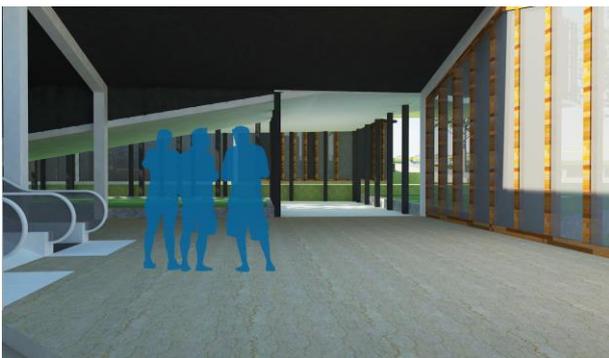
Gambar dibawah ini adalah gambar denah *lobby*, *lobby* tersebut diapit oleh area cafe pada sebelah kiri dan *lobby* transisi pada sebelah kanan. Seperti terlihat pada denah diatas bahwa pada sisi kanan kiri area *lobby* terdapat pintu, pintu tersebut menandakan bahwa pengunjung memasuki area berbeda yaitu area *indoor*.



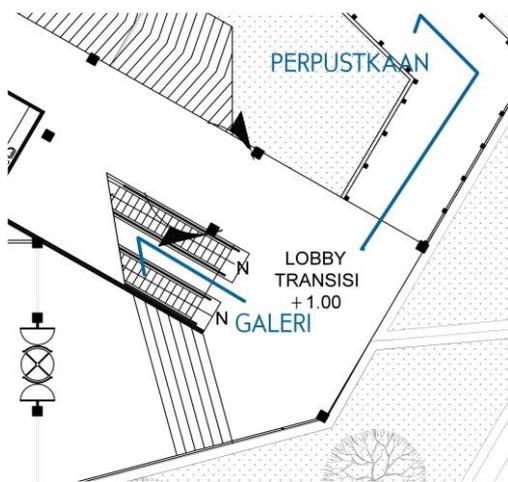
Gambar 2.10. Denah Lobby

2. Lobby Transisi

Lobby transisi adalah area dimana pengunjung akan ditemukan dengan sebuah pilihan yaitu untuk mengunjungi perpustakaan atau galeri terlebih dahulu. Bila akan mengunjungi perpustakaan terlebih dahulu, maka pengunjung dapat menggunakan lorong yang ada di sebelah barat lobby transisi. Sedangkan untuk mengakses galeri maka pengunjung terlebih dahulu harus menggunakan *escalator* untuk mengakses lorong menuju galeri.



Gambar 2.11. Perspektif Interior Lobby Transisi



Gambar 2.12. Denah Lobby Transisi

Ruang tersebut didesain untuk memberikan kesan sederhana, hal tersebut dikarenakan pengunjung dianjurkan untuk cepat membuat keputusan dan tidak berlama-lama ditempat tersebut.

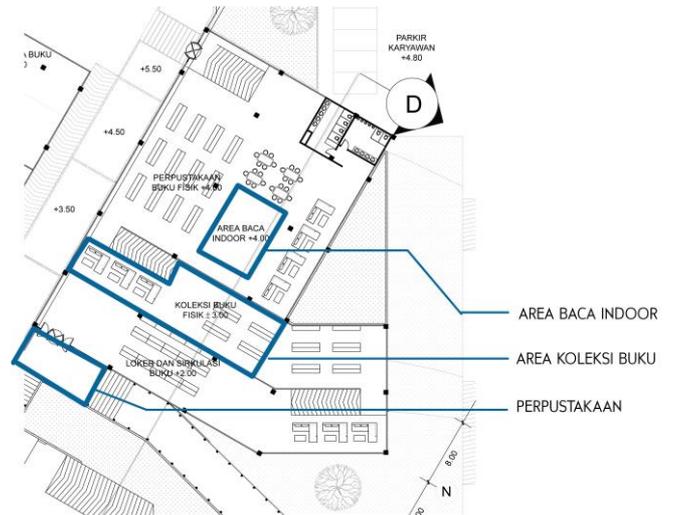
3. Perpustakaan

Apabila pengunjung memilih untuk mengunjungi perpustakaan terlebih dahulu maka sebelum pengunjung masuk kedalam bangunan perpustakaan, pengunjung akan bisa melihat kearah plaza. *Sequence* tersebut ditata dengan tujuan agar sebelum pengunjung memasuki perpustakaan mereka dapat melihat area plaza dan mendapatkan bayangan mengenai aktivitas *outdoor* yang juga bisa dilakukan didalam fasilitas tersebut. Penataan tersebut adalah dengan tujuan untuk merubah citra perpustakaan yang kerap kali dianggap membosankan.



Gambar 2.13. Entrance Perpustakaan

Lorong menuju perpustakaan dibuat terbuka tetapi terlindungi dari matahari dan hujan. Dengan *finishing* warna putih dan kolom hitam didapatkan kesan bersih, tujuannya adalah supaya pengunjung lebih berfokus kepada *view* yang ada disekitar mereka.



Gambar 2.14. Denah dan Pembagian Area Sequence Perpustakaan

Setelah memasuki bangunan perpustakaan pengunjung akan diminta untuk menitipkan barang mereka kepada loker dan melakukan registrasi. Didalam perpustakaan lalu pengunjung dapat mengakses area koleksi buku, dimana pada area tersebut buku fiksi ditata kedalam lemari. Pada area tersebut juga terdapat *skylight* yang berfungsi memasukkan cahaya alami kepada spot membaca yang tersedia.



Gambar 2.15. Area Koleksi Buku



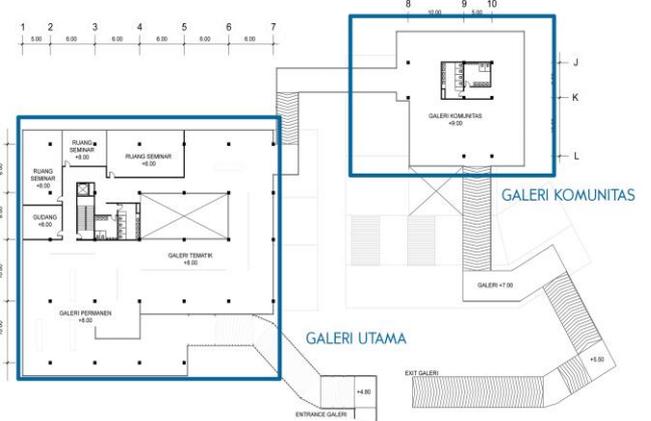
Gambar 2.17. Entrance Galeri

Bila pengunjung berjalan lebih masuk lagi pengunjung akan sampai pada area baca buku yang informal. Sebenarnya area membaca buku tidak dibatasi hanya pada sebuah area yang spesifik, justru pada fasilitas tersebut kegiatan membaca diupayakan agar dapat dilakukan pada semua bagian fasilitas tersebut. Namun, yang perlu ditekankan pada *sequence* tersebut adalah kesan yang ingin diciptakan yaitu bahwa kegiatan membaca adalah sebuah kegiatan yang santai, hal ini diwujudkan dengan disediakannya area membaca lesehan. Area membaca lesehan tersebut diletakkan bertepatan dibawah *skylight*, sehingga area ini cukup diterangi oleh cahaya alami.



Gambar 2.16. Area Baca Buku Lesehan

Material yang digunakan untuk mencapai kesan yang diinginkan adalah beton dan kolom baja, sama halnya dengan pada lorong perpustakaan.



Gambar 2.18. Denah dan Pembagian Area *Sequence* Galeri

4. Galeri

Seperti halnya dalam perpustakaan, sebelum pengunjung mencapai galeri mereka akan dibawa melalui sebuah lorong yang juga berfungsi sebagai intro dari galeri sekaligus sebagai area dimana pengunjung dapat melihat *view* ke plasa. Area tersebut didesain memberikan kesan bersih dan sederhana karena ingin memfokuskan pengunjung terhadap *view* dan *display* yang ada pada area tersebut.

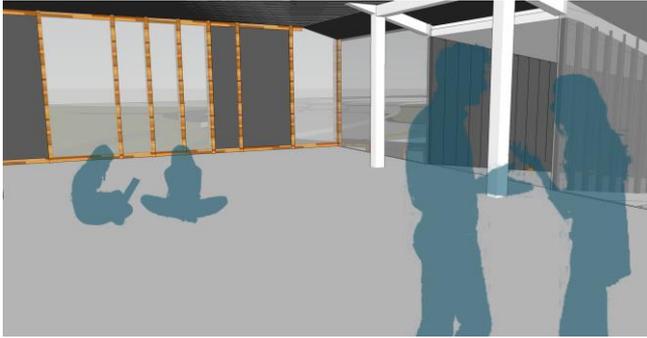
Memasuki area galeri utama, pengunjung akan ditemukan dengan *display* galeri yang bersifat tematik. Tematik berarti bahwa *display* yang dipamerkan diganti setiap bulannya tergantung daripada tema yang ditentukan. Pada area tersebut pengunjung akan mendapatkan ilmu mengenai karya literatur fiksi, baik dari segi sejarah, pengarang, tipe karya dan lain-lain. Galeri utama didesain dengan warna *monochrome* dengan adanya aksent warna *beige* untuk tempat *display*, sebagai upaya memfokuskan perhatian pengunjung pada *display*.



Gambar 2.19. Perspektif Interior Galeri Utama

Ruangan selanjutnya adalah galeri komunitas, area tersebut didesain memberikan kesan santai. Pada area tersebut dipamerkan hasil karya daripada komunitas yang berpartisipasi, pengunjung juga dapat ikut berkontribusi dengan cara bergabung dengan komunitas atau dengan memberikan kritik dan saran.

Penataan ruang pun sepenuhnya diserahkan kepada komunitas yang melaksanakan pameran.



Gambar 2.20. Perspektif Interior Galeri Komunitas

5. Plasa

Suasana yang ingin diciptakan pada plasa adalah santai, dimana plasa merupakan area dimana pengunjung bisa melakukan berbagai macam kegiatan aktif, mulai dari membaca buku, bersosialisasi, bermain, bersantai dan lain-lain.



Gambar 2.21. Perspektif Plasa

Plasa terletak ditengah kompleks fasilitas tersebut dengan tujuan agar mudah diakses dari area *indoor*. Material yang digunakan pada plasa adalah *stamped concrete* bermotif dengan warna merah supaya terlihat mencolok. Plasa juga dilengkapi dengan area-area teduh baik karena adanya *overhang* maupun peletakan pohon dan juga kolam.



Gambar 2.22. Denah Plasa

Pencahayaan pada kompleks Perpustakaan dan Galeri tersebut memaksimalkan pencahayaan alami

tetapi juga dilengkapi dengan lampu LED *cove lighting* dan *downlight* sebagai pencahayaan terutama pada area penyimpanan buku perpustakaan dan area *display* galeri, yang mana harus terhindar dari cahaya ultraviolet. Penghawaan alami juga dimanfaatkan pada area-area *outdoor* dan *semi-outdoor*, seperti area membaca, plasa dan juga *café*. Sedangkan untuk area penyimpanan buku perpustakaan dan *display* galeri dimana ada *level* kelembapan tertentu yang harus dijaga pada tiap saat.

Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan tersebut adalah kolom balok beton bertulang dengan struktur atap baja IWF dan penutup atap metal.

Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 6-10 meter, dengan dimensi balok bervariasi (1/10 - 1/12 bentang) antara 50cm - 80cm. Sedangkan untuk dimensi kolom beton adalah 50 x 50 cm. Untuk konstruksi atap digunakan rangka baja IWF dengan gording kanal C, yang lalu diberi penutup atap metal.



Gambar 2.23. Konstruksi Bangunan Utama Perpustakaan dan Galeri

Lorong-lorong *semi-outdoor* yang berada diantara lobby dengan perpustakaan dan galeri, menggunakan konstruksi struktur baja dan atap plat beton 12 cm. Kolom baja diletakkan berjarak 2.5 m dan lebar lorong 3 ketinggian atap adalah 4 meter.

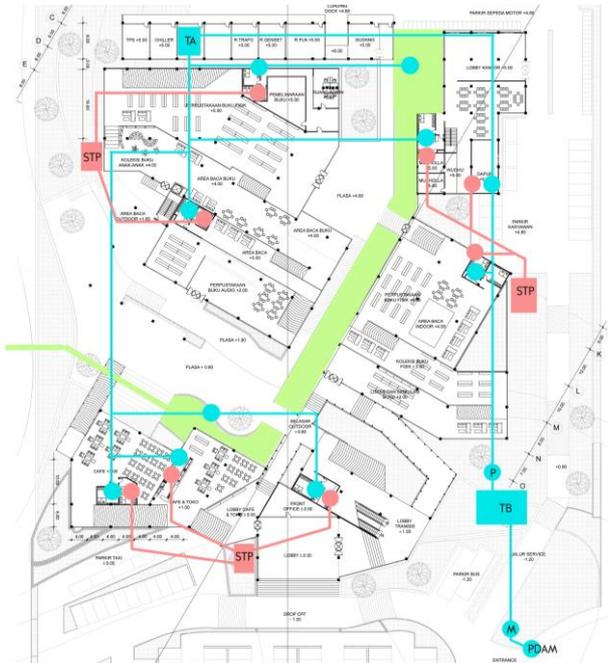
Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air

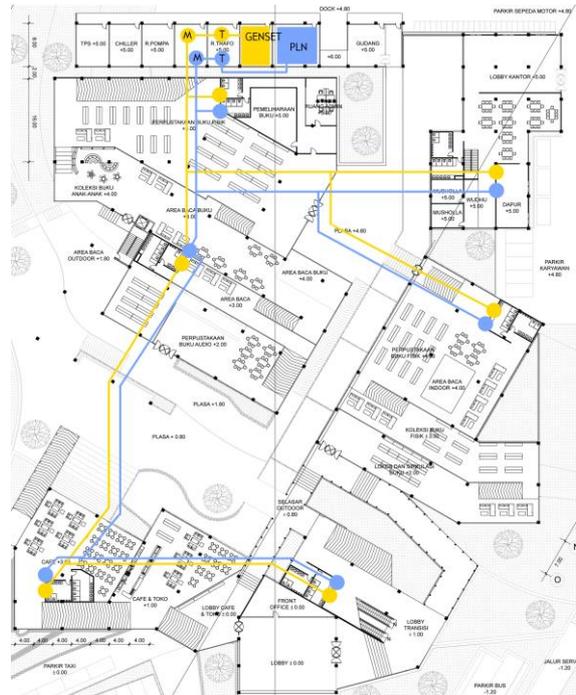
Sistem utilitas air bersih (Biru) menggunakan sistem *downfeed*, tandon bawah diletakkan pada bagian depan bangunan dan air lalu dibawa menuju tandon atas sebelum didistribusikan ke seluruh bagian bangunan.

Sistem utilitas air kotor (Merah) menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan sumur resapan.

Sedangkan untuk sistem utilitas air hujan (Hijau), pada kompleks tersebut terdapat sebuah kolam yang mengalir dari titik tertinggi menuju ke titik terendah kompleks, kolam selain sebagai penyejuk area juga berfungsi untuk membantu mengarahkan air hujan untuk dibuang ke danau.



Gambar 2.24. Sistem Utilitas Air



Gambar 2.26. Sistem Listrik

2. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) untuk bangunan utama perpustakaan dan galeri (Ungu). Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi. Sedangkan sistem penghawaan pada massa yang lain (Hijau) menggunakan AC *split* dan penghawaan alami.



Gambar 2.25. Sistem Tata Udara

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN (Biru) dan Genset (Kuning) yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.

KESIMPULAN

Perancangan Perpustakaan dan Galeri Literasi Fiksi di Surabaya diharapkan bisa merubah citra perpustakaan dari sesuatu yang dianggap membosankan menjadi suatu tempat wisata yang rekreatif. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat memberikan wadah bagi beragam komunitas di Surabaya yang berhubungan dengan karya literasi fiksi. Perancangan ini telah mencoba menjawab masalah yaitu bagaimana merancang sebuah desain bangunan yang mampu mengkombinasi keragaman fungsi yang ada sehingga didapatkan sebuah fasilitas edukatif yang bersifat rekreatif melalui bentuk bangunan, penataan massa, dan program ruang. Konsep perancangan ini diharapkan dapat merubah citra perpustakaan dari yang dianggap membosankan menjadi suatu fasilitas rekreatif yang dapat dinikmati bersama teman maupun keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

Lerner, F. *The Story of Libraries: From the Invention of Writing to the Computer Ages*. New York: The Continuum Publishing Company.
 Neufert, E. (2000). *Architects' data 3rd ed*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
 Novanto. (2016, Mei 19) Survei UNESCO: Minat Baca Masyarakat Indonesia 0.001 Persen. Retrieved 2 January 2017 from <http://gobekasi.pojoksatu.id/2016/05/19/survei-unesco-minat-baca-masyarakat-indonesia-0001-persen/>
 Panero, Julius, & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space*. New York: Whitney Library of Design.
 Ranis, B. (2013, Maret 20) Fakta Minat Baca Indonesia Rendah. Retrieved 2 January 2017 from <http://www.bimba-aiueo.com/fakta-minat-baca-masyarakat-indonesia-rendah/>
 Placemaking Leadership Council. (2009, January 2). *How to Make Your Library Great*. Retrieved 16 December 2016 from <https://www.pps.org/reference/libraryattributes/>
 Warintek. (2008, September 12) Pengertian, Peran dan Fungsi Perpustakaan. Retrieved 2 January 2017 from <https://warintek08.wordpress.com/tes/>
 Wikipedia *Ensiklopedia Bebas*. (2016, Desember 3) Perpustakaan. Retrieved 15 Desember 2016 from <https://id.wikipedia.org/wiki/Perpustakaan>